

sílabo

PROYECTOS V: INNOVACIÓN A TRAVÉS DEL DISEÑO

I. Datos Informativos

Código	: 805006
Carrera	: Diseño Gráfico Estratégico
Semestre	: 2020 - 1
Ciclo	: 5° ciclo
Categoría	: Formación profesional
Créditos	: 04
Pre-requisito	: Proyectos IV: Estrategia y procesos
Docente	: Cinthya Soledad Olivera Angeles.

II. Sumilla

El presente curso de formación profesional, tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes habilidades perceptuales, expresivas y persuasivas, que les sirvan para interpretar y resolver problemas a partir de diseñar la solución centrado en el usuario, aplicando el proceso de diseño estratégico y su proceso creativo.

El contenido a tratar está referido a: la aplicación del proceso de diseño estratégico y proceso creativo centrado en las personas, para el diseño de soluciones a problemas en el ámbito virtual y real.

III. Competencias

- **General:**
Entiende, evalúa y valora la administración de las personas en las organizaciones con compromiso y actitud ética.
- **Específicas:**
 - Comprende los conceptos fundamentales de la interacción de personas.
 - Analiza críticamente diferentes casos de administración de personas.
 - Identifica las capacidades de las personas alineadas a los objetivos estratégicos de las empresas.
 - Estructura planes estratégicos de capacitación de personas.

IV. Contenidos

1ª Semana

- Percepción: Consciente y subconsciente.
- Teoría de la Gestalt.

2ª Semana

- Persuasión: Comunicar para influir en la toma de decisiones.

3ª Semana - Evaluación Continua 1

- Taller de habilidades perceptuales, expresivas y persuasivas.

4ª Semana

- Diseño centrado en el usuario.
- Usabilidad.
- Contextos y enfoques.

5ª Semana

- Factor humano.
- Modelo mental.

6ª Semana - Evaluación Continua 2

- Taller de usabilidad.
- Diseño de sistemas interactivos.

7ª Semana Examen Parcial + Clase

- Análisis centrado en el usuario.
- Desarrollo de técnicas de interacción.

8ª Semana

- Lenguaje visual para el diseño de interfaces.
- Ciclo de vida de la interfaz de usuario.

9ª Semana

- Interacción y ergonomía.
- Accesibilidad.
 - Estándares y guías.
- Principio heurístico y evaluación heurística.

10ª Semana

- Proyecto final de diseño centrado en el usuario.
- Análisis de la situación y planeamiento estratégico del proyecto.

11ª Semana - Evaluación Continua 3

- Validación de la investigación.

12ª Semana

- Conceptualización y prototipado.

13ª Semana

- Presentación de avances

14ª Semana - Evaluación Continua 4

- Presentación de avances.

15ª Semana - Examen Final

16ª Semana – Evaluación con Jurado / Entrega de Notas

V. Metodología

- El curso taller es aplicativo, expositivo y comparativo, en el cual se realizan láminas intuitivas de conceptos nuevos para luego verificar su contenido formal.
- El curso usa el método de proyectos generados por el alumno generando un aprendizaje autoformativo y generador de mensajes con carga gráfica universal.
- El curso aplica el uso de simulaciones para la verificación de las propuestas de los proyectos.
- El uso de soluciones basado en problemas vivenciales reales.

VI. Actividades de investigación formativa

La experiencia curricular del curso atiende al proceso de investigación formativa a través de la elaboración de una investigación que sustente el proyecto a desarrollar desde la semana 8.

VII. Evaluación

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase.

El promedio final del curso es resultado de un ponderado, compuesto por lo siguiente:

- Examen parcial (20%)
- Evaluación Continua(40%)→ Se registra en cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)
- Examen Final (40%) → Dos evaluaciones (Docente del curso 20% y Jurado 20%)

Los resultados de la evaluación CONTINUA 4 se entregarán y publicarán en paralelo a los resultados del Examen Final.

VIII. Fuentes

Frug, S.(2014). *Don't make me think: A Common sense. Approach to web Usability*. 3º edición, California: New Riders.

Everett, N. (2013). *UI is communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communications*. USA: Elsevier Inc.

Weinschenk, S. (2011). *100 Things Every Designer Needs to Know About People (Voices That Matter)*. USA: New Riders.