

## TALLER DIGITAL III: INTERNET

### I. Datos Informativos

Código	: 3064088
Carrera	: Diseño Gráfico Publicitario
Semestre	: 2019 - 1
Ciclo	: 6° ciclo
Categoría	: Formación Profesional
Créditos	: 04
Pre-requisito	: Taller Digital II: Animación y Proyecto Audiovisual
Docente	: Diego Armando Sotelo Flores

### 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 metodología utilizada en el dictado del curso es teórico-práctica.
- En la teoría se verán temas relacionados con el medio digital, poniendo énfasis en los aspectos de diseño interactivo y diseño de experiencia.
- En la práctica, los alumnos deberán realizar ejercicios que les permitan obtener las competencias necesarias en el manejo técnicas de diseño y la elaboración de prototipos simples.

## VI. 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 (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. <a href="http://repositorio.uca.edu.pe/handle/uca/149">http://repositorio.uca.edu.pe/handle/uca/149</a>