



## CARÁTULA DE ASIGNATURA

### LICENCIATURA EN DISEÑO DE INTERACCIÓN Y ANIMACIÓN

<b>1. NOMBRE DE LA ASIGNATURA</b>	Proyecto Integral Interactivo I
<b>2. CLAVE</b>	LDDI1225

### 3. OBJETIVOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

El alumno será capaz de:

- Caracterizar, por medio del análisis del contexto, problemáticas que puedan ser resueltas a través de un proyecto de diseño de interacción y animación.
- Plantear los objetivos a lograr para resolver, de manera innovadora, un problema de diseño de interacción y animación propuesto.
- Desarrollar un proyecto de solución a una problemática específica, utilizando los conocimientos y habilidades en el ámbito del diseño de interacción y animación.

### 4. TEMAS Y SUBTEMAS

1. Fundamentos del proyecto
  - 1.1 Planteamiento del problema
  - 1.2 Áreas de oportunidad
  - 1.3 Objetivos generales y específicos
  - 1.4 Alcances y limitaciones
  - 1.5 Justificación del proyecto
2. Análisis de contexto
  - 2.1 Antecedentes del problema
  - 2.2 Problemática actual
  - 2.3 Tendencias históricas
  - 2.4 Proyección de opciones
3. Alternativas de solución
  - 3.1 Lluvia de ideas
  - 3.2 Intuición y emociones
  - 3.3 Grupos de ideas
  - 3.4 Ventajas y beneficios de las propuestas
4. Organización del proceso
  - 4.1 Selección de ideas afines
  - 4.2 Prioridades
  - 4.3 Viabilidad

- 5. Integración del proyecto
  - 5.1 Resumen de propuestas
  - 5.2 Análisis de requerimientos
  - 5.3 Evaluación de opciones
  - 5.4 Retroalimentación del proceso

## 5. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

### a) CON DOCENTE

- Exponer temas relacionados con el análisis de situaciones y planteamiento de proyectos, para fundamentar propuestas de solución a una problemática específica.
- Participar en mesas de análisis del contexto para definir una problemática que pueda ser solucionada a través de un proyecto de interacción y animación.
- Participar en mesas de discusión sobre las alternativas de solución a las problemáticas detectadas.
- Participar en el análisis de necesidades en torno a propuestas de diseño de interacción y animación, que puedan ser aplicables a escenarios específicos.
- Presentar a asesoría el desarrollo de proyectos adecuados al ámbito del diseño de interacción y la animación.
- Retroalimentar los proyectos de diseño de los alumnos, tomando en cuenta el proceso seguido, para definir las propuestas de solución encontradas.

### b) INDEPENDIENTES

- Realizar investigación documental y de campo sobre problemáticas en un contexto específico, que puedan ser solucionadas a través de un proyecto de diseño de interacción y animación.
- Realizar el reporte de análisis de las situaciones planteadas, con el fin de visualizar alternativas de solución en el ámbito del diseño de interacción y la animación.
- Desarrollar en equipo, el proyecto de solución a una problemática dada, fundamentado en los conceptos de diseño vistos en el área básica de la carrera.
- Realizar la preparación de la presentación de sus propuestas.

## 6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

- |   |     |
|---|-----|
| • Reporte de análisis de problemáticas y alternativas de solución           | 30% |
| • Proyecto de solución a problemáticas de diseño de interacción y animación | 40% |
| • Presentación de la propuesta de solución a una problemática específica    | 30% |