

DISEÑO INTERACTIVO
ESCUELA DE ARTES VISUALES
UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE DE OCCIDENTE

Asuntos administrativos

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

Sigla: AP7116

Créditos: 5

II / 2014

Horas semanales: 8 horas clase, 12 horas estudio independiente.

Profesores: Laura Saborío | saborio.laura@gmail.com

Manfred Araya | manfred.araya@gmail.com

Descripción del curso

El gran 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 digital 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/espectador controlar la presentación y entrega misma de la información.

Es imperativo que el diseñador gráfico domine adecuadamente estas nuevas tecnologías de representación, no sólo a nivel técnico sino a nivel conceptual, donde exista una claridad de lo que el medio permite, 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.

Este curso introduce al estudiante en el diseño de piezas multimediales tales como sitios web, animación y CD-ROM. Si bien estudia aspectos técnicos, se interesa especialmente por el estudio del diseño gráfico en un medio interactivo.

Objetivos generales

- Explorar los elementos de los nuevos medios y su aplicación en el diseño de la estructura, presentación, y contenido de piezas multimediales.

- Asumir la labor de diseño con método.

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 mensajes visuales.
- Analizar y evaluar utilizando las teorías del diseño interactivo el funcionamiento y efectividad de la interactividad en diferentes piezas de diseño.
- Visualizar con anterioridad las dimensiones del trabajo a realizar.
- Expresar claramente ideas y conceptos relacionados con el proyecto.
- Desarrollar estrategias para agilizar y maximizar el trabajo.
- Trabajar por etapas y sin precipitación.
- Procesar el trabajo en forma ordenada y clara.

Contenidos

Web

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

Animación

- Imagen en movimiento.
- Fundamentos de animación.
- Animación básica en Flash.
- Procesadores y editores de animación.

Publicidad

- Definición y consideraciones de públicos meta.
- Campaña publicitaria.
- Medios.

Procedimiento metodológico

El aula funciona como espacio-taller en el que se desarrollan los proyectos, bajo la supervisión del profesor y la participación activa de los integrantes del grupo. Aquí juegan un papel especial el análisis, la discusión y la crítica de los trabajos. Habrá sesiones de presentación de muestras interactivas, de modo que el estudiante pueda 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 seminario. Este proyecto es de tema abierto, de modo que cada estudiante debe proponer un proyecto y desarrollarlo de acuerdo a su área de interés y habilidades. Este requerimiento busca que cada estudiante estimule la habilidad para conceptualizar proyectos.

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

Bibliografía básica

Ambrose, Gavin. Bases del diseño: Metodología del diseño. Barcelona: Parramón, 2010.

Cairo, Alberto. Infografía 2.0. Madrid: Alamut, 2008.

Cuello, Javier. Diseñando Apps para móviles. Barcelona, 2013

Goto, K. & Cotler, E. Web Redesign, Workflow that Works. Indiana: New Ryders. 2002.

Helfand, Jessica. Six (+2) essays on design and new media. New York: William Drenttel, 1997.

Krug, Steve. No me hagas pensar. Madrid: Pearson, 2006.

Laurel, Brenda. The Art of Human-Computer Interface Design. Massachusetts: Addison-Wesley Pub., 1990.

Lupton, Ellen. Intuición, Acción, creación. Graphic design thinking. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.

McCloud, Scott. Understanding Comics. New York: Harper Collins, 1993.

McIntire, Penny. Técnicas innovadoras en Diseño Web. Madrid: Anaya Comercial, 2009.

Mountford S. Joy and William W. Gaver, "Talking and Listening to Computers" in The Art of Human-Computer Interface Design, edited by Brenda Laurel. Massachusetts: Addison-Wesley Pub., 1990.

New Media. New narratives. American Center for design Journal. Number 2, 2000.

Norman, Donald A. La psicología de los objetos cotidianos. Madrid: NEREA, 1990.

Pérez, Mario. Arquitectura de la información en entornos web. Gijón : Trea, 2010.

Stanton, William J, Etzel Michael J, Walker, Bruce J, Fundamentos de Marketing, Edición 14, 2007.

CARTA AL ESTUDIANTE
DISEÑO INTERACTIVO
ESCUELA DE ARTES VISUALES
UNIVERSIDAD DE COSTA RICA

Observaciones

Asistencia: El presente curso teórico práctico posee componentes importantes de análisis, discusión y trabajo en taller latentes en la clase, por lo que la asistencia, puntualidad y permanencia de los estudiantes es necesaria. Un porcentaje de la nota total sobre el trabajo en clase se pierde con cuatro ausencias o su equivalente en llegadas tardías (cuatro tardías una ausencia), se considera llegada tardía después de los primeros quince minutos del horario de inicio de la lección, después de treinta minutos aplica como ausencia. Presentarse a la clase para luego dejar la misma sin ningún motivo aparente, se considera de igual forma una ausencia injustificada.

Las ausencias y tardías deben justificarse según el Reglamento de Régimen Académico de la Universidad de Costa Rica. Cualquier situación que el estudiante considere que puede afectar su desempeño en el curso (salud, económica, personal) debe informarlo cuanto antes al profesor para resolverlo a conveniencia.

Es obligación del estudiante consultar el programa del curso para informarse sobre fechas de evaluación y contenidos a estudiar en clase.

Antología: Esta es proporcionada por el docente para el curso, la misma sustenta los contenidos del curso y será fuente para realizar exámenes, trabajo en clase y taller de investigación.

Recibidos: Es responsabilidad de los estudiantes acusar el recibido de todos los correos enviados por el profesor.

Proyectos

- Presentación: Todos los proyectos serán expuestos, por favor, moderar el lenguaje, expresarse con formalidad y con la terminología adecuada para la materia en estudio. Los trabajos bidimensionales deben presentarse protegidos de alguna forma (bolsa, funda, papel cebolla,) la espalda del trabajo limpia y únicamente deben detallar el nombre y carné. Todos los materiales deben presentarse con el mejor acabado final posible, cuidando la impresión, el montaje, corte, limpieza. Este será un rubro evaluado en todos los proyectos.

- Entrega: La fecha y hora de inicio de la evaluación, examen o entrega de proyectos será anunciada y convenida con al menos una semana de anticipación. La evaluación da inicio a la hora exacta convenida (período de gracia 15 minutos). La presentación tardía de proyectos para evaluación afecta la nota en -2% del porcentaje total a evaluar. No se reciben proyectos con más de una hora de atraso. Las asignaciones y proyectos que no sean entregados durante el período lectivo correspondiente (fecha única) reciben una calificación de cero, sin excepción alguna. No obstante, si son presentadas posteriormente son objeto de revisión y crítica, si el estudiante así lo desea.
- Cuando un (a) estudiante no pueda asistir personalmente a una clase o presentación de proyectos, debe hacer llegar sus trabajos en la fecha y horas establecidas para su entrega y comunicarlo con anticipación al profesor. Cuando un (a) estudiante goce de una incapacidad médica o enfrente una situación personal que amerite ser considerada, debe comunicarlo al profesor a la mayor brevedad posible.
- No se aceptarán para evaluación trabajos desconocidos por el profesor y que no hayan sido elaborados, revisados y corregidos durante el semestre.
- 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.
- Proceso: Todo proyecto debe poseer una investigación a nivel gráfico, en la que se exploren los problemas y posibles soluciones de los temas vistos en clase. Por lo que es responsabilidad del estudiante presentar todos los bocetos, pruebas y maquetas realizadas previamente para llegar al resultado final.
- Las evaluaciones considerarán: desarrollo teórico y técnico, detalles de elaboración como el uso de materiales y técnicas, la calidad plástica de las propuestas y la presentación.
- Trabajos escritos: El estudiante realizará constantemente análisis formales, investigaciones y ensayos. Los estudiantes deben manejar y emplear métodos de investigación teórico-prácticos que faciliten su desempeño. El trabajo consistirá de: portada, índice, introducción en donde se indique: objetivo, tema, enfoque o aspectos a analizar, justificación, antecedentes. Desarrollo en donde realice el análisis formal y el de contenido. Conclusiones. Bibliografía. Anexos (si los hay). Las citas y notas al pie deben indicarse correctamente lo mismo que: ilustraciones, tablas, gráficos, etc. Si

se comprueba el plagio o la copia se aplicarán las sanciones correspondientes ya que es considerado como falta grave según el "Reglamento de Orden y Disciplina de los Estudiantes de la Universidad de Costa Rica".

Cronograma

SEMANA	FECHA	CONTENIDOS	OBJETIVOS	MATERIALES
1	11 agosto	Lectura del programa Motivación al curso Introducción al design thinking	Conocer y discutir el programa del curso. Introducción a una metodología de proceso creativo (design thinking)	Programa del curso "Introducción al design thinking"
1	14 agosto	Aplicaciones para móviles Presentación proyecto <i>App</i>	Introducción al tema Presentación del proyecto	
2	18 agosto	Diseño centrado en el Usuario Introducción al <i>Design Thinking</i>	Conocer la importancia del diseño centrado en el usuario. Introducción a una metodología de proceso creativo (<i>design thinking</i>)	Lecturas: "Intuición, acción, creación", "introducción al design thinking" "Diseñando apps para móviles"
2	21 agosto	<i>Insight</i> El <i>Brief</i>	Comprender que es y para qué sirve un <i>insight</i> . Conocer el <i>Brief</i> y su importancia en el proceso creativo.	
3	25 agosto	<i>UX - UI</i> Usabilidad y Viabilidad Metodología de la Investigación	Familiarizarse con los conceptos básicos del diseño de interfaces. Aplicar una metodología proyectual a una aplicación para teléfonos móviles.	Lecturas: "Diseñando <i>Apps</i> para móviles" "No me hagas pensar"

				<p>"Técnicas innovadoras en Diseño Web"</p> <p>Presentación: "Usabilidad" "Metodología"</p>
3	28 agosto	<p><i>Brief</i> Público meta</p> <p>Trabajo de taller (Definir <i>App</i>)</p>	<p>Conocer el <i>Brief</i> y su importancia en el proceso creativo.</p> <p>Entender el público meta, la empatía, el tono y diferentes públicos.</p>	
4	1 septiembre	<p>Aplicaciones móviles: Sistemas operativos y <i>web servers</i></p> <p>Clase 1: Arquitectura de la Información: Mapas y <i>wireframe</i></p>	<p>Conocer las particularidades de los dispositivos y sistemas operativos más utilizados en la actualidad.</p> <p>Desarrollar y conocer herramientas para el desarrollo de mapas y <i>wireframes</i> para aplicaciones móviles</p>	<p>Lecturas: "Guía de diseño para Android"</p> <p>"Diseñando <i>Apps</i> para móviles"</p> <p>Hojas para bocetos</p>
4	4 setiembre	<p>Trabajo taller Planteamiento para desarrollar el <i>APP</i></p>	<p>Encontrar el público meta para el <i>APP</i>.</p> <p>Aprender a detectar oportunidades desarrollando un <i>APP</i>.</p>	
5	8 septiembre	<p>Clase 2: Arquitectura de la Información: Mapas y <i>wireframe</i></p> <p>Teoría de verificación</p>	<p>Desarrollar y conocer herramientas para el desarrollo de mapas y <i>wireframes</i> para aplicaciones móviles</p> <p>Familiarizarse con algunos de los métodos de verificación más comunes para prototipos de aplicaciones móviles.</p>	<p>Lecturas: "No me hagas pensar"</p> <p>"Técnicas innovadoras en Diseño Web"</p> <p>"Diseñando <i>Apps</i> para móviles"</p>

			Como hacer crecer la idea.	Hojas para bocetos Hojas de evaluación y chequeo.
5	11 septiembre	Trabajo taller Desarrollar el <i>APP</i>	Trabajo taller <i>App</i> . Discutir las mejoras posibles al trabajo elaborado, últimos cambios.	
6	15 septiembre	Día de la Independencia		
6	18 septiembre	Evaluación <i>APP</i>	Discutir y realizar críticas constructivas sobre el trabajo de los compañeros.	
7	22 septiembre	Evaluación <i>APP</i>	Discutir y realizar críticas constructivas sobre el trabajo de los compañeros.	
7	25 septiembre	Presentación proyecto campaña integrada		
8	29 septiembre	Arquitectura de la información para webs	Generar un mapa de sitio y un <i>wireframe</i> que aplique todos los criterios vistos en clase.	Lecturas: "No me hagas pensar" "Técnicas Innovadoras en Diseño Web"
8	2 octubre	Bases de <i>marketing</i> (5c)	Entender y aplicar las bases del <i>marketing</i>	Lectura: "fundamentos de <i>marketing</i> "
9	6 octubre	Tipografía, color, imágenes, grids para <i>web</i>	Aprender las necesidades técnicas para la producción de sitios <i>web</i> .	"Técnicas Innovadoras en Diseño Web"
9	9 octubre	Dirección de arte Plan estratégico (Plan de medios)	Comprender que es <i>Planning</i> . Entender el papel que juega la dirección de arte.	Lectura: "dirección de arte en la publicidad"

10	13 octubre	SEO	Conocer y aplicar estándares mundiales para la publicación de sitios <i>web</i> .	Lectura: "Guía SEO" Demostración SEO
10	16 octubre	Social media Trabajo en taller	Entender la labor del community manager. La importancia de la interacción social. Comprender el valor agregado del uso de la <i>web</i> 2.0 Trabajo para campaña integrada	Lectura: "monodosis de <i>marketing</i> "
11	20 octubre	Trabajo en taller	Desarrollar una página <i>web</i> que cumpla con todos los criterios de usabilidad y arquitectura de la información vistos en el curso	Lecturas: "No me hagas pensar"
11	23 octubre	Social media Trabajo en taller	Entender la labor del community manager. La importancia de la interacción social. Comprender el valor agregado del uso de la <i>web</i> 2.0 Trabajo para campaña integrada	Social media Trabajo en taller
12	27 octubre	Animación cuadro a cuadro en 2D	Comprender y aprovechar las particularidades presentes en la animación cuadro por cuadro. Desarrollar una animación corta.	Ejercicios de animación cuadro a cuadro
12	30 octubre	Guión Cámaras <i>Storyboard</i>	Comprender los pormenores del guión, los movimientos de cámaras y tipos de encuadre y el <i>storyboard</i> .	Lectura: "la animación"
	1 Noviembre	Actividad Especial		

13	3 noviembre	Animación con línea de tiempo (Motion Graphics en 2D)	Comprender y aprovechar las particularidades de la animación con líneas de tiempo. Desarrollar una animación corta.	Ejercicios de animación con línea de tiempo
13	6 noviembre	Guión Cámaras <i>Storyboard</i>	Comprender los pormenores del guión, los movimientos de cámaras y tipos de encuadre y el <i>storyboard</i> .	Lectura: "la animación"
14	10 noviembre	Animación con línea de tiempo (<i>Motion Graphics</i> en 2D)	Desarrollar una animación corta.	Ejercicios de animación con línea de tiempo
14	13 noviembre	El guión publicitario Cámaras <i>Storyboard</i>	Comprender los pormenores del guión, los movimientos de cámaras y tipos de encuadre y el <i>storyboard</i> .	
15	17 noviembre	Trabajo en taller	Desarrollar una página <i>web</i> que cumpla con todos los criterios de usabilidad y arquitectura de la información vistos en el curso.	
15	20 noviembre			
16	24 noviembre	Trabajo en taller	Desarrollar una página <i>web</i> que cumpla con todos los criterios de usabilidad y arquitectura de la información vistos en el curso	
16	27 noviembre			
17	1 diciembre (finales)	Pre - evaluación	Discutir las mejoras posibles al trabajo elaborado, últimos cambios de animación y <i>web</i> .	

17	4 diciembre (finales)	Pre - evaluación	Discutir las mejoras posibles al trabajo elaborado, últimos cambios de campaña integrada.	
18	8 diciembre (finales)			
18	11 diciembre (finales)	Evaluación Final	Discutir y realizar críticas constructivas sobre el trabajo de los compañeros.	

*El cronograma puede variar dependiendo del desarrollo de la clase.

Desglose de la evaluación

Trabajo en clase	10
Trabajo extra clase	10
Proyecto App	25
Campaña integrada	55
Total	100