

Universidad de Costa Rica
Sede de Occidente
Ciudad Universitaria Carlos Monge Alfaro
Departamento de Filosofía Artes y Letras
Sección de Artes Plásticas
Cátedra de Diseño Gráfico
Propuesta Programática

AP7116 Diseño Interactivo

Grupo: 01

Requisito: Diseño Gráfico III, Taller Gráfico III, Sist. de Reproducción III, Medios Digitales III.

Créditos: 8

Modalidad: Semestral

II Semestre 2012

II Ciclo Lectivo 2012

Horas contacto: 8 horas semanales

Lunes y Miércoles: 8:00 a 11:50

Horas de estudio independiente: 8 horas

Profesores: Lic. Manfred Araya. manfred.araya@gmail.com
Julio Blanco-Bogantes, MFA. combinatoria@gmail.com

Descripción del curso

El impacto de la computación y el Internet en el quehacer de múltiples disciplinas y la vida diaria, ha modificado sustancialmente la concepción, generación, presentación y distribución de la información. Estas nuevas tendencias pueden observarse en corrientes literarias, educativas, artísticas y de negocios, por citar algunos ejemplos.

Los “productos” digitales se caracterizan por contener información en formato virtual y por ser multimediales, es decir que incluyen elementos tales como sonido, imágenes, texto, movimiento y línea temporal. Así mismo el fenómeno de la interactividad ha modificado el paradigma de la comunicación visual permitiéndole al usuario/participante controlar la presentación y entrega misma de la información.

Es imperativo que el diseñador gráfico domine adecuadamente estas tecnologías de representación, no sólo a nivel técnico sino a nivel conceptual, donde exista una claridad de lo que los medios permiten, y cómo enfrentar el diseño desde la perspectiva de los “nuevos medios”. De esta manera, el diseñador contribuirá de forma proactiva a definir la cultura contemporánea y las nuevas formas de comunicación.

De manera que este curso introduce al estudiante en el diseño de interfases y presentación de contenidos multimedia. Si bien estudia aspectos técnicos, se interesa especialmente por el estudio del diseño gráfico y sus propuestas en los medios interactivos.

Objetivos generales

- Explorar los elementos de los nuevos medios y su aplicación en el diseño de la estructura, presentación de contenidos multimediales.
- Aplicar metodologías proyectuales integrales a los procesos creativos propuestos.

Objetivos específicos

- Explorar el aporte de la interactividad al significado de la representación y la información.
- Identificar los diferentes elementos de los nuevos medios (sonido, movimiento, gesto, tiempo, ritmo, gráfica) y potenciar los posibles usos en el diseño de experiencias y usos en la comunicación.
- Analizar las prácticas del diseño interactivo su función y efectividad en el diseño de interfaces.
- Verificar el diseño de interfaces propuestos a partir de la experiencia del usuario final.
- Diseñar interfaces con unidad conceptual e integración visual.
- Optimizar la utilización de recursos y tiempo en la consecución de resultados.
- Sistematizar los procesos de investigación y ejecución de diseño de los proyectos.
- Explorar las diversas soluciones de diseño de interfaces a partir de las estructuras utilizadas por la industria.

Contenidos

Interfaces para usuarios finales

- Diseño centrado en el usuario.
- Arquitectura de información.
- Navegación y usabilidad.
- Estándares de diseño web.
- Procesadores y editores de diseño web.

Animación

- Imagen en movimiento.
- Fundamentos de animación.
- Procesadores y editores de animación.

Estrategías de divulgación y comunicación

- Definición y consideraciones de públicos meta.
- Campaña divulgación y comunicación.
- Medios.

Procedimiento metodológico

El aula funciona como clase-taller en el que se desarrollan los proyectos, bajo la supervisión de los profesores y la participación activa del estudiantado. Es fundamental la presentación regular, el análisis, la discusión y la crítica de los proyectos propuestos. Habrá sesiones de estudios de caso, de modo que el estudiante podrá identificar y distinguir las características del diseño interactivo.

De manera complementaria, cada estudiante desarrollará proyectos donde deberá aplicar y sintetizar los conocimientos adquiridos a través del curso estimulándose la habilidad para conceptualizar proyectos.

En los talleres se deben contemplar las medidas de seguridad cuando se utilicen equipos, maquinarias, herramientas y químicos.

Verificación

Trabajo en clase, participación	20%
Exploraciones multimedia	20%
Proyecto 01 Interfases multimedia	30%
Proyecto 02 Portafolio digital multimedia	30%

No se aceptan trabajos para presentar cuyo proceso no haya sido revisado en el curso. Se revisarán aspectos teóricos, proceso, propuesta, técnica y presentación.

Es responsabilidad del estudiante hacer llegar sus tareas o proyectos en fechas de entrega al profesor. De lo contrario tendrá una nota de "0". Si un estudiante goza de una incapacidad médica, o similar, debe comunicarlo de inmediato al profesor.

Materiales y equipo

Los estudiantes deben tener acceso a una computadora con el software necesario por sus propios medios. Materiales específicos serán pedidos durante el semestre y es responsabilidad del estudiante tenerlos.

El estudiante es responsable por los archivos digitales que se utilizan en la clase o que deben ser presentados para verificación, por lo que debe tomar las medidas necesarias, para proteger y respaldar dichos archivos en su transporte, envío y/o almacenamiento.

Cronograma

Semana 01	Presentación del curso.	Lectura: Diseño de Interfases de Usuario (DIU)
Semana 02	Diseño Gráfico DIU. Exploraciones multimedia.	Lectura: Cuestiones Preliminares.
Semana 03	Maquetación Digital Exploraciones multimedia.	Lectura: Elementos y Objetos.
Semana 04	Manejo de Contenidos Exploraciones multimedia.	Lectura: Arquitectura de la Información.
Semana 05	Proyecto I Interfases Multimedia	Lectura: Usuarios y sistemas interactivos.
Semana 06	Proyecto I Interfases Multimedia	Lectura: Usabilidad y Verificación
Semana 07	Proyecto I Interfases Multimedia	Lectura: Don't make me think.
Semana 08	Proyecto I Interfases Multimedia	Lectura: Experience Design.
Semana 09	Proyecto I Presentación	
Semana 10	Maquetación de un App Exploración multimedia	Lectura: Utilidad, descubrimiento, usabilidad (IOS, WebOS, Android OS).
Semana 11	Interfases de juegos Exploración multimedia	Lectura: Creación de mapas y narraciones.
Semana 12	Proyecto II Portafolio Multimedia	Lectura: Estrategía.
Semana 13	Proyecto II Portafolio Multimedia	Lectura: Contenidos.
Semana 14	Proyecto II Portafolio Multimedia	Lectura: Lanzamientos.
Semana 15	Proyecto II Portafolio Multimedia	Lectura: Mantenimiento.
Semana 16	Proyecto II Presentación	

Puntos Importantes

Ante la imposibilidad de incluir en el programa todos los aspectos que afecten el desarrollo y evaluación del mismo, se hace necesario aclarar que es responsabilidad del estudiantado mantenerse informado sobre las indicaciones e instrucciones referentes a la presentación de proyectos y posibles cambios en temática, objetivos y actividades programadas en todo el desarrollo del curso.

En cada sesión se tomará lista, el curso se pierde con tres ausencias o seis llegadas tardías. Si un estudiante goza de una incapacidad médica o enfrenta una situación personal que amerite ser considerada, este debe comunicarlo al profesor con la mayor brevedad posible.

La presentación final de proyectos para su evaluación será anunciada y convenida con una semana de anticipación. A la hora de inicio de la misma los proyectos deberán estar debidamente presentados, ordenados e identificados en el espacio correspondiente.

No se recibirán proyectos para ser evaluados cuyo proceso no haya sido conocido en el curso. Cuando un estudiante no asista personalmente a una clase para la presentación de proyectos y asignaciones, debe hacer llegar estos en la fecha y horas establecidas para su entrega.

Durante el proceso de evaluación podrán ser invitados profesores del énfasis y áreas complementarias, su participación se basa en recomendaciones para mejorar el trabajo del estudiante y desarrollo del curso.

En los talleres y laboratorios se deben contemplar las medidas de seguridad cuando se utilicen equipos, maquinarias, herramientas y químicos.

Bibliografía básica

- Austin T & Doust R. Diseño de nuevos medios de comunicación. Blume. Barcelona, España. 2008. (2)
- Clazie Ian. Cómo crear un portafolio digital. GG. D.F. México. 2011. (10)
- Cooper Allan. The inmates are running the asylum. Sams Publishing. Indiana, USA. 2004. (5)
- Gill Eva. Usuarios y sistemas interactivos. FUOC. Cataluña, España. 2005 (5)
- González M, Lorés J & Pascual A. Evaluación heurística. ULL. Cataluña, España. SF (5)
- Krug Steve. Don't make me think. New Riders. Indiana, USA. 2000. (7)
- Lenk K & Kahn P. Mapas de web. McGraw Hill. D.F. México. 2001. (9)
- Nielsen Jakob. Designing web usability. New Riders. Indiana, USA. 2000 (6)
- Rosenfeld L & Morville P. Information architecture. O'reilly. California, USA. 1998. (4)
- Shedroff Nathan. Experience design. New Riders. Indiana, USA. 2001. (8)
- Shneiderman B & Plaisant C. Diseño de interfases de usuario. Pearson. Madrid, España. 2006. (1)
- Skopec David. Maquetas digitales. Index Books. Barcelona, España. 2003. (3)
- Wurman Richard Saul. Information anxiety 2. Que. Indiana, USA. 2000. (4)