



## I. INFORMACIÓN GENERAL

<b>CURSO</b>	:	Diseño Interactivo
<b>CÓDIGO</b>	:	DG200
<b>CICLO</b>	:	202101
<b>CUERPO ACADÉMICO</b>	:	<b>Hosoya Komatsudani, Aaron Alexis</b> <b>Roca Rey Urrunaga, Jorge Antonio Eloy</b>
<b>CRÉDITOS</b>	:	4
<b>SEMANAS</b>	:	17
<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

Curso de especialidad de la carrera de Diseño Profesional Gráfico, de carácter teórico-práctico, dirigido a los estudiantes de quinto ciclo. La tecnología forma parte de la vida de las personas, extendiendo todo tipo de tareas de la vida cotidiana al ámbito virtual/digital basado en la web. Por ello, el Diseñador Gráfico de hoy debe ser capaz de combinar conceptos como interactividad, usabilidad y navegabilidad a otros principios básicos del diseño gráfico tradicional, como teoría del color, composición, tipografía, diagramación y formatos; a los procesos de investigación y desarrollo sobre las necesidades del cliente y los usuarios.

Propósito:

Este curso tiene como objetivo principal introducir al estudiante en el diseño de interfaces para proyectos digitales interactivos orientados a internet, así como desarrollar competencias para desempeñarse de manera eficiente, tanto en el planteamiento conceptual como en la producción y realización de un sitio web. Contribuye con el desarrollo de las competencias generales "Manejo de la Información" y "Pensamiento Innovador" a nivel de logro 2 así como la competencia específica de "Procesos del diseño" a nivel de logro 2. Cuenta como prerrequisito el curso de Diseño Digital DG204.

## IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante construye un producto interactivo para la web, teniendo en cuenta los aspectos propios del medio digital.

Competencias:

Manejo de la información

Nivel de logro: 2

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 de logro: 2

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 de logro: 2

Definición: Aplica, de manera guiada, estrategias y metodologías para resolver proyectos

## V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

### UNIDAD N°: 1 Conociendo al cliente y al usuario final para desarrollar un proyecto web

#### LOGRO

Al final de la unidad, el estudiante reconoce las particularidades del cliente y del usuario para el desarrollo de un proyecto de diseño interactivo, mediante actividades de investigación y realización.

Competencias:

Manejo de la información

#### TEMARIO

##### SEMANA 1

Contenido (temario):

Políticas y lineamientos acerca de plagio.

Planteamiento del proyecto individual.

Exploración inicial, nociones básicas del diseño interactivo para la web.

Actividades de aprendizaje:

-Mesa redonda acerca de plagio

-Exposición participativa

-Discusión en equipos

-Investigación grupal

##### SEMANA 2

Contenido (temario):

Reconociendo las necesidades y particularidades del cliente.

Actividades de aprendizaje:

-Investigación del cliente

##### SEMANA 3

Contenido (temario):

Investigación cuantitativa: encuestas. Tabulación y análisis

Actividades de aprendizaje:

-Actividad grupal

-Análisis de encuestas

#### SEMANA 4

Contenido (temario):

Investigación cualitativa: entrevistas. Análisis y presentación de resultados

Actividades de aprendizaje:

- Actividad grupal
- Análisis de entrevistas
- Exposición participativa

Evidencias de aprendizaje:

TB1:

Informe DI-1

Exposición grupal

Bibliografía

"KRUG, Steve (2014) Don't make me think! : a common sense approach to Web usability  
Berkeley, California : New Riders Pub. Capítulo 1"

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

Semanas 1 a 4

#### **UNIDAD N°: 2 Definiendo el problema y el perfil del usuario e idear soluciones interactivas**

##### **LOGRO**

Al finalizar la unidad, el estudiante organiza la información obtenida, definiendo los aspectos esenciales a incorporarse en una propuesta interactiva para la web.

Competencias:

Manejo de la información, Pensamiento innovador

##### **TEMARIO**

###### SEMANA 5

Contenido (temario):

Definición del problema y del perfil del usuario.

Actividades de aprendizaje:

- Discusión en equipos
- Investigación grupal
- Investigación individual
- Exposición participativa

###### SEMANA 6

Contenido (temario):

Desarrollo de la arquitectura de la información.

Actividades de aprendizaje:

- Discusión en equipos
- Investigación grupal
- Exposición participativa

#### SEMANA 7

Contenido (temario):

Definiendo el viaje del usuario y su experiencia de uso.

Actividades de aprendizaje:

-desarrollo individual de propuestas

-Exposición participativa

Evidencias de aprendizaje:

TB2:

Informe DI-2

Exposición grupal

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. 196)

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

Semanas 5 a 7

#### **UNIDAD N°: 3 Desarrollo de prototipos**

#### **LOGRO**

Al finalizar la unidad, el estudiante idea y desarrolla prototipos funcionales para un proyecto web.

Competencia(s):

Manejo de la información, Pensamiento innovador, Procesos del Diseño

#### **TEMARIO**

##### SEMANA 9

Contenido (temario):

Creación de sketches y mockups

Actividades de aprendizaje:

-Desarrollo de proyecto individual.

##### SEMANA 10

Contenido (temario):

Prototipos de baja fidelidad para móviles y escritorio.

Actividades de aprendizaje:

-Desarrollo de proyecto individual

##### SEMANA 11

Contenido (temario):

Tests de usabilidad

Actividades de aprendizaje:

-Desarrollo de proyecto individual

##### SEMANA 12

Contenido (temario):

Prototipos de alta fidelidad para móviles y escritorio.

Actividades de aprendizaje:

- Guía de estilo visual
- Desarrollo de proyecto individual

Evidencias de aprendizaje:

TB3:

- Informe DI-3
- Prototipo digital

Bibliografía:

KRUG, Steve (2014) Don't make me think! : a common sense approach to Web usability  
Berkeley, California : New Riders Pub. Capítulo 9.

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

Semanas 9 a 12

#### **UNIDAD N°: 4 Pruebas de usabilidad y maquetación HTML**

##### **LOGRO**

Al finalizar la unidad, el estudiante genera propuestas funcionales, realizando pruebas de usabilidad, siguiendo estándares y buenas prácticas de desarrollo web.

Competencia(s): Procesos del Diseño

##### **TEMARIO**

**SEMANA 13**

Contenido (temario):

Definición de estándares de maquetación e implementación web UI.

Actividades de aprendizaje:

- Desarrollo de proyecto individual.

**SEMANA 14**

Contenido (temario):

Propuesta web de escritorio.

Actividades de aprendizaje:

- Desarrollo de proyecto individual.

**SEMANA 15**

Contenido (temario):

Propuesta web móvil. Posicionamiento web y buenas prácticas.

Actividades de aprendizaje:

- Desarrollo de proyecto individual.

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

Semanas 13 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 utilizada se basa en el Diseño Centrado en el Usuario, donde el estudiante planteará soluciones de comunicación visual interactiva, en base a la investigación, el uso de principios metodológicos y el prototipado. Durante las sesiones se realizarán actividades que permitan identificar necesidades del cliente, para luego transformarlas en propuestas de diseño interactivo orientados a la web. El estudiante deberá dedicar al menos cuatro horas para las lecturas y el desarrollo de las actividades propias del curso, 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 4	Investigación cuantitativa y cualitativa, análisis de resultados. Definir problema y User Persona	NO
TB	TRABAJO	2	semana 7	Arquitectura de la información. Journey maps y sketches	NO
TB	TRABAJO	3	semana 12	Prototipar y testear. Mockups, prototipo LO-FI, guía de estilo visual, prototipo HI-FI, tests de usuario	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	semana 16	Maquetación Web, Informa UX, presentación informativa	NO

## IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

[https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/6313898890003391?institute=51UPC\\_INST&auth=LOCAL](https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/6313898890003391?institute=51UPC_INST&auth=LOCAL)