



Universidad
del Cauca

Programa de Diseño Gráfico

Departamento de Diseño - Facultad de Artes

MicroCurrículo Gráfica Digital - Interfaces Multimedia

Denominación del Curso	Acuerdo 014	Período Académico
Gráfica Digital – Interfaces Multimedia	DG 641L	Segundo de 2019
Profesor Responsable	E-mail	Componente o Área
Diego Fernando Paredes González	dfparedes@unicauca.edu.co	Tecnológico
Carácter	Prerrequisitos	Modalidad
Obligatorio	DG 141L	Presencial
Créditos	Horas Presenciales (Intensidad H/S)	Horas de Trabajo Autónomo
2	3	3

Contextualización del Curso (Inserción en la Estructura Curricular)

Las dinámicas de la comunicación a través de los últimos años han evolucionado, de manera que la tecnología hoy, es parte esencial de sus estructuras y estrategias, repercutiendo en el aumento del uso necesario de herramientas interactivas que proveen un método de acercamiento entre usuarios y servicios. Es de vital importancia que a nivel local se desarrollen actividades de investigación y construcción de conocimiento colectivo, con el objetivo de permitir al departamento del Cauca crecer en desarrollo humano, talento profesional a la par con el incremento de iniciativas tanto del nivel nacional bajo la tutela del ministerio de comunicaciones como las internacionales representadas en varios procesos de cooperación que desarrolla actualmente la región. Para ello, es indispensable la participación de la academia, como eje principal a través de la actualización de procesos creativos y apoyo a los semilleros de investigación con el ánimo de potenciar capacidades, promoviendo de esta forma el potencial humano del departamento.

Con el objetivo de fortalecer el desarrollo tecnológico de la región, la asignatura debe permitirle a la comunidad académica conocer las herramientas vanguardistas e ingresar en los procesos creativos de material interactivo a través del estudio de las posibilidades que ofrecen las plataformas basadas en la web.

Objetivos

Objetivo General

Acercar al Diseñador a la práctica laboral real en la que se construyen interfaces gráficas de usuario teniendo en cuenta las condiciones comunicativas requeridas.

Objetivos Específicos

1. Contextualizar al estudiante en la estructuración de arquitecturas de información de sistemas interactivos.
2. Orientar el crecimiento profesional del Diseñador en torno a la diagramación de interfaces gráficas de usuario.
3. Acercar al estudiante a los procesos de fidelización de usuarios alrededor de un producto o servicio – Community Management.

Contenido: Núcleos Temáticos		
Semana	Tema	Observaciones
01	Estructuración y maquetación HTML 20%	Acercamiento a lenguaje de programación HTML.
02		Maquetación en lenguaje HTML, y alternativas para maqueta web
03		
04		
05	Diseño de interfaz 30%.	
06		Bocetación de interfaz gráfica de usuario.
07		
08		
09	Community management 20%	
10		Acercamiento a diseño de comunicación en medios digitales.
11		
12		
13	Entrega final 30%.	
14		Estrategia de Community Management
15		
16		

COMPETENCIAS	Estructuración y maquetación HTML	Diseño de interfaz	Community management
Estructurar	X	X	X
Formalizar		X	X
Innovar	X	X	
Dominar Recursos Tecnológicos	X	X	X
Impacto Social		X	X

Metodología y Evaluación
<p>Estructuración y maquetación de interfaces gráficas de usuario con lenguaje HTML</p> <ul style="list-style-type: none"> Mecanismos y procedimientos para la creación de plataformas orientadas a entornos digitales en HTML, realizar prácticas con el lenguaje de programación HTML y un Framework CSS. <p>Diseño y prototipado de interfaces gráficas de usuario</p> <ul style="list-style-type: none"> El segundo núcleo, consiste en elaborar el proceso de creación de interfaces gráficas de usuario, basadas en la necesidad comunicativa del proyecto elegido, prototipar en plataformas digitales. <p>Community Management</p> <ul style="list-style-type: none"> Conceptualización e implementación de estrategia de community management.

Desarrollo de Competencias
<p>Las competencias enunciadas anteriormente, desde el curso de Grafica Digital – Interfaces Multimedia, se desarrollan según se indica a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> Estructurar: En donde se realizarán ejercicios de establecimiento de estrategias comunicativas a través de implementación de tecnologías de la información y la comunicación. Impacto social: Debido a la apropiación de una estrategia de community management en la que se genera una metodología de comunicación que permite la integración de comunidades a través de los servicios web más comunes. Formalizar: Formalizar toda una estrategia comunicativa mediante la implementación de un sistema de información web implementado en una plataforma de gestión de contenido (CMS).

- **Innovar:** Al generar propuestas que apuntan a un uso estratégico y vanguardista de herramientas de información y comunicación a través de trabajos creativos.
- **Dominar Recursos Tecnológicos:** Conocimiento tecnológico, debido a la apropiación de conceptos y metodologías que van más allá de la disciplina básica del Diseñador, procurando una versatilidad en proyectos de índole interdisciplinarios.

Criterios de Evaluación y Calificación

- 1. Diseño de interfaz gráfica en HTML: 20%**
La entrega plantea replicar la interfaz en la aplicación Dreamweaver, en un sitio HTML que contenga todos los elementos de interacción coherentes, además del uso apropiado de las posibilidades del framework CSS.
- 2. Efectividad en usabilidad y comunicación de interfaz gráfica de usuario web: valor 15%**
Este segundo ejercicio, busca lograr una proyección de una propuesta comunicativa, estableciendo una arquitectura de información en 3 pasos desarrollados de forma análoga en un informe; Mapa de contenidos, Árbol de navegación, wireframes y mockups. Se tendrán en cuenta la correcta jerarquización y categorización de los contenidos, una navegación clara y unos mockups completos.
- 3. Prototipado de interfaz gráfica de usuario: 15%**
Se evaluará el cumplimiento de lo estipulado en los anteriores puntos en un producto digital diseñado en la herramienta ADOBE XD.
- 4. Planeación e implementación de una estrategia de community management: 20%**
Coherencia y creatividad en la creación de una estrategia de interacción por medio de entornos digitales para los usuarios de la herramienta diseñada en los puntos anteriores.
- 5. Preparación de entregas finales: 30%**
Elaboración de una socialización final de los resultados del curso.

Referentes Bibliográficos y Recursos Web

1. Carroll, John M. Human-Computer Interaction in the new Millenium, Ed. Addison-Wesley, 2002.
2. Norman, D. A. The Design of Everyday Things, Doubleday, New York, NY, USA. 1988.
3. Hassan Montero, Yusef; Martín Fernández, Francisco J. (2005). La Experiencia del Usuario. En: No Solo Usabilidad, nº 4, 2005. <<http://www.nosolousabilidad.com>>. ISSN 1886-8592
4. Matarranz, Antonio. El diseño de experiencias de usuario da cuerpo y alma al producto, Conversis Consulting, Publicación electrónica, 15 septiembre 2012 <<http://conversisconsulting.com/2012/09/15/el-disenode-experiencias-de-usuario-da-cuerpo-y-alma-al-producto/>>
5. Moisés Mañas - <http://www.manualdeestilo.com/visualizar/interfaz-grafica-de-usuario-gui/>
6. Web 3.0 o Web Semántica - <http://tendenciasweb.about.com/od/nociones-basicas/a/Que-Es-La-Web-3-0-O-Web-Semantica.htm>
<http://tendenciasweb.about.com/od/nociones-basicas/a/Que-Es-La-Web-3-0-O-Web-Semantica.htm>
7. American Scientific - <http://www.scientificamerican.com/article/the-semantic-web/>
<http://www.scientificamerican.com/article/the-semantic-web/>
8. Inteligencia artificial - <http://spanish.about.com/library/weekly/aa070201a.htm>
<http://spanish.about.com/library/weekly/aa070201a.htm>
9. Características de la Web 3.0 - http://datateca.unad.edu.co/contenidos/MDL000/ContenidoTelematica/caractersticas_de_la_web_30.html
http://datateca.unad.edu.co/contenidos/MDL000/ContenidoTelematica/caractersticas_de_la_web_30.html
10. Shedroff, Nathan. Experience design 1, cards. Waite Group Press Abril 18, 2001.
11. DÜRSTELER, Juan Carlos. Visualización de información. Gestión 2000.com, 2002.
12. Sánchez, Antonio, Arquitectura de información y usabilidad, Artículo digital, Aprende en línea, Universidad de Antioquia. 2013
13. Nielsen, J. Usability Engineering. Academic Press Professional, Boston, MA, USA 1993.