



CARÁTULA DE ASIGNATURA

LICENCIATURA EN DISEÑO DE INTERACCIÓN Y ANIMACIÓN

1. NOMBRE DE LA ASIGNATURA	Proyecto Integral Interactivo I
2. CLAVE	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% |