



I. INFORMACIÓN GENERAL

CURSO	:	UX / UI ART
CÓDIGO	:	DG271
CICLO	:	202101
CUERPO ACADÉMICO	:	Lynch Cueva, Heldrik Daniel
CRÉDITOS	:	3
SEMANAS	:	16
HORAS	:	3 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 electivo en la carrera de Diseño Profesional Gráfico, de carácter teórico-práctico. La evolución de los dispositivos digitales es constante y esto conlleva una evolución en la manera en que los usuarios interactúan con ellos. El Diseñador debe responder a estos cambios con rapidez y creatividad para lograr que sus propuestas atiendan de manera apropiada a los nuevos usos y tecnologías disponibles.

Propósito:

El curso plantea una especialización del diseño de experiencia de usuario (UX) dentro del ámbito de los videojuegos. El diseñador debe estar en capacidad de analizar las necesidades del usuario y su contexto para realizar propuestas dentro del marco de desarrollo de un producto digital.

IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso el estudiante construye propuestas de interacción para videojuegos considerando las etapas del proceso de desarrollo y teniendo en cuenta los aspectos propios del medio digital y los dispositivos de juego.

V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD N°: 1 Procesos de UX/UI en Game Design

LOGRO

Al finalizar la unidad, el estudiante identifica las necesidades del usuario, basados en los principios que rigen la experiencia de usuario y usabilidad y propone soluciones innovadoras tecnológicas acordes al problema.

TEMARIO

Contenido

- Investigación de historia de los videojuegos y juegos clásicos por década
- Analisis de experiencia de usuario teniendo en cuenta objetivos de usabilidad: utilidad, aprendizaje, etc.
- Jugabilidad
- Flujogramas y Game Design Document: Conceptos, usos

Actividades de aprendizaje:

- Actividad de analisis de experiencia de usuario
- Creación de GDD y Flujograma
- Replanteamiento de GDD y Flujograma luego del post-análisis
- Rediseño de una UI

Bibliografía:

Cooper, A. (2014). About face: The essentials of interaction design. Indianapolis, IN: John Wiley & Sons. Capítulo 2 y Capítulo 3.

MARTIN, BellaHanington, Bruce M. (2012) Universal methods of design : 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Beverly, Massachusetts : Rockport. (pp. 102-103)

HORA(S) / SEMANA(S)

Semanas 1 a 9

UNIDAD N°: 2 Creación de UX/UI en Interfases para Videojuegos

LOGRO

Al finalizar la unidad, el estudiante desarrolla una propuesta digital de una interfase para videojuegos mediante el análisis de funcionalidades y requerimientos propios de la naturaleza del videojuego.

TEMARIO

Contenido:

- Géneros de videojuegos; Spinoff
- Definición de requerimientos y necesidades de usuario.
- Creación de wireframes.
- Diseño de mockups y propuesta final

Actividades de aprendizaje:

- Desarrollo de propuestas.
- Evaluación de propuestas.
- Presentación de resultados.
- Prototipado de alta calidad.

Bibliografía:

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

MARTIN, BellaHanington, Bruce M. (2012) Universal methods of design : 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Beverly, Massachusetts : Rockport. (pp. 192-194)

HORA(S) / SEMANA(S)

Semanas 10 a 16

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. El estudiante deberá dedicar al menos cuatro horas para las lecturas y desarrollo de las actividades complementarias a la semana fuera del horario de clases.

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	Evidencias de aprendizaje: Reporte de iteración. Competencias evaluadas: Manejo de la información. Trabajo individual.	NO
TB	TRABAJO	2	Semana 9	Evidencias de aprendizaje: Sustentación de propuestas. Competencias evaluadas: Pensamiento Innovador, Procesos del Diseño. Trabajo individual.	NO
TB	TRABAJO	3	Semana 13	Evidencias de aprendizaje: GDD y Flujograma. Competencias evaluadas: Manejo de la Información. Pensamiento Innovador, Procesos del Diseño. Trabajo individual.	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	Semana 16	Evidencias de aprendizaje: Presentación final y diseño de prototipo final. Competencias evaluadas: Manejo de la Información. Pensamiento Innovador, Procesos del Diseño. Trabajo individual.	NO

IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/631382080003391?institute=51UPC_INST&auth=LOCAL