



I. INFORMACIÓN GENERAL

CURSO	:	Taller de Diseño de Juegos Interactivos
CÓDIGO	:	DG152
CICLO	:	201802
CUERPO ACADÉMICO	:	Pasco Alfaro, Raúl Rodrigo Sebastiani Chavarri, Carlos Alberto
CRÉDITOS	:	4
SEMANAS	:	17
HORAS	:	4 H (Teoría) Semanal
ÁREA O CARRERA	:	Diseño Profesional Grafico

II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

III. INTRODUCCIÓN

Descripción:

Curso de especialidad en la carrera de Diseño Profesional Gráfico, de carácter teórico-práctico, dirigido a los estudiantes de séptimo ciclo, que busca desarrollar las competencias generales Manejo de la Información y Pensamiento Innovador y la competencia específica Uso de Nuevas Tecnologías e Internet. Los nuevos dispositivos tecnológicos exigen nuevas formas de diseño y comunicación que puedan cubrir las necesidades de interacción entre las personas. Por ello, el Diseñador Gráfico de hoy debe sumar algunos conceptos como interacción, usabilidad y navegabilidad y debe ser capaz de adaptar conceptos provenientes del diseño gráfico impreso, como teoría del color, composición, tipografía y layouts.

Propósito:

Este curso tiene como objetivo principal la profundización en el análisis crítico de productos digitales interactivos para la evaluación de su estado actual y posterior desarrollo de propuestas innovadoras que generen valor dentro de la experiencia del usuario.

IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante plantea propuestas innovadoras para reformular interacciones complejas y diseña dinámicas de interacción teniendo en cuenta los aspectos propios del medio digital.

Competencias

Transferencia

Nivel de logro: 3

Definición: Utiliza mecanismos y medios para establecer una interrelación eficaz con el público objetivo.

Iteración

Nivel de logro: 3

Definición: Elige los mecanismos de retroalimentación idóneos y los aplica para conocer las necesidades del usuario.

Convergencia

Nivel de logro: 3

Definición: Integra efectivamente las múltiples variables internas y externas para el desarrollo de una propuesta eficaz.

Lateralidad

Nivel de logro: 3

Definición: Propone diversas estrategias creativas dando solución completa a la situación planteada.

Fluidez

Nivel de logro: 3

Definición: Plantea de ideas no convencionales desde distintas perspectivas distinguiendo las ideas propias y ajenas.

Flexibilidad

Nivel de logro: 3

Definición: Genera ideas polivalentes que se adaptan a escenarios cambiantes y complejos.

V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD N°: 1 Análisis de productos existentes

LOGRO

Al finalizar la unidad, estudiante identifica la problemática del usuario final a solucionar, con proactividad y trabajo en equipo.

Competencia(s): Convergencia

TEMARIO

Semanas 1 y 2

Contenido

- Definición de Usuarios, Métodos de Investigación.
- Antecedentes de producto a analizar.
- Investigación de usuarios.
- Análisis de resultados.
- Definición de usuarios.

Actividades de aprendizaje

- Discusión en equipos

- Investigación grupal
- Entrevistas y Test de Usuario.
- Desarrollo de Informe UX

Evidencias de aprendizaje

- Identificación de problemática de caso.
- Definición de grupo de usuarios objetivo.
- Informe
- Documentos UX

HORA(S) / SEMANA(S)

Semanas 1 a 2

UNIDAD N°: 2 Propuesta UX

LOGRO

Al finalizar la unidad el estudiante propone posibles soluciones de interacción para a la problemática seleccionada en la unidad anterior.

Competencia(s): Lateralidad, Fluidez.

TEMARIO

Semanas 3, 4 y 5

Contenido

- Desarrollo de documentos de Diseño UX

Actividades de aprendizaje

- Clase teórica
- Dinámica en clase
- Discusión en equipos
- Desarrollo de proyecto grupal

Evidencias de aprendizaje

Informe con resultados de entrevistas.

Avance de proyecto.

TB1: Informe UX-1

Bibliografía

Cooper, A. (2014). About face: The essentials of interaction design. Indianapolis, IN: John Wiley & Sons. Capítulo 12 y Capítulo 13.

HORA(S) / SEMANA(S)

Semanas 3 a 5

UNIDAD N°: 3 Prototipado

LOGRO

Al finalizar la unidad el estudiante evalúa un prototipo funcional de su Aplicación, de manera eficiente.

Competencia(s): Iteración

TEMARIO

Semanas 6 y 7

Contenido

- Wireframes y propuesta visual
- Propuesta visual
- Test de usuario

Actividades de aprendizaje

- Desarrollo de propuesta grupal

Evidencias de aprendizaje

- Avance de proyecto.
- Resultados de test de usuario.
- TB2: Informe UX-2

Bibliografía

Cooper, A. (2014). About face: The essentials of interaction design. Indianapolis, IN: John Wiley & Sons. Capítulo 17.

HORA(S) / SEMANA(S)

Semanas 6 a 7

UNIDAD N°: 4 Diseño de Engagement

LOGRO

Al finalizar la unidad, el estudiante construye un concepto de aplicación que genera engagement y fidelización entre el usuario y una marca o producto elegido.

Competencia(s): Transferencia

TEMARIO

Semanas 9 a 15

Contenido

- Proyecto de engagement
- Investigación
- Engagement Loop
- Desarrollo de documentos de Diseño UX
- Prototipado

Test de usuario

Actividades de aprendizaje

- Dinámica en clase
- Clase teórica
- Revisión de propuestas
- Desarrollo de proyecto individual

Evidencias de aprendizaje

- Análisis de marca
- Desarrollo de herramienta de investigación
- Informe con resultados de entrevistas.
- Herramienta de investigación
- TB3: Informe Engagement
- Prototipo digital
- Pautas para test de usuario.
- Informe Engagement-Final

Bibliografía

MARTIN, Bella Hanington, Bruce M. (2012) Universal methods of design : 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Beverly, Massachusetts : Rockport. (pp. 192 -195)

HORA(S) / SEMANA(S)

Semanas 9 a 15

VI. METODOLOGÍA

El Modelo Educativo de la UPC asegura una formación integral, que tiene como pilar el desarrollo de competencias, las que se promueven a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje donde el estudiante cumple un rol activo en su aprendizaje, construyéndolo a partir de la reflexión crítica, análisis, discusión, evaluación, exposición e interacción con sus pares, y conectándolo con sus experiencias y conocimientos previos. Por ello, cada sesión está diseñada para ofrecer al estudiante diversas maneras de apropiarse y poner en práctica el nuevo conocimiento en contextos reales o simulados, reconociendo la importancia que esto tiene para su éxito profesional.

La metodología usada es una combinación de herramientas de Design Thinking y los procesos del Diseño Centrado en el Usuario. El estudiante debe identificar problemáticas para resolver mediante el uso de las herramientas presentadas y enfocar las propuestas de solución en el marco del desarrollo de aplicaciones planteando una propuesta interactiva. Esta propuesta debe ser puesta a prueba para evidenciar su validez y pertinencia como solución del problema identificado.

VII. EVALUACIÓN

FÓRMULA

20% (TB1) + 30% (TB2) + 20% (TB3) + 30% (TF1)

TIPO DE NOTA	PESO %
TB - TRABAJO	20
TB - TRABAJO	30
TB - TRABAJO	20
TF - TRABAJO FINAL	30

VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
TB	TRABAJO	1	Semana 5	Evidencia de aprendizaje: Informe UX -1 Competencias evaluadas: Convergencia	NO
TB	TRABAJO	2	Semana 9	Evidencia de aprendizaje: Sustentación de propuestas Informe UX-2 Competencias evaluadas: Lateralidad, Fluidez.	NO
TB	TRABAJO	3	Semana 13	Evidencia de aprendizaje: Informe Engagement-1 Prototipo Móvil Competencias evaluadas: Sistemas humanos, Idoneidad, Convergencia	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	Semana 16	Evidencia de aprendizaje: Informe Engagement Final Presentación final Pieza de comunicación Competencias evaluadas: Iteración, Convergencia, Técnica, Idoneidad.	NO

IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/3188344230003391?institute=51UPC_INST&auth=LOCAL