



Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura
Materia: PROYECTO INTERACTIVO INTEGRAL I
Licenciatura en Diseño de Interacción
Profesores:
Manuel Siordia Aquino (manuel.s@infotipos.com)
Primavera 2017

MANIFIESTO DE ASE II

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. 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.

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, quien 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. Lo que hace que el diseño se centre en el usuario y tenga resultados es su proceso completo, en el que se investigan a fondo los elementos que son parte básica de su experiencia: como es una actividad de práctica en un contexto definido.

En el caso de este curso enfocaremos el proyecto en la Dimensión de Formación Social, es decir, un proyecto de diseño que atiende una necesidad o una problemática de algún grupo vulnerable o menos favorecido. Un proyecto como éste requiere partir de un problema o una necesidad social genérica no atendida —un nicho de oportunidad. Nos ocuparemos en esta ocasión con proyectos que tengan que ver con los temas de **Cities Alive: Social, Económica y Ambiental**

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 (y profesional, en el caso de los ASE II y III) aceptable, la descripción escrita del proceso que se menciona corresponde al documento de ASE.

Dicho documento se presentará en forma de un blog que argumenta el proyecto de diseño, no es una tesis. 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 II se evalúan y califican los desempeños de los estudiantes para atender proyectos de diseño de interacción y animación en términos de competencias genéricas y específicas en un nivel de logro de SABER HACER PROFESIONAL, es decir, que sean capaces de generar productos de interacción y animación estratégicos e innovadores con base en un proceso bien estructurado, centrado en los usuarios y con base en resultados. Para lograr lo anterior resulta esencial que el estudiante entienda la naturaleza interdisciplinaria de su profesión. Debido a ello, deberá incursionar en cada tema que su investigación lo requiera y consultar con expertos en caso de ser necesario.

El producto final de la investigación deberá ser mínimo un prototipo de **media fidelidad*** (o algo en etapas más avanzadas de desarrollo) probado por los usuarios reales y a quienes aqueja la problemática. Dicho prototipo deberá ser probado y refinado hasta llegar a una versión que podría considerarse final. Acompañado del prototipo, los estudiantes deberán incluir un plan de implementación con fechas, costos e

implicaciones para llevarlo a cabo. También se les requiere que su investigación sea sintetizada en formato Paper y en Poster para presentación.

Es necesario tener por lo menos un asesor externo a la materia a quien desde el inicio se le presentará el proyecto y con quien tendrán varias sesiones de asesoría, siendo éste al final parte del jurado calificador del proyecto. Serán obligatorias sesiones de revisión con el asesor externo antes de cada entrega parcial y final (con hoja de revisión con comentarios firmada por el asesor externo).

***PROTOTIPOS ACEPTADOS PARA ASEII**

Prototipo de Media fidelidad (med-fi)

(Máxima calificación considerando la complejidad del proyecto y calidad del prototipo)

Se utiliza para refinar las ideas que funcionaron en la fase de baja fidelidad. Son prototipos que ya son más funcionales pero que quizá no cuentan con todas las funcionalidades o características finales. Estos prototipos son más refinados visualmente pero pueden carecer de detalle o color. Se pueden probar con usuarios en las etapas intermedias del proyecto.

Algunos ejemplos posibles:

- Interfaces creadas en herramientas de prototipado profesionales, con funcionalidades básicas (como navegación) y la capacidad de ser utilizadas en los dispositivos finales.
- Prototipos de productos con piezas y materiales creados de forma semiprofesional (impresión 3D por ejemplo), o utilizando materiales que se utilizarán en el producto final.
- Experiencias de usuario recreadas en video o animación, utilizando a los usuarios finales y la mayoría de elementos que componen la experiencia.
- Videojuego con interacción básica, personajes no definidos por completo (pueden ser cubos, esferas, etc.). El prototipo debe mostrar claramente la experiencia que vivirá el usuario y las mecánicas principales del gameplay.
- Para animación; storyboards animados, escenas completas sin texturizar o sin color, efectos de sonido y música pueden ser incluidas.

Prototipo de Alta fidelidad (hi-fi)

(Máxima calificación)

Se utiliza para demostrar funcionalidad y "look and feel" del proyecto. Este tipo de prototipos ya cuentan con funcionalidades más avanzadas (más allá que solamente navegación) como programación y comportamientos. El aspecto visual ya es mucho más trabajado y se asemeja a lo que se quiere en el producto final en cuanto a colores, tipografía y layout. Se pueden probar con usuarios en etapas avanzadas del proyecto. También son de gran utilidad para presentar a posibles inversores.

Algunos ejemplos posibles:

- Interfaces creadas en lenguajes de programación que permitan una mayor funcionalidad pero un desarrollo ágil. También se puede programar en el lenguaje elegido para el producto final, pero limitando funcionalidades para permitir que se haga de forma rápida.
- Prototipos de productos con piezas y materiales creados profesionalmente. Básicamente serían versiones casi terminadas del producto tal como será presentado al usuario, pero todavía no optimizadas para producción en masa o industrial.
- Experiencias de usuario implementadas y probadas en el ambiente propuesto para el proyecto, en situaciones reales y con usuarios reales. Documentadas y mapeadas gráficamente.

8. PAPER

Documento con las características requeridas para considerarse para su publicación.

Sistema de Evaluación

Primer Parcial 30%
Segundo Parcial 30%
Evaluación Final 40%

(4 Mayo presentación final con evaluadores)

(20% profesor de la materia y 15% expertos en el área de diseño correspondiente, 5% poster y paper)

Total Final 100%

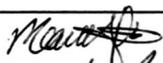
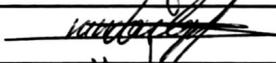
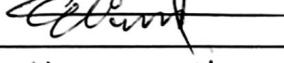
BIBLIOGRAFÍA

IDEO. (s.f.). *Diseño centrado en las personas: Kit de herramientas.*

Rockport, *Universal Methods of Design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas and design effective solutions.* Bella Martin and Bruce Hanington..

Saffer, D. (2009). *Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices.* New Riders.

Listado de Alumnos

nombre	firma
GUERRERO GUEVARA MAURICIO	
LOPEZ RAMIREZ BRANDON ALAN	
PEREZ PERALES RAMIREZ JAIME	
RAMIREZ BRINDIS SEBASTIAN ISMAEL	
THEUREL ROMAGNOLI ERNESTO	
ZUÑIGA AGUILAR VICTOR ALBERTO	

Victor Z. Vic-09-zu@live.com.mx

VIC_09_ZU@_____



Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura
Materia: PROYECTO INTERACTIVO INTEGRAL I
Licenciatura en Diseño de Interacción
Profesores:
Iliana Moreno Guzmán (hello@ilianaguzman.com)
Manuel Siordia Aquino (manuel.s@infotipos.com)
Primavera 2017

MANIFIESTO DE ASE II

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. 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.

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, quien 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. Lo que hace que el diseño se centre en el usuario y tenga resultados es su proceso completo, en el que se investigan a fondo los elementos que son parte básica de su experiencia: como es una actividad de práctica en un contexto definido.

En el caso de este curso enfocaremos el proyecto en la Dimensión de Formación Social, es decir, un proyecto de diseño que atiende una necesidad o una problemática de algún grupo vulnerable o menos favorecido. Un proyecto como éste requiere partir de un problema o una necesidad social genérica no atendida —un nicho de oportunidad. Nos ocuparemos en esta ocasión con proyectos que tengan que ver con los temas de **Cities Alive: Social, Económica y Ambiental**

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 (y profesional, en el caso de los ASE II y III) aceptable, la descripción escrita del proceso que se menciona corresponde al documento de ASE.

Dicho documento se presentará en forma de un blog que argumenta el proyecto de diseño, no es una tesis. 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 II se evalúan y califican los desempeños de los estudiantes para atender proyectos de diseño de interacción y animación en términos de competencias genéricas y específicas en un nivel de logro de **SABER HACER PROFESIONAL**, es decir, que sean capaces de generar productos de interacción y animación estratégicos e innovadores con base en un proceso bien estructurado, centrado en los usuarios y con base en resultados. Para lograr lo anterior resulta esencial que el estudiante entienda la naturaleza interdisciplinaria de su profesión. Debido a ello, deberá incursionar en cada tema que su investigación lo requiera y consultar con expertos en caso de ser necesario.

El producto final de la investigación deberá ser mínimo un prototipo de **media fidelidad*** (o algo en etapas más avanzadas de desarrollo) probado por los usuarios reales y a quienes aqueja la problemática. Dicho prototipo deberá ser probado y refinado hasta llegar a una versión que podría considerarse final.

Acompañado del prototipo, los estudiantes deberán incluir un plan de implementación con fechas, costos e implicaciones para llevarlo a cabo. También se les requiere que su investigación sea sintetizada en formato Paper y en Poster para presentación.

Es necesario tener por lo menos un asesor externo a la materia a quien desde el inicio se le presentará el proyecto y con quien tendrán varias sesiones de asesoría, siendo éste al final parte del jurado calificador del proyecto. Serán obligatorias sesiones de revisión con el asesor externo antes de cada entrega parcial y final (con hoja de revisión con comentarios firmada por el asesor externo).

*PROTOTIPOS ACEPTADOS PARA ASEII

Prototipo de Media fidelidad (med-fi)

(Máxima calificación considerando la complejidad del proyecto y calidad del prototipo)

Se utiliza para refinar las ideas que funcionaron en la fase de baja fidelidad. Son prototipos que ya son más funcionales pero que quizá no cuentan con todas las funcionalidades o características finales. Estos prototipos son más refinados visualmente pero pueden carecer de detalle o color. Se pueden probar con usuarios en las etapas intermedias del proyecto.

Algunos ejemplos posibles:

- Interfaces creadas en herramientas de prototipado profesionales, con funcionalidades básicas (como navegación) y la capacidad de ser utilizadas en los dispositivos finales.
- Prototipos de productos con piezas y materiales creados de forma semiprofesional (impresión 3D por ejemplo), o utilizando materiales que se utilizarán en el producto final.
- Experiencias de usuario recreadas en video o animación, utilizando a los usuarios finales y la mayoría de elementos que componen la experiencia.
- Videojuego con interacción básica, personajes no definidos por completo (pueden ser cubos, esferas, etc.). El prototipo debe mostrar claramente la experiencia que vivirá el usuario y las mecánicas principales del gameplay.
- Para animación; storyboards animados, escenas completas sin texturizar o sin color, efectos de sonido y música pueden ser incluidas.

Prototipo de Alta fidelidad (hi-fi)

(Máxima calificación)

Se utiliza para demostrar funcionalidad y "look and feel" del proyecto. Este tipo de prototipos ya cuentan con funcionalidades más avanzadas (más allá que solamente navegación) como programación y comportamientos. El aspecto visual ya es mucho más trabajado y se asemeja a lo que se quiere en el producto final en cuanto a colores, tipografía y layout. Se pueden probar con usuarios en etapas avanzadas del proyecto. También son de gran utilidad para presentar a posibles inversores.

Algunos ejemplos posibles:

- Interfaces creadas en lenguajes de programación que permitan una mayor funcionalidad pero un desarrollo ágil. También se puede programar en el lenguaje elegido para el producto final, pero limitando funcionalidades para permitir que se haga de forma rápida.
- Prototipos de productos con piezas y materiales creados profesionalmente. Básicamente serían versiones casi terminadas del producto tal como será presentado al usuario, pero todavía no optimizadas para producción en masa o industrial.
- Experiencias de usuario implementadas y probadas en el ambiente propuesto para el proyecto, en situaciones reales y con usuarios reales. Documentadas y mapeadas gráficamente.

- Videojuego con funcionalidad casi completa y con el look and feel prácticamente resuelto. Se deberá contar con interfaz de usuario, menús, tutoriales, etc. En este tipo de prototipo, podría ser suficiente que el videojuego se muestre con pocos niveles, pocos ítems, pocos fondos, etc.
- Animación prácticamente terminada, pueden faltar efectos de postproducción, edición, o títulos. Debe incluir musicalización y efectos de sonido (en caso de utilizarlos)

REQUISITOS DE ACREDITACIÓN Y POLÍTICAS DE LA 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 los titulares 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 los titulares 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 notificar **cuanto antes** a los profesores para intentar llegar a una resolución, 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 nos proporcionen cuanto antes sus datos en el siguiente formulario para darlos de alta: <https://goo.gl/KZPBQq>
- Los papers generados durante el curso tendrán que ser realizados con el formato proporcionado por los profesores y deberán listar a los profesores como co-autores del mismo en la posición de menor jerarquía del documento.

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 esta, falta de respeto o generar distracción en la clase generarán 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 que no sean de él, o con escritos sin citas, serán penalizados por dicho acto siendo dados

de baja de la materia dependiendo y dependiendo de la gravedad el Consejo Técnico de la carrera podría determinar su baja definitiva de la universidad.

- El alumno es responsable de conservar y proteger sus archivos, si este se pierde o daña no contará como trabajo entregado.
- El alumno será reportado y sancionado por destruir o afectar equipo o instalaciones.
- No introducir alimentos, ni fumar dentro del salón.

En el caso de el ASE III que compone a 2 profesores titulares la evaluación se realizará de la siguiente manera:

1. El encargado de subir las calificaciones tanto parciales como finales al sistema será el profesor titular con quién el alumno se encuentra inscrito en el sistema.
2. Las calificaciones tanto parciales como las finales, serán revisadas y evaluadas por los 2 profesores titulares de la materia.
3. Es responsabilidad del alumno atender a las asesorías tanto en el horario de clase como fuera del mismo, de acuerdo a lo establecido con los profesores. Así mismo el alumno es responsable de acercarse a los expertos de acuerdo al tema quiénes podrán asesorarlos más allá del proceso metodológico.

Desglose de entregas y fechas importantes

Primer Parcial (21 de Febrero a la hora de la clase)

1. CRONOGRAMA
2. RECOLECCIÓN DE DATOS
Evidencias visuales y auditivas del registro de datos de la investigación
3. CATEGORÍAS (RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN)
Descripción clara acompañada de citas sobre los datos obtenidos durante la investigación.
(Búsqueda de patrones)
4. MAPA DE RELACIONES/TABLA DE ACTIVIDAD
5. INSIGHTS
6. TEORÍA DE DISEÑO / MARCO TEÓRICO

Segundo Parcial (04 Abril a la hora de la clase)

1. PROPUESTAS DE DISEÑO
Aportación que su propuesta tendrá para solucionar la problemática encontrada.
2. SITUACIONES
3. DISEÑO DE PERSONAS
4. ESCENARIO
5. JOURNEY MAP
6. REGISTRO DE PRUEBAS Y PROTOTIPADO
7. PROTOTIPO (Con calidad visual profesional y si es posible en el dispositivo a usar)

Evaluación Final

1. DESCRIPCIÓN DEL PROTOTIPO FINAL
Explicar claramente el proceso que llevaste para la construcción de la propuesta de diseño y el porqué de tus decisiones (basándote en las categorías, principios de diseño y teoría de diseño (ésta última; el cómo el diseño ayuda a solucionar la problemática que encontré) con referencias citadas.
2. CONCLUSIÓN
Mostrar una reflexión detallada sobre el proceso de diseño y los resultados obtenidos del proyecto de manera general. Después de todo lo que hiciste ¿Con qué te quedas?

3. CITAS Y REFERENCIAS

Todas las citas contienen la información de la fuente de consulta.

Existe una lista bibliográfica con las referencias que utilizaron en formato APA.

Las referencias electrónicas son de sitios confiables: .org, .edu, .gob"

4. INTRODUCCIÓN

5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

6. JUSTIFICACIÓN

7. POSTER

El poster comunica y muestra claramente el proceso que realizaron durante el semestre y el resultado obtenido.

8. PAPER

Documento con las características requeridas para considerarse para su publicación.

Sistema de Evaluación

Primer Parcial 30%

Segundo Parcial 30%

Evaluación Final 40%

(4 Mayo presentación final con evaluadores)

(20% profesor de la materia y 15% expertos en el área de diseño correspondiente, 5% poster y paper)

Total Final 100%

BIBLIOGRAFÍA

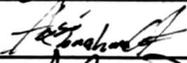
IDEO. (s.f.). *Diseño centrado en las personas: Kit de herramientas.*

Rockport, *Universal Methods of Design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas and design effective solutions.* Bella Martin and Bruce Hanington..

Saffer, D. (2009). *Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices.* New Riders.

Listado de Alumnos

Grupo Manuel

nombre	firma
CARRANZA CHAVEZ KARLA CRISTELA	
GALICIA LUGO JOSE ABRAHAM	
GALLARDO URIZAR FELIPE ALEJANDRO	
LIMON BAZAN IBRAHIM LAHUR	
SCHIAFFINI GONZALEZ ALINE LORRAINE	
TORRES GONZALEZ JESUS ENRIQUE	
VALENCIA GARCIA KARLA	
VELAZCO JIMENEZ PATRICIA MICHELE	

Grupo Iliana

nombre	firma
ALEGRIA FLORES OLGA	
ALVAREZ ESPINAL MARCO ANTONIO	
BONILLA LAPPE YARA	
CERON NIETO ALBERTO	
PERALTA CANSECO FERNANDA EZENICE	
SALDAÑA NAVIA ULISES	
TORRES GARZA ESTEFANIA	
VAZQUEZMELLADO MAYAUDON CARLOS	