



## GUÍA DE ESTUDIO

**Nombre de la asignatura:** Proyecto Integral Interactivo I

**Sigla:** LDDI1225

**Licenciaturas en las que se imparte:** Diseño de Interacción y Animación

**Área curricular a la que pertenece:** Síntesis y Evaluación

### Dimensiones curriculares a las que atiende:

Marcar la(s) dimensión(es) que la asignatura contribuye a formar.

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/>            | Formación profesional (DFP)             |
| <input type="checkbox"/>            | Formación social (DFS)                  |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Formación integral universitaria (DFIU) |

### Competencias:

Marcar la(s) competencia(s) que la asignatura contribuye a desarrollar.

- |                                     |                                       |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Comunicación oral y escrita (COE)     |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Liderazgo intelectual (LI)            |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Trabajo en equipo (TE)                |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Creatividad e innovación (CI)         |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Compromiso integral humanista (CIH)   |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Discernimiento y responsabilidad (DR) |

### Importancia de la asignatura:

Ésta asignatura se encuentra situada en el eje de formación de Síntesis, abordado desde la dimensión de formación integral de la disciplina. Favorece el desarrollo de las competencias genéricas de comunicación oral y escrita, liderazgo intelectual, así como la creatividad e innovación, el trabajo en equipo, y el compromiso global humanista, definidas en el marco conceptual de los planes de estudio SUJ. En esta asignatura se pretende desarrollar, en equipo, un proyecto relacionado con alguna problemática específica enfocada desde el punto de vista de la disciplina del diseño de interacción y la animación, que involucre el análisis de su contexto, el planteamiento de objetivos para resolverlo, y el uso de los conocimientos y las habilidades desarrolladas hasta este momento en la carrera, con una visión innovadora y de compromiso social.

Esta asignatura está ubicada en el tercer semestre del plan de estudios de la licenciatura, y contribuye en primera instancia al perfil del egresado, reforzando su habilidad para abordar un problema, relacionar los elementos involucrados que intervienen en su contexto, y visualizar una propuesta novedosa de solución al mismo, desde la perspectiva del diseño de interacción y la animación.

Esta materia es subsecuente de la materia de Síntesis y Representación, y es prerrequisito de Proyecto Integral Interactivo II. Tiene relación con la materia de Proyecto Interactivo III, al reforzar la habilidad de elaborar un proyecto interactivo, con elementos de animación, que facilite la comunicación de un mensaje específico, así como con la materia de Retórica de la Imagen, al aplicar los elementos del lenguaje visual para comunicar dicha idea.

Su relación con los ejes transversales se manifiesta a través de algunos ejemplos relacionados con la dimensión ambiental, analizando situaciones relacionadas con la ética y el cuidado del entorno.

**Objetivos generales (Al finalizar el curso 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.

**Objetivos específicos (El alumnos será capaz de:)**

- Identificar los elementos involucrados en el contexto de una situación específica, ubicando la relación e influencia de dichos elementos en el problema a resolver.
- Definir los pasos a seguir, y resultados deseables a obtener, en cada etapa del proceso, con el fin de dar seguimiento a los avances del proyecto.
- Imaginar posibles escenarios de solución al problema, basado en los conocimientos y habilidades adquiridas, y considerar las ventajas y desventajas de cada una de las propuestas sugeridas, a fin de visualizar la más viable.

**Actividades con docente dentro de la institución**

- 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 el avance de los proyectos, a fin de asesorar y optimizar su desarrollo y concluir el proceso en tiempo y forma.
- Retroalimentar los proyectos de diseño presentados por los alumnos, tomando en cuenta el proceso seguido, para evaluar las propuestas de solución encontradas.

	<p><b>Actividades fuera de la institución</b></p> <p><b>Actividades de manera independiente</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Realizar la preparación de la presentación de sus propuestas.</li> </ul>
<p><b>Temas desglosados</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fundamentos del proyecto       <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Planteamiento del problema</li> <li>1.2 Áreas de oportunidad</li> <li>1.3 Objetivos generales y específicos</li> <li>1.4 Alcances y limitaciones</li> <li>1.5 Justificación del proyecto</li> </ol> </li> <li>2. Análisis de contexto       <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1 Antecedentes del problema</li> <li>2.2 Problemática actual</li> <li>2.3 Tendencias históricas</li> <li>2.4 Proyección de opciones</li> </ol> </li> <li>3. Alternativas de solución       <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 Lluvia de ideas</li> <li>3.2 Intuición y emociones</li> <li>3.3 Grupos de ideas</li> <li>3.4 Ventajas y beneficios de las propuestas</li> </ol> </li> <li>4. Organización del proceso       <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 Selección de ideas afines</li> <li>4.2 Prioridades</li> <li>4.3 Viabilidad</li> </ol> </li> <li>5. Integración del proyecto       <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1 Resumen de propuestas</li> </ol> </li> </ol>	<p><b>Evidencias y desempeños</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reporte de investigación sobre una problemática específica, dentro del ámbito del diseño de interacción y animación, basado en información documental y de campo, sobre temática del cuidado ambiental y ética del entorno.</li> <li>• Reporte de análisis del problema planteado y posibles alternativas de solución, dentro del ámbito del diseño de interacción y la animación, con una estructura de pre-proyecto.</li> <li>• Documento de fundamentación del proyecto desarrollado, que incluye la propuesta de solución óptima y posibles pruebas de uso a fin de evaluar sus resultados.</li> <li>• Presentación del proyecto en formato sintetizado, utilizando para ello los medios tecnológicos adecuados para comunicar su idea, con claridad, sencillez, e impacto.</li> </ul>

5.2 Análisis de requerimientos 5.3 Evaluación de opciones 5.4 Retroalimentación del proceso	
---	--

**Bibliografía básica:**

- Cómo crear un portafolio digital - guía práctica para mostrar tu trabajo online; CLAZIE, Ian. Gustavo Gili, 2011.
- Metodología del diseño: el acto o la práctica de usar tu mente para considerar el diseño; AMBROSE, Gavin. Parramón, 2010.
- El diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI; PRESS, Mike. Gustavo Gili, 2009.

**Bibliografía complementaria:**

- Emotional Design – Why we love (or hate) everyday things; NORMAN, Donald, Basic Books, 2005
- Thoughts on Interaction Design – Second Edition; KOLKO, Jon, Morgan Kaufmann, 2011.
- Design Thinking; BROWN, Tim, Harvard Business Review, [www.hbr.org](http://www.hbr.org)

**Evaluación.**  
**Requisitos para acreditar el curso:**

- 80% de asistencia a las sesiones de clase
- Participación en clase y revisión de avances

**Desglose de criterios y porcentajes de evaluación:**

INSTRUMENTO	PORCENTAJE	ASPECTOS A EVALUAR
Reporte de investigación documental y de campo	20%	Ortografía y redacción. Temática sobre el cuidado del medio ambiente.
Reporte de análisis de problema a tratar	20%	Ortografía y redacción. Reflexión de conceptos. Temática sobre el cuidado del medio ambiente, posible enfoque desde la disciplina, esquema de pre-proyecto.
Proyecto de solución a problemática de diseño de interacción y animación	30%	Ortografía y redacción. Metodología de Diseño. Temática sobre el cuidado del medio ambiente, enfoque desde la disciplina, propuesta de solución y pruebas de uso.
Presentación de la propuesta de solución a una problemática específica	30%	Ortografía y redacción. Claridad, sencillez e impacto visual. Síntesis de conceptos y defensa del proyecto.

**Otros:**