



CARÁTULA DE ASIGNATURA

LICENCIATURA EN

1. NOMBRE DE LA ASIGNATURA	Proyecto Integral Interactivo III
2. CLAVE	LDDI1224

3. OBJETIVOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

El alumno será capaz de:

- Evaluar una problemática social relacionada con el ámbito del diseño de interacción y animación, para identificar oportunidades de solución que faciliten la ejecución de una determinada tarea.
- Diseñar un producto de interacción y animación, con base en estudios de necesidades de usuarios reales, para brindar una solución a un problema de impacto social detectado.
- Realizar propuestas de implementación de un proyecto de interacción y animación a posibles clientes, organizaciones o instituciones, con la intención de experimentar los procesos para la obtención de financiamiento de proyectos.

4. TEMAS Y SUBTEMAS

1. Planeación del proyecto
 - 1.1 Identificación de oportunidades
 - 1.2 Estudio de usuarios
 - 1.3 Alcances y limitantes del proyecto
 - 1.3 Análisis costo-beneficio, riesgos
2. Diseño general
 - 2.1 Experiencias de uso
 - 2.2 Diseño de tareas, planeadas, no planeadas
 - 2.3 Técnica de agrupación de tarjetas
 - 2.4 Evidencias de avance
3. Diseño de identidad
 - 3.1 Identidad corporativa
 - 3.2 Identidad de producto
 - 3.3 Aplicaciones al diseño visual, íconos
4. Diseño de la información
 - 4.1 Análisis de contenidos
 - 4.2 Visualización de información
 - 4.3 Modelos de comportamiento
 - 4.4 Sistemas de manipulación de datos
5. Diseño de interactividad
 - 5.1 Análisis de procesos
 - 5.2 Uso de metáforas visuales
 - 5.3 Diseño de navegación

- 5.4 Apariencia y funcionalidad de la interfaz gráfica
- 5.5 Prototipos y pruebas de usabilidad

- 6. Producción e implementación
 - 6.1 Menús, formularios y cuadros de diálogo
 - 6.2 Funcionalidad de soporte a las tareas de los usuarios
 - 6.3 Dispositivos de interacción
 - 6.4 Calidad de servicio y productividad del usuario
 - 6.5 Manuales de usuario y ayuda en línea

5. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

a) CON DOCENTE

- Exponer un problema de impacto social detectado que permita fundamentar las propuestas de diseño.
- Presentar el análisis de necesidades y tareas de los usuarios, en torno a propuestas de diseño de interacción y animación, aplicables a los prototipos de solución planteados en clase por los equipos de trabajo.
- Presentar a revisión el desarrollo de los proyectos sobre diseño de interacción y la animación, así como su implementación en el entorno real planteado.
- Participar en las sesiones de retroalimentación a los productos de diseño de interacción y animación tomando en cuenta la metodología seguida y las propuestas de solución encontradas.

b) INDEPENDIENTES

- Realizar investigación documental y de campo sobre una problemática de impacto social que pueda ser solucionada a través de un proyecto de diseño de interacción y animación.
- Redactar el planteamiento de un problema de investigación que pueda ser resuelto a partir del diseño de interacción y animación.
- Desarrollar un proyecto sobre diseño de interacción y la animación que dé solución a un problema real planteado.
- Realizar la presentación de sus propuestas, con el fin de obtener una retroalimentación que ayude a complementar el proceso de diseño seguido, y con la intención de conseguir fuentes de financiamiento que apoyen el desarrollo del producto.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

- | | |
|---|-----|
| • Planteamiento del problema | 15% |
| • Reporte de análisis de necesidades y tareas | 15% |
| • Producto de diseño y evaluación de resultados | 40% |
| • Presentación de la propuesta | 30% |