

SAGRADO

Universidad del Sagrado Corazón

Escuela de Artes, Diseño e Industrias Creativas

PRONTUARIO

TÍTULO:	Diseño interactivo
CODIFICACIÓN:	GRA 305
PRERREQUISITOS:	DIS 110
CRÉDITOS:	3 créditos 45 horas contacto 1 término

DESCRIPCIÓN

Este curso se centra en el diseño que incluye combinaciones de texto, sonidos o gráficos con movimientos. Se hace hincapié en la presentación de los mensajes de manera clara, de fácil navegación y que el estudiante aprenda a desarrollar diseños que funcionen adecuadamente con la tecnología. Centrado principalmente en el usuario, los estudiantes crean soluciones sofisticadas para una amplia gama de sistemas digitales, apropiados en un contexto global. Teniendo en cuenta la estética, cultura, sociedad y los distintos medios digitales, los estudiantes aplican procesos de diseño para crear y probar escenarios interactivos, haciendo referencias a especificaciones escritas.

JUSTIFICACIÓN

El sector interactivo evoluciona sustancial y evidentemente en nuestra sociedad contemporánea. A tal medida que es crucial plantearnos la necesidad de desarrollar programas y currículos capacitados que ofrezcan al estudiante las herramientas necesarias, para desenvolverse ágilmente en el ámbito de los sistemas interactivos. Es importante que los estudiantes aprendan a aplicar procesos de diseño centrados en las necesidades sociales y que logren encontrar soluciones prácticas, bien planteadas y de fácil entendimiento para el usuario. Este curso ofrece un aprendizaje activo del buen uso de los elementos de diseño, coherentemente estructurados, con el propósito de desarrollar sistemas interactivos que contribuyan a la comunicación visual y a las exigencias del mundo actual.

COMPETENCIAS

El curso desarrolla en el o la estudiante las siguientes competencias:

- **Innovación y emprendimiento**
- **Sentido ético y justicia social**

OBJETIVOS

Al finalizar el curso el o la estudiante será capaz de:

1. Construir un lenguaje que le permita describir y contextualizar producciones interactivas orientadas a una variedad de culturas, desde la exploración de la conciencia global y la integración de formas innovadoras de expresión del diseño.
2. Aplicar soluciones creativas a través de diversos medios digitales y estar preparado para sobresalir en la industria mediante la creación y el desarrollo de diseños interactivos dinámicos que respondan de manera efectiva a la necesidad de los usuarios.
3. Incorporar combinaciones de texto, sonidos o gráficos con movimientos en medios digitales a sus diseños, seleccionando el equipo y los programas más adecuados para cada proyecto.
4. Integrar técnicas de investigación y experimentación aplicables a su producción artística y del diseño interactivo para el desempeño profesional y para mantenerse actualizado en el ejercicio de su profesión individual.
5. Demostrar destrezas para realizar un proceso de diseño interactivo desde la formulación del concepto, hasta la presentación final individualmente o un grupo.
6. Construir una comprensión integral de las competencias comunes a la expresión digital, incluyendo flexibilidad a la retroalimentación y respetando las diversas identidades corporativas en el mundo digital.

CONTENIDO:

- I. Teoría y contexto:
 - A. Elementos y principios del diseño interactivo aplicados a la creación y la representación conceptual.
 1. Consideraciones funcionales y prácticas del diseño interactivo. Estrategias de contenido y relevancia.
 - a. Comunicación visual en las interfaces de usuarios.
 - b. Diseño centrado en el usuario. Identificar necesidades.

- c. Pirámide de prioridades. Contenido y metas.
 - d. Experiencias, interfaces y usabilidad. (UI/UX)
 - e. Gestión de proyectos y servicio al cliente.
 - f. Tecnología y desarrollo.
 - g. Diseño interactivo e identidad visual de marca. Diseño de marca. Mercadeo (branding). Atributos, propuesta de valor, personalidad y lenguaje visual.
 - h. Dibujos, mapas, maquetas, “wireframes” y prototipos.
 - i. Diseñando para el equipo adecuado. “Tables, laptops, desktops, smartphones”.
 - j. Pruebas de usabilidad.
2. Teoría y práctica del diseño interactivo en sus distintos contextos. Tipos de diseños (de uso y de consumo).
- a. Interactividad de interfaz
 - b. Tipografía animada.
 - c. Diseño de juegos.
 - d. Desarrollo de video.
 - e. Gráficos en movimiento.
 - f. Revistas digitales.
 - g. Instalaciones interactivas.
 - h. Realidad extendida.
 - i. “Señalización interactiva”

II. Investigación y práctica integrada.

A. Investigación para el diseño interactivo.

- 1. Desarrollo del concepto, estética y contenido.
 - a. Investigación en la disciplina
 - b. Investigación transdisciplinaria
 - c. Características de los consumidores
 - d. Aspectos Éticos y Legales: Plagio. derechos de autor, marcas registradas, errores e información engañosa.
- 2. Identificación y selección de alternativas de proceso de diseño.
 - a. Investigación contextual. Concepto, usuarios, clientes.
 - b. Investigación, análisis y experimentación del diseño interactivo para cubrir las necesidades de clientes y/o usuarios.
 - c. Descripción y Análisis de necesidad y/o usuario.
 - d. Consideraciones funcionales.
 - e. Especificaciones, atributos y limitaciones.

III. Talleres de práctica y creación individual.

1. El proceso del diseño interactivo desde el planteamiento de necesidades, conceptualización, visualización de ideas e impresión.
 - a. Desarrollo de ideas.
 - b. Pruebas de usabilidad.
 - c. Registro visual.

2. Propuesta final de conceptos de diseños interactivos dependiendo de la implementación, industria, clientes y usuarios.
 - a. Desarrollo de diseños.
 - b. Selección de trabajos.
 - c. Manejo y exposición de diseños.
 - d. Redacción de material de apoyo: título, concepto, mercado potencial, clientes y usuarios.
 - e. Preparación de portafolio digital.
 - f. Presentación de Concepto (s) de Diseño.

METODOLOGÍA

Se recomiendan las siguientes estrategias de la metodología de aprendizaje activo:

- Project Oriented Learning -**POL** / Aprendizaje Basado en proyectos - **ABP**
- Research Based Learning - **RBL** / Aprendizaje basado en investigación -**ABI**
- Aprendizaje colaborativo - **AC**
- Design Thinking - **DT** / Pensamiento de diseño

EVALUACIÓN:

Presentaciones orales	30%
Trabajos parciales	35%
Proyecto final	30%
Participación	<u>5%</u>
	Total 100%

AVALÚO DEL APRENDIZAJE

Se aplica la rúbrica de avalúo institucional a la actividad central del curso.

BIBLIOGRAFÍA

- Bancroft, T. (2012). *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life*. Focal Press.
- Dabner, B. and Stewart, S. (2017). *Graphic Design School: A Foundation Course Graphic Designers Working in Print, Moving Image and Digital Media*. Thames & Hudson Ltd.
- Fridsma, L. Gyncild, B. (2019). *Adobe After Effects CC Classroom in a Book*. Adobe Press.
- Glebas, F. (2012). *The Animator's Eye: Adding Life to Animation with Timing, Layout, Design, Color and Sound*. Focal Press.
- Gauthier, J.M. (2005). *Building Interactive Worlds in 3D: Virtual Sets and Pre-visualization for Games, Film & the Web*. Focal Press.
- Heller, S. and Vienne, V. (2015). *Becoming a Graphic and Digital Designer: A Guide to Careers in Design*, (5th edition). John Wiley & Sons.
- Keller, D. (2013). *Creating 2d Animation with the Adobe Creative Suite*. Delmar Cengage Learning.
- Lambert, J. and Hessler, B. (2018). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community*, (5th Ed.)
- Meyer, C., Meyer, T. (2010). *Creating Motion Graphics with After Effects*, 5th edition. Focal Press, Taylor & Francis Group.
- Osborn, K. (2015). *Cartoon Character Animation with Maya: Mastering the Art of Exaggerated Animation*. AVA Publishing.
- Purves, B. (2015). *Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Model*. Bloomsbury.

RECURSOS ELECTRÓNICOS

Adobe (2020). *After Effects tutorials*

<https://helpx.adobe.com/after-effects/view-all-tutorials.filter-bar.html>

Docter, P., LaPointe, V., Patel, S., Lester, K., Andrews, M., Pixar

Animation Studios, Khan Academy (2015). *Pixar in a Box: The Art of Storytelling*

<https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar/storytelling>

Kramer, A. (2020). *Video Copilot*. <http://www.videocopilot.net/basic/> Sarto, D.,

Diamond, R. (2020). *Animation World Network*. <http://www.awn.com>

Puede encontrar más recursos de información relacionados a los temas del curso en la página de la biblioteca <http://biblioteca.sagrado.edu/>

ACOMODO RAZONABLE

Para obtener información detallada del proceso y la documentación requerida, debe visitar la oficina correspondiente. Para garantizar igualdad de condiciones, en cumplimiento de la Ley ADA (1990) y el Acta de Rehabilitación (1973), según enmendada, todo estudiante que necesite servicios de acomodo razonable o asistencia especial deberá completar el proceso establecido por la Vicepresidencia de Asuntos Académicos.

INTEGRIDAD ACADÉMICA

Esta política aplica a todo estudiante matriculado en la Universidad del Sagrado Corazón para tomar cursos con o sin crédito académico. Una falta de integridad académica es todo acto u omisión que no demuestre la honestidad, transparencia y responsabilidad que debe caracterizar toda actividad académica. Todo estudiante que falte a la política de honradez, fraude y plagio se expone a las siguientes sanciones: recibirá nota de cero en la evaluación y/o repetición del trabajo en el seminario, nota de F(*) en el seminario: suspensión o expulsión según se establece en el documento de Política de Integridad Académica con fecha de efectividad de noviembre 2022.

Derechos reservados | Sagrado | Noviembre, 2022