



SYLLABUS

I. DATOS DEL CURSO

Periodo: **Primavera 2017**

Asignatura: **Proyecto Integral Interactivo I - Grupo I**

Sigla: **LDDI1225**

Salón: **J-005**

Horario: **Lunes y Miércoles, 11:00 a 13:00 hrs.**

Prerrequisito(s): **Síntesis y Representación**

Programa(s) al(os) que se imparte: **Diseño de Interacción y Animación**

Semestre(s): **3er semestre**

Nombre de los Profesores: **Mtro. Luis Gabarrón Ordorica**

Correo electrónico: luis.gabarron@iberopuebla.mx

Escenarios académicos: **Salón de clases, Campus de la Universidad, plataforma virtual**

II. DESCRIPCIÓN DEL CURSO

2.1 Objetivos generales de la asignatura:

- 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.

2.2 Objetivos específicos de la asignatura:

- 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.

III.- REQUISITOS DE ACREDITACIÓN Y POLÍTICAS DE CLASE

POLÍTICAS ESPECÍFICAS

- Para tener derecho a calificación final, el alumno debe de cumplir con todas de las entregas parciales.
- Dos semanas antes de la presentación final, se hará una revisión de todos los proyectos ante la academia de ASE, quien decidirá si cuentan con la calidad mínima para poder presentarse. En caso de que un proyecto no cuente con la calidad mínima necesaria, el alumno no podrá realizar su presentación final. En caso de hacer observaciones, el alumno está condicionado a realizarlas para poder realizar la presentación final.
- Los criterios para la evaluación de estos proyectos serán presentados por la academia antes de realizar la evaluación.
- No se puede pedir la colaboración a un alumno o persona externa al proyecto sin que antes sea consultado y aprobado por el profesor titular del curso.
- En caso de colaborar con alguien que no esté relacionado a la clase, para realizar su proyecto, ya sea como asesoría o como apoyo en producción, se debe tener un registro explícito de cuál fue el proceso realizado por el alumno para la materia de ASE y a partir de qué punto existió la colaboración de alguien más.
- En caso de no reportar la colaboración de algún participante externo y que haya sido aprobado por el profesor titular de la materia antes de cualquier entrega, será considerado como plagio.
- En caso de haber conflicto al interior del equipo de trabajo, es responsabilidad de los alumnos notificarlo **cuanto antes** al profesor para intentar llegar a una solución, ya que la desintegración de los equipos no está permitida, y resultará en la no acreditación del curso.
- La comunicación para esta clase se llevará a cabo exclusivamente a través de la plataforma Slack (no se darán asesorías por ningún otro medio). Es responsabilidad del usuario bajar la aplicación para su celular para recibir las notificaciones oportunamente. También se les incita a usar la plataforma para organizarse y comunicarse como equipo. Para este fin, es necesario que proporcionen cuanto antes sus datos en el siguiente formulario para darlos de alta:
<https://docs.google.com/forms/d/1tMrg5gRg4aZw-cTeOFjAyuX67qMaW1BYc03f4myXKpY/prefill>

POLÍTICAS GENERALES

- Para tener derecho a la acreditación del curso se requiere un mínimo de 80% de asistencia. No hay excepciones.
- La clase inicia 10 minutos después de la hora señalada, después será considerada como no asistencia
- Las tareas o trabajos iguales, o que no fueron desarrollados en clase, no tendrán valor alguno.
- No se recibirán trabajos después de la fecha establecida.
- No poner atención a la asesoría, dedicarse a otras actividades no correspondientes a ésta, faltar al respeto o generar distracción en la clase, provocará se les retire del aula y se les ponga falta.
- El alumno que cometa plagio y entregue una tarea copia de algún otro trabajo, con diseños no propios, o con escritos sin citas, será penalizado por dicho acto, siendo dado de baja de la materia dependiendo de la gravedad del caso. El Consejo Técnico de la

licenciatura podría determinar su baja definitiva de la universidad.

- El alumno es responsable de conservar y proteger sus archivos, si éstos se pierden o dañan, no contarán como trabajo entregado.
- El alumno será reportado y sancionado por destruir o afectar el equipo o las instalaciones.
- No introducir alimentos, ni fumar dentro del salón.
- Es responsabilidad del alumno atender a las asesorías tanto en el horario de clase como fuera del mismo, de acuerdo a lo establecido por el profesor. Así mismo los alumnos serán responsables de acercarse a los expertos, de acuerdo al tema que les fue asignado, quiénes podrán asesorarlos más allá del proceso metodológico.

IV.- PROGRAMACIÓN DE LOS TEMAS POR SESIONES

Revisar la rúbrica de evaluación del programa.

<https://drive.google.com/open?id=1BwDYC8Qc85SqsS7zZUgZOqfXL-MQqV3yc7ikLiuniQg>

V.- BIBLIOGRAFÍA GENERAL Y APOYOS DIDÁCTICOS

- 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
- The animator's survival kit - expanded edition; a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and Internet animators, WILLIAMS, Richard, Faber & Faber, 2009
- El diseño de los objetos del futuro – la interacción entre el hombre y la máquina, NORMAN, Donald, Paidós Ibérica, 2010
- Emotional Design – Why we love (or hate) everyday things; NORMAN, Donald, Basic Books, 2005
- Thoughts on Interaction Design – 2nd Ed.; KOLKO, Jon, Morgan Kaufmann, 2011.
- Design Thinking; BROWN, Tim, Harvard Business Review, www.hbr.org
- Intuición, Acción, Creación - Graphic Design Thinking; LUPTON, Ellen. Gustavo Gili, 2011.
- About Face 3 - The Essentials of Interaction Design; COOPER, Alan, Robert Reinmann y David Cronin, Wiley, 2007

VI.- DESCRIPCIÓN DE LOS CRITERIOS Y PORCENTAJES DE EVALUACIÓN

INSTRUMENTO	PORCENTAJE	ASPECTOS A EVALUAR
Presentación y documento sobre la descripción del problema, investigación de diseño, organización de información, aprendizajes y conclusiones.	30%	Ortografía y redacción. Temática definida. Reflexión de conceptos. Enfoque desde la disciplina, esquema de pre-proyecto. Nivel de logro de Competencias Específicas.
Propuesta de comunicación sobre el problema y las áreas de oportunidad detectadas: Historia, guión, storyboard y animación.	30%	Ortografía y redacción. Metodología de Diseño. Concepto a comunicar sobre temática propuesta. Nivel de logro de Competencias Específicas.
Participación en clase y revisión de avances a lo largo del semestre.	20%	Ortografía y redacción. Metodología de Diseño y Concepto a comunicar sobre temática propuesta. Nivel de logro de Competencias Específicas.
Presentación Final del Proyecto	20%	Ortografía y redacción. Claridad, sencillez e impacto visual. Síntesis de conceptos y defensa del proyecto. Nivel de logro de Competencias Específicas.

MANIFIESTO DE ASE I
DISEÑO DE INTERACCIÓN Y ANIMACIÓN
DEPARTAMENTO DE ARTE, DISEÑO Y ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA PUEBLA

En este espacio se trata de demostrar que el estudiante posee las competencias adquiridas y/o desarrolladas en las materias anteriores al momento de cursarlo. Resulta esencial que el estudiante perciba al espacio de Síntesis y Evaluación (ASE) no como una materia instructiva, es decir, no como una clase para aprender.

Por lo anterior, el papel de los profesores del ASE es el de asesorar, revisando con una actitud crítica lo que los estudiantes proponen. Es el estudiante, sin embargo, el que decide qué hacer en consecuencia.

Partimos de la premisa de que el diseño es una actividad profesional centrada en el usuario que atiende necesidades y problemas de la gente. Dentro de esta actividad se investigan a fondo los elementos básicos de la comunicación (emisor, canal, mensaje, receptor (usuario) y contexto) dando como resultado un trabajo completo centrado en el usuario.

La investigación y las reflexiones que fundamentan el proyecto de diseño deben ser descritas por escrito y verbalmente de manera concreta y sintética, con calidad argumentativa académica aceptable, la descripción escrita del proceso que se menciona corresponde al documento de ASE.

Dicho documento es un texto recepcional que argumenta el proyecto de diseño, no es una tesis. Un proyecto como este requiere partir de un problema o una necesidad social genérica no atendida —un nicho de oportunidad. La documentación del proceso de diseño acredita a los estudiantes para pasar a la siguiente área del mapa curricular de la licenciatura (mayor o menor) pero, como ya se dijo no es propiamente una tesis.

En ASE I se realiza un portafolio académico que se produce de manera digital, en él se registra una muestra de los trabajos realizados en las materias ya cursadas. Dicha muestra incluye una reflexión de lo aprendido hasta el momento en términos de competencias genéricas y profesionales. Se atiende también un proyecto de diseño interactivo con recursos de animación que atiende una necesidad o una problemática entre el usuario y su interacción con el contexto descrito. Se hace énfasis en la reflexión de los estudiantes que se asumen como personas que profesionalmente colaboran con la construcción cultural en beneficio de la sociedad.

En el ASE I se evalúan y califican los desempeños de los estudiantes para atender proyectos de diseño en términos de competencias genéricas y profesionales en un nivel de logro de SER y SABER, es decir, que sean capaces de reconocerse a sí mismos como los futuros Diseñadores de Interacción y Animación, creativos e innovadores que aspiran ser. Para lograr lo anterior resulta esencial que el estudiante entienda la naturaleza interdisciplinar de la profesión del diseño de interacción. Debido a ello, deberán incursionar en cada tema que su investigación lo requiera.

Listado de Alumnos

Cuenta	Nombre	Firma
182960-1	ALFARO RIOJA LOURDES IVETTE	Enterada <i>[Signature]</i>
183627-8	BAEZ MUÑOZ ROBERTO	Enterado <i>[Signature]</i>
176824-3	CARPIO JIMENEZ KAREN PAOLA	Enterada <i>[Signature]</i>
182729-8	ECHAVARRÍA AGUILAR LAURA OLIVIA	<i>[Signature]</i> Enterada
182005-2	GALDAMEZ FARRERA RODOLFO	<i>[Signature]</i>
183346-0	HIDALGO PAZ VICTOR MANUEL	Enterado <i>[Signature]</i>
181963-5	LOPEZ TELLO ARÁIZA CAROLINA	Enterada <i>[Signature]</i>
182098-3	MIMIAGA HERNANDEZ MARCOS DANIEL	<i>[Signature]</i>
182649-5	ONTIVEROS VILLA DIEGO	<i>[Signature]</i>
181855-0	RAMOS GONZALEZ PAULINA ALEJANDRA	Enterada <i>[Signature]</i>
180006-3	ROMERO LOPEZ CRISTIAN EDUARDO	Enterado <i>[Signature]</i>
182309-2	SANCHEZ CAMACHO JESUS DALÍ	<i>[Signature]</i>
183484-1	TAPIA BOLAÑOS MAURICIO	Enterado <i>[Signature]</i>