



## I. INFORMACIÓN GENERAL

<b>CURSO</b>	:	Diseño Interactivo Avanzado
<b>CÓDIGO</b>	:	DG209
<b>CICLO</b>	:	202102
<b>CUERPO ACADÉMICO</b>	:	<b>Arakaki Ueyonahara, Christian David</b> <b>Deza Santibañez, Jaime Alberto</b> <b>Solari Berisso, Giuseppe Gio Batta</b>
<b>CRÉDITOS</b>	:	4
<b>SEMANAS</b>	:	16
<b>HORAS</b>	:	4 H (Teoría) Semanal
<b>ÁREA O CARRERA</b>	:	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 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 un producto interactivo para móviles e identifica las etapas del proceso de desarrollo teniendo en cuenta los aspectos propios del medio digital.

Competencias:

Manejo de la Información Nivel del logro: 3

Definición: Capacidad de identificar la información necesaria, así como de buscarla, seleccionarla, evaluarla y

usarla éticamente, con la finalidad de resolver un problema.

Pensamiento Innovador

Nivel del logro: 3

Definición: Capacidad para detectar necesidades y oportunidades para generar proyectos o propuestas innovadoras, viables y rentables. Planifica y toma decisiones eficientes orientadas al objetivo del proyecto.

Procesos del Diseño

Nivel del logro: 3

Definición: Capacidad para aplicar metodologías y estrategias que permitan entender todas las variables de un proyecto y que aseguren el resultado idóneo para el objetivo planteado.

## V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

### UNIDAD N°: 1 Introducción al DCU

#### LOGRO

Al finalizar la unidad, estudiante identifica la problemática del usuario final a solucionar, con proactividad y trabajo en equipo mediante las herramientas metodológicas del Diseño Centrado en el Usuario.

Competencia: Manejo de la Información.

#### TEMARIO

Política y lineamientos de plagio.

Actividad:

-Mesa redonda sobre plagio

Qué es el DCU, Porqué el DCU, Definición de Usuarios, Métodos de Investigación. Elaboración de herramientas de investigación.

Contenidos:

-Reto de diseño

-Entrevista

Actividades de aprendizaje:

-Dinámica en clase

-Discusión en equipos

-Investigación grupal

Evidencias de aprendizaje:

-Identificación de problemática a resolver.

-Definición de grupo de usuarios objetivo.

-Herramienta de investigación (pauta para entrevista)

-Registro de entrevistas en vídeo.

Bibliografía:

Hassan Montero, Yudsef. Experiencia De Usuario : Principios Y Métodos. 2015. Web.

Recurso electrónico:

[https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/1e7efd/51UPC\\_alma11127751030003391](https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/1e7efd/51UPC_alma11127751030003391)

Osterwalder, Alexander., Yves Pigneur, Greg Bernarda, Alan Smith, and Trish. Papadacos. Value Proposition Design: How to Create Products and Services Customers Want: Get Started With;. Hoboken: Wiley, 2014. Strategyzer Ser. Web.

Recurso electrónico:

[https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/125ea7b/51UPC\\_alma5178851490003391](https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/125ea7b/51UPC_alma5178851490003391)

Lacey, Matt. Usability Matters: Mobile-first UX for Developers and Other Accidental Designers. Shelter Island, NY: Manning Publications, 2018. Web.

Recurso electrónico:

[https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/125ea7b/51UPC\\_alma51112776500003391](https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/125ea7b/51UPC_alma51112776500003391)

**HORA(S) / SEMANA(S)**

Semanas 1 a 2

**UNIDAD Nº: 2 Definición del problema**

**LOGRO**

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

Competencias: Manejo de la Información, Pensamiento Innovador.

**TEMARIO**

Semana 3

Contenido:

- Presentación de resultados.
- Lienzo de propuesta de valor

Actividades de aprendizaje:

- Clase teórica
- Exposición grupal

Evidencias de aprendizaje:

- Elaboración del Lienzo de propuesta de valor.
- Informe con resultados de entrevistas.

Contenido:

- Persona y escenario
- Customer journey map
- Desarrollo de documentos de Diseño UX

Actividades de aprendizaje:

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

Evidencias de aprendizaje:

Avance de proyecto.

TB1: Informe UX-1

Bibliografía:

Martin, Bella., and Bruce M. Hanington. Universal Methods of Design 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Beverly, Mass.: Rockport, 2012. Web.

Recurso electrónico:

[https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/1e7efd/51UPC\\_alma5180745920003391](https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/1e7efd/51UPC_alma5180745920003391)

Lacey, Matt. Usability Matters: Mobile-first UX for Developers and Other Accidental Designers. Shelter Island, NY: Manning Publications, 2018. Web.

Recurso electrónico:

[https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/125ea7b/51UPC\\_alma51112776500003391](https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/125ea7b/51UPC_alma51112776500003391)

**HORA(S) / SEMANA(S)**

Semanas 3 a 5

### **UNIDAD Nº: 3 Propuesta y desarrollo de interacción**

#### **LOGRO**

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

Competencias: Manejo de la Información, Procesos del Diseño.

#### **TEMARIO**

Semanas 6, 7 y 8

Contenido:

- Benchmark
- Patrones
- Arquitectura de información
- Sketch y Wireframes
- Prototipo (Low-Fidelity Prototyping)
- Test de usuario 1

Actividades de aprendizaje:

- Clase teórica
- Desarrollo de propuesta grupal.

Evidencias de aprendizaje:

- Avance de proyecto.
- TB2: Informe UX-2

Bibliografía:

Mendoza, Adrian. Mobile User Experience: Patterns to Make Sense of It All. Amsterdam, [Netherlands]: Morgan Kaufmann, an Imprint of Elsevier, 2014. Web.

Recurso electrónico:

[https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/125ea7b/51UPC\\_alma5173165180003391](https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/125ea7b/51UPC_alma5173165180003391)

Krug, Steve. Rocket Surgery Made Easy: The Do-it-yourself Guide to Finding and Fixing Usability Problems. Place of Publication Not Identified: New Riders, 2010. Voices That Matter Rocket Surgery Made Easy. Web.  
Recurso electrónico:  
[https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/1e7efdj/51UPC\\_alma51112233150003391](https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/1e7efdj/51UPC_alma51112233150003391)

**HORA(S) / SEMANA(S)**

Semanas 6 a 8

**UNIDAD N°: 4 Prototipado y Testeo**

**LOGRO**

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

Competencias: Manejo de la Información, Procesos del Diseño.

**TEMARIO**

Semanas 9, 10, 11 y 12

Contenido:

- Propuesta gráfica y branding
- Mockup
- Prototipo final (Hi-Fidelity prototyping)
- Test de usuario 2

Actividades de aprendizaje:

- Clase teórica
- Desarrollo de propuesta grupal.

Evidencias de aprendizaje:

- Test de usuario interno
- Desarrollo de elementos de interfaz
- Prototipo final
- Herramienta de investigación
- TB3: Informe UX-3

Semanas 13, 14, 15 y 16

Contenido:

- Elementos de comunicación

Actividades de aprendizaje:

- Desarrollo de pieza de comunicación.

Evidencias de aprendizaje:

- Cambios en base a resultados de test
- Propuesta de pieza de comunicación.
- TF: Exposición Final
- Informe UX-Final

**Bibliografía:**

Mendoza, Adrian. Mobile User Experience: Patterns to Make Sense of It All. Amsterdam, [Netherlands]: Morgan Kaufmann, an Imprint of Elsevier, 2014. Web.

Recurso electrónico:

[https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/125ea7b/51UPC\\_alma5173165180003391](https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/125ea7b/51UPC_alma5173165180003391)

Tidwell, Jenifer, Charles Brewer, and Aynne Valencia. Designing Interfaces, 3rd Edition. 3rd ed. O'Reilly Media, 2020. Web.

[https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/p70tve/TN\\_sbo\\_s1\\_9781492051954](https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/p70tve/TN_sbo_s1_9781492051954)

Krug, Steve. Rocket Surgery Made Easy: The Do-it-yourself Guide to Finding and Fixing Usability Problems. Place of Publication Not Identified: New Riders, 2010. Voices That Matter Rocket Surgery Made Easy. Web.

Recurso electrónico:

[https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/1e7efdj/51UPC\\_alma51112233150003391](https://catalogo.upc.edu.pe/permalink/f/1e7efdj/51UPC_alma51112233150003391)

**HORA(S) / SEMANA(S)**

9 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 (DCU). 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	TB1: Entrega de informe de proyecto. Competencias: Manejo de la información y pensamiento innovador. Trabajo grupal.	NO
TB	TRABAJO	2	Semana 9	TB2: Prototipo y cuestionario de test de usabilidad. Competencias: Manejo de la información y Procesos de diseño. Trabajo grupal.	NO
TB	TRABAJO	3	Semana 13	TB3: Informe de línea gráfica y usabilidad - 6 videos de test de usuario. Prototipo interactivo. Competencias: Manejo de la información y Procesos de diseño. Trabajo grupal.	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	Semana 16	Entrega Final: Prototipo interactivo actualizado, presentación, informe UX final y piezas de comunicación. Competencias: Manejo de la información y Procesos de diseño. Trabajo grupal.	NO

### IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

[https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/6503688360003391?institute=51UPC\\_INST&auth=LOCAL](https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/6503688360003391?institute=51UPC_INST&auth=LOCAL)