

TALLER DIGITAL III - DGP

I. Datos Informativos:

Código	: 3064088
Carrera	: Diseño Gráfico Publicitario
Semestre	: 2020 2
Ciclo	: 6° ciclo
Categoría	: Formación Profesional
Créditos	: 04
Pre-requisito	: Taller digital II - DGP
Docente	: Carlo Daniel Rodríguez Viñas

II. Sumilla

Este curso de formación profesional, tiene como objetivo dar a conocer Internet al alumno como una nueva fuente de información y comunicación y como un nuevo medio para desarrollar propuestas de diseño gráfico publicitario. Dominará los conceptos de navegación, interface, términos empleados en el marketing interactivo, aplicándolos correctamente en el diseño de Websites y portales, con el uso adecuado del software especializado. Posibilitar la integración de múltiples medios que den poder a la emisión de mensajes de este nuevo medio.

El contenido a tratar está referido a: Integración del diseño y estrategias del marketing Interactivo para proyectos gráfico publicitarios para Internet: E- business, B2B, B2C, ecommerce. Desarrollo de habilidades digitales para aplicarlas en el desarrollo de proyectos para su uso en Internet. Manejo de la interactividad e interface para crear nuevos conceptos y proyectos gráficos publicitarios capaces de implementarse en la web y mostrarse en una variedad amplia de dispositivos conectados a Internet. Aplicar los conceptos, herramientas y software necesarios en la creación de documentos en línea para el uso de internet. Características y fundamentos del diseño Web para lograr eficiencia y dinamismo y peso óptimo en los proyectos para los actuales y futuros medios interactivos. Consideraciones técnicas para que el producto web sea eficiente y atractivo. Conocer los lenguajes básicos de programación web. Manejo de software especializados para la elaboración de websites, portales, flashsites promocionales, productos publicitarios digitales e interactivos.

III. Competencias

- **General:**
Elabora soluciones digitales mediante la identificación de necesidades y el diseño de soluciones cognitivamente correctas, aplicando técnicas y metodologías sólidamente fundadas.
- **Específicas:**
 - Diferencia explícitamente los conceptos de actor, persona, usuario y cliente; necesidades y soluciones; affordance y patrones culturales.
 - Conoce el léxico profesional utilizado por los IxD, UxD y Desarrolladores Web.
 - Define un espacio de problema para limitar y guiar el trabajo de diseño, identificando a los actores relevantes.
 - Aplica técnicas para la identificación y mapeo de necesidades de actores relevantes; de forma adecuada compensa bias personal, cultural y profesional.
 - Aplica técnicas culturales para la elaboración de prototipos conceptuales; evalúa empíricamente los mismos con actores relevantes.

- Aplica técnicas cognitivas para la elaboración de prototipos funcionales; evalúa empíricamente los mismos con actores relevantes.
- Conoce las bases para participar en un proceso de desarrollo ágil como parte de un equipo multidisciplinario.
- Desarrolla prototipos funcionales simples en medio Web.
- Aplica el pro-seso en el desarrollo de sus proyectos digitales.

IV. Contenidos

1ª Semana

- Presentación del curso.
- Conceptos básicos.
- Importancia del bias y la reflexividad.
- Pro.-seso: 1. Problema. Observación. Conceptualizar y Validar.
- Presentación del curso.
- Planteamiento del proyecto a desarrollar en el semestre.
- Identificación del problema de comunicación.
- Análisis del problema desde diversos puntos de vista. Definiendo un espacio de problema.
- Contexto, stakeholders, actores y roles.
- Especialidades y metodologías de investigación.
- Relevamiento de información, entrevistas a profundidad, en contexto, retrospectivas, proyectivas.
- Técnicas de análisis y mapeo de data.
- Conceptualización de necesidades.
- Desk research.
- Elaboración de prototipos conceptuales.
- Técnicas culturales de evaluación; validación de la conceptualización.
- Pro.-seso: 3. Investigación, 4. Observación 2. Idear y Validar.
- Elaboración de prototipos funcionales; recursos, técnicas y uso de patrones.
- Técnicas cognitivas de evaluación; validación funcional.
- Internet: tecnologías web, apps, dispositivos.

2ª Semana

- Introducción a la nomenclatura web: HTML, CSS y código web.
- Elaboración de prototipos digitales.
- Técnicas de evaluación digitales/automatizadas.
- Construcción.
- Consideraciones en el trabajo interdisciplinario.
- Introducción a las metodologías ágiles.
- Herramientas de soporte al desarrollo.
- Control de calidad funcional y técnico.
- Presentación y entrega.
- Síntesis del trabajo efectuado.
- Elaboración y presentación de entregables.
- Tips & Tricks: Usos y costumbres en el trabajo con clientes.
- Análisis de productos de la competencia.
- Análisis de tendencias actuales.
- Búsqueda de referencias visuales.
- Elaboración de informe.

3ª Semana - Evaluación Continua 1

- Competencias de crítica personal y grupal.
- Mejora continua.
- Pro.-seso: 5. Conceptualización.
- Síntesis y abstracción del problema.
- Selección de un concepto creativo.

4ª Semana

- Usabilidad y buenas prácticas de diseño para Internet:

- Principios heurísticos de Jakob Nielsen.
- Steve Krug: “No Me Hagas Pensar”.
- Revisión de casos reales.

5ª Semana

- Arquitectura del proyecto.
- Análisis funcional del proyecto: árbol de contenidos, desarrollo funcional y prototipo.

6ª Semana - Evaluación Continua 2

- Pro-seso: 6. Ideación, 7. Elección
- Generación de ideas.

7ª Semana - Examen Parcial + Clase

8ª Semana

- Pro-seso: 8. Desarrollo, 9. Validación.
- Muestra de bocetos en el aula.
- Sustentación de diseños.
- Elección de la mejor propuesta.

9ª Semana

- Pro-seso: 10. Producción.
- Diseño de páginas del site en base a línea gráfica elegida.
- Pro-seso: 10. Producción.
- Revisión y aprobación de pantallas.

10ª Semana

- Maquetación web.
- Configuración de un nuevo Site en Dreamweaver.
- Creación de directorio y subcarpetas del proyecto.
- Generación hoja de estilos CSS y vinculación a hoja principal HTML.
- Uso de las etiquetas Div.

11ª Semana - Evaluación Continua 3

- Maquetación web.

12ª Semana

- Creación de botones simples usando el lenguaje HTML.
- Creación de botones usando imágenes.

13ª Semana

- Pro-seso: 10. Producción.
- Análisis estructural de página principal del site.
- Plano de separación de zonas en papel.
- Exportación de imágenes.
- Configuración inicial de proyecto en Dreamweaver.

14ª Semana - Evaluación Continua 4

- Pro-seso: 10. Producción.
- Armado de estructura general.
- Inclusión de botones.
- Inclusión de textos e imágenes.
- Pruebas y depuración de errores.

15ª Semana - Examen Final

16ª Semana – Entrega de Notas

V. Metodología

La plataforma virtual empleada es el Classroom de Google Suite for education donde se compartirá los recursos didácticos de cada una de las sesiones, empleando el Meet como medio de comunicación sincrónica para la ejecución de las sesiones de aprendizaje. Las técnicas didácticas en la modalidad remota son análisis, descripción, diálogo, ejemplificación, ejercitación, lectura reflexiva, trabajos en equipos pequeños, producción de ensayos en forma individual y de temas particulares, conversación, exposición, práctica guiada y práctica autónoma, investigación de repositorios y lectura de fuentes utilizando los recursos consignados en la plataforma Classroom, diapositivas estandarizadas con estrategias de cada docente, videos seleccionados para reforzamiento, etc. Además se podrán utilizar los aplicativos como Kahoot, Mentimeter, Facebook entre otras conforme a las necesidades y requerimientos.

VI. Evaluación

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

Todo trabajo desarrollado debe ser sustentado.

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

- Examen parcial (30%)
- Evaluación Continua (40%) → Se registra en cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)
- Examen Final (30%)

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

VII. Fuentes

N°	CÓDIGO CIDOC	FUENTE
1	305/CH84	Fowler, J. H. (2010). Conectados. Madrid: Ediciones Generales.
2	006.7/N55	Nielsen, J. (2007). Usabilidad: Prioridad en el diseño web. Madrid: Ediciones Anaya.
3	745.4/S18	Salmond, M. (2014). Los fundamentos del diseño interactivo. España: BLUME.
4	EBSCO: Art Source	Tobias, P., & Spiegel, D. S. (2010). Facilitating the Dialogue of User Experience through Design. Design Principles & Practice: An International Journal, 4(1), 15-21.
5	EBSCO: Art Source	Sharma, S., & Fisher, A. (2013). Simulating the User Experience: Design Optimisation for Visitor Comfort. Architectural Design, 83(2), 62-65.
6	EBSCO: Art Source	Battarbee, K., & Koskinen, I. (2005). Co-experience: user experience as interaction. Codesign, 1(1), 5-18
7	Repositorio institucional	Mas, O. (2014). Deje de hacer lo que se sabe y empiece a saber lo que está haciendo. Cuadernos de Pedagogía en Diseño, 30,34. http://repositorio.ucal.edu.pe/handle/ucal/149