



## CARÁTULA DE ASIGNATURA

### LICENCIATURA EN DISEÑO DE INTERACCIÓN Y ANIMACIÓN

<b>1. NOMBRE DE LA ASIGNATURA</b>	Proyecto Integral Interactivo II
<b>2. CLAVE</b>	LDDI1226

### 3. OBJETIVOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

El alumno será capaz de:

- Diagnosticar un problema real dentro del ámbito del diseño de interacción y animación, a partir del análisis del contexto, para fundamentar propuestas de proyectos enfocados en la persona.
- Desarrollar un prototipo de aplicación que resuelva la problemática planteada, integrando las necesidades del contexto de los usuarios, para ofrecer una propuesta alternativa.
- Mejorar el diseño del prototipo con pruebas de usuario, basadas en el estudio de necesidades y en el análisis de tareas realizado, para complementar el proceso de diseño elaborado.

### 4. TEMAS Y SUBTEMAS

1. Contexto del problema
  - 1.1 Limitantes del proyecto
  - 1.2 Enfoque centrado en la persona
  - 1.3 Avances tecnológicos
  - 1.4 Ecosistema de innovación
2. Observar a los usuarios
  - 2.1 Comportamiento humano
  - 2.2 Experiencia del usuario
  - 2.3 Expectativas y necesidades
3. Síntesis de experiencias
  - 3.1 Áreas de oportunidad
  - 3.2 Ideas de corto plazo
  - 3.3 Ideas revolucionarias
  - 3.4 Herramientas tecnológicas
  - 3.5 Alternativas de solución
4. Prototipos de baja fidelidad
  - 4.1 Bocetos iniciales
  - 4.2 Modelos, *storyboards*
  - 4.3 Parámetros de medición
  - 4.4 Pruebas de usabilidad

- 5. Aprendizaje del proceso
  - 5.1 Evaluación de pruebas
  - 5.2 Análisis de resultados
  - 5.3 Rediseño

## 5. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

### a) CON DOCENTE

- Exponer temas relacionados con el diseño de interacción y animación, para fundamentar las propuestas de solución a la problemática real planteada.
- Participar en mesas de análisis sobre las necesidades y tareas de los usuarios prospecto, para el desarrollo de los proyectos.
- Presentar los prototipos de solución elaborados, explicando el proceso seguido y los elementos utilizados.
- Realizar las pruebas de usuario de los prototipos elaborados ante el grupo, para retroalimentar el proceso de diseño.

### b) INDEPENDIENTES

- Redactar un documento de análisis de la problemática planteada, para la fundamentación de las propuestas de diseño.
- Realizar el reporte de análisis de necesidades y tareas de los usuarios prospecto, con el fin de visualizar alternativas de solución en el ámbito del diseño de interacción y la animación.
- Desarrollar el prototipo de solución a un problema real planteado, integrando las necesidades planteadas, al esquema de tareas y funciones.
- Preparar la presentación de sus propuestas, con el fin de obtener una retroalimentación que ayude a complementar el proceso de diseño seguido.

## 6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

• Planteamiento del problema	15%
• Reporte de análisis de necesidades y tareas	15%
• Prototipo de solución a problemática detectada	40%
• Presentación de la propuesta	10%
• Aplicación de pruebas de usuario	20%