



## I. INFORMACIÓN GENERAL

|                         |   |  |
|-------------------------|---|--|
| <b>CURSO</b>            | : | Proyecto Interactivo   |
| <b>CÓDIGO</b>           | : | DG210  |
| <b>CICLO</b>            | : | 202101   |
| <b>CUERPO ACADÉMICO</b> | : | <b>Deza Santibañez, Jaime Alberto</b><br><b>Peláez Castillo, Maria Fernanda</b><br><b>Sato Honigman, Andrea Natalia</b><br><b>Solari Berisso, Giuseppe Gio Batta</b> |
| <b>CRÉDITOS</b>         | : | 6  |
| <b>SEMANAS</b>          | : | 16   |
| <b>HORAS</b>            | : | 6 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 del 8vo. Ciclo.

Proyecto interactivo, realiza una profunda investigación y análisis sobre el rol del diseñador gráfico en la solución a problemas cotidianos utilizando nuevos medios interactivos y tecnologías que están desplazando a los medios de comunicación tradicionales. Por medio del aprendizaje autónomo el estudiante adquiere los conocimientos necesarios para estar a la vanguardia en el uso de nuevos medios digitales como herramienta de valor imprescindible para el diseñador del siglo 21.

Propósito:

Este Taller es importante para la formación profesional integral del estudiante, debido a que, por medio de experiencias cotidianas se plantea el acercamiento a una solución no-tradicional. El curso ha sido creado con la finalidad de acercar al futuro diseñador gráfico interdisciplinario al diseño interactivo.

## IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso el estudiante propone una solución para un problema identificado en su entorno a través del diseño interactivo.

Competencia 1: Ciudadanía

Nivel de logro: 3

Definición: Capacidad para valorar la convivencia humana en sociedades plurales, reflexionando acerca de las dimensiones morales de las propias acciones y decisiones, asumiendo la responsabilidad por las consecuencias

en el marco del respeto de los derechos y deberes ciudadanos.

Competencia 2: Procesos del diseño

Nivel de 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.

Competencia 3: Gestión del diseño

Nivel del logro: 3

Definición: Capacidad para generar y mantener un entorno eficiente que permita crear productos y servicios donde, a través del diseño, se obtiene éxito empresarial.

## V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

### UNIDAD N°: 1 EL DISEÑO INTERACTIVO EN LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

#### LOGRO

Al finalizar la unidad el estudiante crea un concepto propio del diseño interactivo.

#### TEMARIO

##### SEMANA 1

Temario:

Introducción al curso. Análisis bibliográfico de los conceptos.

Actividades de Aprendizaje:

Búsqueda y análisis de conceptos.

Evidencias de aprendizaje:

Documento de investigación.

##### SEMANA 2

Temario:

Alcances del diseño interactivo. Identificación de problemas.

Actividades de Aprendizaje:

Definición de ideas propias.

Evidencias de aprendizaje:

Presentaciones grupales y entregas de documento de investigación.

Norman, D. A. (2007). Emotional design&#8239;;: why we love (or hate) everyday things. Basic Books.

#### HORA(S) / SEMANA(S)

12 horas / Semanas 1 y 2

### UNIDAD N°: 2 INVESTIGACIÓN PARA EL DISEÑO GRÁFICO INTERACTIVO

#### LOGRO

Al finalizar la unidad el estudiante audita diversas situaciones reales, donde se utiliza una solución mediante el diseño

interactivo. Y presenta de manera individual una propuesta de solución propia al problema auditado.

## **TEMARIO**

### **SEMANA 3**

Temario:

DCU. Leyes del diseño interactivo.

Actividades de Aprendizaje:

Investigación e identificación de casos.

Evidencias de aprendizaje:

Presentaciones grupales y entregas de documento de investigación.

### **SEMANA 4**

Temario:

Affordance. Diseño especulativo.

Actividades de Aprendizaje:

Investigación e identificación de casos.

Evidencias de aprendizaje:

TB1: Presentaciones grupales orales (actividades o exposiciones no convencionales), con la finalidad de que los compañeros entiendan los diferentes temas.

### **SEMANA 5, 6, 7 y 8**

Temario:

Introducción al trabajo del ciclo. Investigación cuantitativa y cualitativa. Identificación del problema. Validación del público objetivo.

Actividades de Aprendizaje:

Encuestas, entrevistas.

TP: Exposición individual del problema a tratar, creación de Brief, User Persona y avance de Memoria de Proyecto.

Don Norman. (2013). The Design of Everyday Things&#8239;; Revised and Expanded Edition: Vol. Revised and expanded edition. Basic Books.

Hanington B., Martin B. (2017). The Pocket Universal Methods of Desing. Rockport Publishers.

Dunne, A., & Raby, F. (2013). Speculative everything : Design, fiction, and social dreaming. ProQuest Ebook Central.

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

30 horas / Semanas 3, 4, 5, 6 y 7

## **UNIDAD N°: 3 APLICACIÓN GRÁFICA A LA PROPUESTA INTERACTIVA**

### **LOGRO**

Al finalizar la unidad el estudiante aplica la investigación en el desarrollo de su propuesta gráfica para la solución del problema mediante el diseño interactivo.

### **TEMARIO**

SEMANA 9, 10, 11 y 12

Temario:

User Journey. Skecht. Card Sorting. Prototipado en Lo-Fi.

Actividades de Aprendizaje:

Laboratorio de pruebas. User Journey. Sketch. Card Sorting. Prototipado en Lo-Fi.

Evidencias de aprendizaje:

TB2: Presentación de investigación, conclusiones y Prototipo Lo-Fi.

SEMANA 13, 14, 15 y 16

Temario:

Elementos identitarios para la propuesta. Prototipo Hi-Fi.

Actividades de Aprendizaje:

Elementos identitarios propios. Prototipo Hi-Fi. Formato de descarga o acceso.

Evidencias de aprendizaje:

TF: Presentación del proceso de diseño, prototipado y solución final en Prototipo Hi-Fi de manera individual. Memoria de Proyecto.

Johnson, J., & Johnson, J. (2014). Designing with the mind in mind : Simple guide to understanding user interface design guidelines. ProQuest Ebook Central

Lacey M. (2018). Usability Matters. Manning Publications.

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

42 horas / Semanas 9, 10, 11, 12, 13, 14 y 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, construyéndose 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.

## VII. EVALUACIÓN

### FÓRMULA

15% (TB1) + 30% (TP1) + 15% (TB2) + 40% (TF1)

| TIPO DE NOTA         | PESO % |
|----------------------|--------|
| TB - TRABAJO         | 15     |
| TP - TRABAJO PARCIAL | 30     |
| TB - TRABAJO         | 15     |
| TF - TRABAJO FINAL   | 40     |

### VIII. CRONOGRAMA

| TIPO DE PRUEBA | DESCRIPCIÓN NOTA | NÚM. DE PRUEBA | FECHA     | OBSERVACIÓN   | RECUPERABLE |
|----------------|------------------|----------------|-----------|---|-------------|
| TB             | TRABAJO          | 1              | Semana 4  | Evidencia de aprendizaje: Presentación. Sustentación presentada en *.pdf o *.ppt con los elementos de investigación y conceptualización de los diferentes temas. Competencia evaluada: Gestión del diseño. Trabajo grupal.                                      | NO          |
| TP             | TRABAJO PARCIAL  | 1              | Semana 8  | Evidencia de aprendizaje: Presentación. Sustentación presentada en *.pdf o *.ppt del problema a tratar, creación de Brief, User Persona y avance de Memoria de Proyecto. Competencia evaluada: Procesos del diseño. Ciudadanía. Trabajo individual.             | NO          |
| TB             | TRABAJO          | 2              | Semana 12 | Evidencia de aprendizaje: Presentación. Sustentación presentada en *.pdf o *.ppt de la investigación, sus conclusiones y el Prototipo Lo-Fi. Competencia evaluada: Procesos del diseño. Ciudadanía. Trabajo individual.   | NO          |
| TF             | TRABAJO FINAL    | 1              | Semana 16 | Evidencia de aprendizaje: Presentación. Sustentación presentada en *.pdf o *.ppt del proceso de diseño, solución final en Prototipo Hi-Fi y Memoria de Proyecto. Competencia evaluada: Procesos del diseño. Ciudadanía. Gestión del diseño. Trabajo individual. | NO          |

### IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

[https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/6313868760003391?institute=51UPC\\_INST&auth=LOCAL](https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/6313868760003391?institute=51UPC_INST&auth=LOCAL)