



I. INFORMACIÓN GENERAL

| | | |
|-------------------------|---|---|
| CURSO | : | Diseño Interactivo |
| CÓDIGO | : | DG200 |
| CICLO | : | 201702 |
| CUERPO ACADÉMICO | : | Contreras Gomez, Jose Ignacio Jiménez Ugarte, Elly Úrsula Pasco Alfaro, Raúl Rodrigo |
| CRÉDITOS | : | 4 |
| SEMANAS | : | 16 |
| 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

Curso de especialidad en la carrera de Diseño Profesional Gráfico, de carácter teórico-práctico, dirigido a los estudiantes de quinto ciclo, que busca desarrollar las competencias generales Manejo de la Información y Pensamiento Innovador y la competencia específica Uso de Nuevas Tecnologías. Internet y 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, navegabilidad, etc. y adaptar algunos otros provenientes del diseño gráfico impreso, como teoría del color, composición, tipografía, layouts, etc.

Este curso tiene como objetivo principal introducir al estudiante en el diseño de interfaces para productos digitales interactivos y así desarrollar competencias para desempeñarse de manera eficiente, tanto en el planteamiento conceptual como en el desarrollo y producción.

IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante construye productos interactivos para web teniendo en cuenta los aspectos propios del medio digital.

V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD N°: 1 Introducción al Diseño Interactivo

LOGRO

Al finalizar la unidad, el estudiante reconoce las nociones principales del diseño interactivo mediante el desarrollo de actividades prácticas.

TEMARIO

Diferencias entre Diseño Impreso y para Pantalla, Fases de un Proyecto Web, Planteamiento del Proyecto Personal, Exploración inicial, Nociones básicas para el Diseño Interactivo.

HORA(S) / SEMANA(S)

1, 2

UNIDAD N°: 2 Diseño Interactivo y usabilidad**LOGRO**

Al finalizar la unidad, el estudiante organiza la información necesaria para el sitio web, con una propuesta pertinente y coherente.

TEMARIO

Elaboración de informe de investigación, Ejercicios de usabilidad y arquitectura de información, Desarrollo de propuesta de Arquitectura y Usabilidad web mediante Wireframes.

HORA(S) / SEMANA(S)

3, 4, 5

UNIDAD N°: 3 Análisis de usabilidad**LOGRO**

Al finalizar la unidad, el estudiante realiza descubrimientos sobre la propuesta planteada mediante la aplicación de un test de usabilidad.

TEMARIO

Desarrollo de cuestionario para Test de Usuario, Aplicación de Test de Usuario, Elaboración de informe en base a descubrimientos obtenidos del Test de Usuario.

HORA(S) / SEMANA(S)

6, 7, 8

UNIDAD N°: 4 Producción gráfica web**LOGRO**

Al finalizar la unidad, el estudiante construye la gráfica final para su proyecto web y reconoce el aspecto iterativo del proceso de diseño interactivo a través de la evaluación de su propuesta gráfica integrada en un prototipo funcional.

TEMARIO

Desarrollo del Proyecto Personal: Construcción de elementos gráficos (mockups), Integración con prototipo, Elaboración de test gráfico, Evaluación de propuesta visual, Ajustes basados en descubrimientos.

HORA(S) / SEMANA(S)

9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

VI. METODOLOGÍA

El curso es de carácter teórico y práctico, con aplicaciones realizadas en laboratorio informático. Las clases teóricas (al inicio del curso principalmente) establecen las bases para el desarrollo posterior del Proyecto

Personal, a través de exposiciones por parte del profesor, apuntes de puntos clave, y fomento de discusión de los temas, con comparación y análisis de conocimientos previos.

Los ejercicios guiados de elaboración de Wireframes, elementos gráficos para Web, y Usabilidad permiten que los estudiantes se familiaricen con las herramientas, tanto tecnológicas como metodológicas para comprender el proceso de desarrollo de un Proyecto Web. El Proyecto Personal es el compendio de lo aprendido durante el curso, en el que se materializa los conocimientos adquiridos, tanto teóricos como prácticos, desde la etapa inicial de planteamiento y conceptualización, toma de decisiones de aspecto conceptual, gráfico y tecnológico.

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 3 | Unidad 1 | NO |
| TB | TRABAJO | 2 | Semana 5 | Unidad 2 | NO |
| TB | TRABAJO | 3 | Semana 7 | Unidad 3 | NO |
| TF | TRABAJO FINAL | 1 | Semana 16 | Unidad 4 | NO |

IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

BÁSICA

UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS (UPC), Centro De Información. Catálogo en línea: <http://bit.ly/DG200-201702>.

RECOMENDADA

(No necesariamente disponible en el Centro de Información)

NIELSEN, Jakob y PERNICE, Kara (2010) Eyetracking web usability. 1. California. New Riders: