

2016091-1

Taller de Énfasis en Multimedia e Imagen Digital Créditos 3

Mónica Forero Díaz
mforerod@unal.edu.co

<https://www.facebook.com/monicaforerodiaz>

www.apptrevete.com

<http://apptrevete.com/metodologia/metodologia.html>

DESCRIPCIÓN:

Este es un curso intensivo de diseño de interacción desde la perspectiva HCI Interacción Persona Computador. Se trabajan herramientas de análisis para la evaluación de diseños y prototipos, así como el proceso de diseño iterativo centrado en las personas para el diseño de interfaz. El curso exige trabajo colaborativo, manejo de herramientas de prototipado e investigación con usuarios.

METODOLOGÍA:

Se realizan tres actividades en el semestre, todas las actividades son grupales y tienen el mismo valor en la nota final. Las actividades son prácticas y requieren la realización de protocolos, prototipos, test, informes e infografías. Se realizan ejercicios en clase que deben ser entregados en el horario definido para el ejercicio.

OBJETIVO:

Dotar al estudiante de criterios para evaluar y producir diseños con un alto grado de eficiencia, eficacia y satisfacción para el usuario.

	AGO	AGO	AGO	SEP	SEP	SEP	SEP	OCT	OCT	OCT	OCT	NOV	NOV	NOV	NOV	DIC
SEMANA / PROYECTO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
EVALUACIÓN HEURÍSTICA	█	█	█	█	█											
DISEÑO DE INTERACCIÓN						█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	
EXPOIDEAS												█	█	█		
				INFORME		PITCH 1		PITCH 2				EXPOIDEAS				FINAL

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

(M) Agosto 12 (J) Agosto 14	1) Preparación de la prueba
(M) Agosto 19 (J) Agosto 21	
(M) Agosto 26 (J) Agosto 28	2) Realización de la prueba
(M) Sept. 2 (J) Sept. 4	3) Marcación de datos por el grupo de trabajo
(M) Sept. 9 (J) Sept. 11	4) Análisis de datos por el grupo de trabajo
	5) Presentación de resultados.

DISEÑO DE INTERACCIÓN - CREACIÓN DE UN APP

(M) Sept. 16 (J) Sept. 18	IDENTIFICACIÓN DE OPORTUNIDADES	Story board (problema)
(M) Sept. 23 (J) Sept. 25	SEMANA UNIVERSITARIA	
(L-M) Sept. 29-30 (J) Octu. 02	CONGRESO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO	
(M) Octu. 07 (J) Octu. 09		Flow map empathy map Bussines canvas model Story board (Solución)
(M) Octu. 14 (J) Octu. 16	PROTOTIPADO BAJA TESTEO / VALIDACIÓN	
(M) Octu. 21 (J) Octu. 23	PROTOTIPADO MEDIA TESTEO / VALIDACIÓN	
(M) Octu. 28 (J) Octu. 30	TESTEO / VALIDACIÓN	Prototipado rápido, prototipo en papel, testeo
(M) Octu. 30 (J) Novi. 02	PROTOTIPADO ALTA TESTEO / EYE TRACKER	Wireframes test A/B herramientas de verificación on-line
(M) Novi. 04 (J) Novi. 06	EXPOIDEAS	Diseño emocional Screen Design Mapa del sitio Patterns Video prototyping
(M) Novi. 11 (J) Novi. 13		
(M) Novi. 18 (J) Novi. 20	MONTAJE ON-LINE PRESENTACIÓN	

EXPOIDEAS

SEMANA 5	PITCH 1	Participación en el PITCH
SEMANA 6		
SEMANA 7		
S. SANTA	PITCH 2	Trabajo en la campaña de comunicación
SEMANA 8		
SEMANA 9		
SEMANA 10	EVENTO EXPOIDEAS	Participación en el evento
SEMANA 11		
SEMANA 12		
SEMANA 13	PRESENTACIÓN FINAL	Participación en el evento
SEMANA 14		
SEMANA 15		
SEMANA 16		

OJO! QUE QUEDE CLARO:

**ESTE NO ES UN CURSO DE PROGRAMACIÓN
SI USTED QUIERE APRENDER PROGRAMACIÓN TOME LOS CURSOS DE OFRECE
LA FACULTAD DE INGENIERÍA - PROGRAMACIÓN I, 2 Y VIDEO JUEGOS
(SON EJECIBLES PARA DISEÑADORES)**

PONDERACIÓN DE LAS PRUEBAS:

PRIMERA NOTA:	
Entrega informe de usabilidad, reporte de test:	25%
SEGUNDA NOTA:	
Exposición prototipo semifuncional en Expoideas	25%
TERCERA NOTA:	
Participación en el Diseño de Expoideas y ejercicios en clase	25%
CUARTA NOTA:	
Presentación final	25%

FECHA DE PRESENTACIÓN DE LAS PRUEBAS

PRIMERA NOTA:	Semana 6
SEGUNDA NOTA:	Por definir
TERCERA NOTA:	Promedio al final del semestre
CUARTA NOTA:	Última semana de clase

PORCENTAJE MÍNIMO DE ASISTENCIA EXIGIDO

Con 6 fallas la materia se pierde

BIBLIOGRAFÍA

Interaction Design: Beyond Human - Computer Interaction
by Yvonne Rogers, Helen Sharp and Jenny Preece (Jun 7, 2011)

The UX Book:
Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience

Don't Make Me Think:
A Common Sense Approach to Web Usability, Steve Krug

A Practical Guide to Usability Testing
Joseph S. Dumas , Janice C. Redish

Human-Centered Design Toolkit:
An Open-Source Toolkit To Inspire New Solutions in the Developing World by IDEO

Emotional Design:
Why We Love (or Hate) Everyday Things by Don Norman