



**DISEÑO INTERACTIVO
ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS
UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE DE OCCIDENTE**

110214 Bachillerato y Licenciatura en Diseño Gráfico

Propuesta programática para el curso AP-7116

AP-7116 DISEÑO INTERACTIVO

Grupo 1

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

Créditos: 7

VIII Nivel. Cuarto Año. Ciclo Profesional

Horario de clase: Lunes 1:30 pm a 4:50 pm

Miércoles 8:00 pm a 11:50 pm

Horas contacto: 8 horas semanales

Horas estudio independiente: 12 Horas cuanto menos.

Horas de atención al estudiantado: Jueves de 10 am a 12 md

Curso lectivo: II semestre II ciclo lectivo 2018

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.

Redes Sociales

- Ecosistema Digital.
- Interacción Social.
- Categorías y calendarios.
- Herramientas de control, posteo y medición.

Publicidad digital

- Definición y consideraciones de públicos meta.
- Estrategia de comunicación digital.
- Estrategia Publicitaria, Creativa y de 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

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	Temática	Actividades
1	13 ago	Lectura del programa / Introducción al Design Thinking / Proyecto Individual	Lectura del programa
1	15 ago	FERIADO	
2	20 ago	Proyecto Individual / Design Thinking: Idear/ Empatía / Prototipar	Mercadeo Digital / ¿Qué es una estrategia? Tipos de estrategia. Pasos a seguir en el proyecto. Brief
2	22 ago	Proyecto Individual / Design Thinking: Definir	Design Thinking / Ejercicio para proyecto individual / Aprobación de tema y brief de Proyecto
3	27 ago	Proyecto Individual / Design Thinking: Idear/Prototipar y evaluar	Introducción a Mercadeo digital
3	30 ago	Proyecto Individual	Pre-evaluación
4	3 set	Proyecto Individual	Evaluación
4	5 set	App	Aplicaciones móviles / Introducción al tema / Procesos de diseño / Mapas conceptuales para establecer problemas, necesidades, contenidos y funcionalidades necesarias
5	10 set	Estrategias	Fundamentos de mercadeo y procesos de mercadeo. Estudio de mercado. Segmentación de mercado
5	12 set	App	UX/UI Usabilidad y viabilidad / Definir el perfil de usuario/ Priorización de funcionalidades / Casos de uso / Patrones de diseño
6	17 set	Estrategias	Tipos de estrategias: mercadeo, publicitaria, creativa, comunicación, medios, digital
6	19 set	App	Storyboard / Wireframes
7	24 set	Estrategias	Mercadeo digital: fundamentos



7	26 set	App	Herramientas para el desarrollo de mapas / wireframes / diseño prototipos
8	1 oct	Estrategias	Mercadeo digital: herramientas y plataformas
8	3 oct	App	Métodos de verificación
9	8 Oct	Web	Introducción a la web / Lenguajes de programación / Front-End y Back-End
9	10 Oct	Web	La internet de las cosas / Arquitectura de sitios web / Entender las necesidades vs costos / Tipos de contenido
10	15 Oct	Web	Estándares mundiales para la publicación de sitios web / CMS
10	17 Oct	Web	Servidores / Seguridad / Tienda en línea
11	22 Oct	Web	Animación en HTML
11	24 Oct	Web	Animación en HTML
12	29 Oct	Web	SEO / SEM
12	31 Oct	Web	Revisión de propuestas
13	5 Nov	Web	Revisión de propuestas
13	7 Nov	RRSS	Qué es Social Media / Influencia de RRSS / Ecosistema digital / Tendencias
14	12 Nov	RRSS	Community Manager / Interacción Social / Web 2.0
14	14 Nov	RRSS	Calendario de Contenidos / Utilización de Influencers / Interacción orgánica y pagada / Público meta
15	19 Nov	RRSS	Herramientas de control, posteo, seguimientos y medición
15	21 Nov	RRSS	Crear posteos efectivos para cada red social / Frecuencia de posteos / Call to action
16	26 Nov	RRSS	Uso de Hashtags / Contenido viral
16	28 Nov		Revisión de propuestas
17	3 Dic		Revisión de propuestas
17	5 Dic		Revisión de propuestas
18	10 Dic	Proyecto grupal	Pre-evaluación



18	12 Dic	Proyecto grupal	Evaluación
----	--------	-----------------	------------

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

Desglose de la evaluación

Exposiciones, trabajos extraclase	15
Trabajo en clase	10
Propuesta Individual	25
Proyecto Grupal	40
Total	100

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 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.