

No. de créditos académicos: 2

Horas de trabajo presencial: 3

Horas de trabajo independiente : 6

(intensidad horaria a la semana)

(intensidad horaria a la semana)

**Horas totales: 6**

(intensidad horaria total a la semana)

## Justificación

El diseño se ha caracterizado, a lo largo de la historia, por satisfacer necesidades específicas a las personas a través de objetos, imágenes, campañas, etc. De esta manera, es importante identificar cuales son las dinámicas que el diseño, como profesión, propone para dar solución a problemáticas enmarcadas dentro del contexto y la cultura, con el fin de generar metodologías de diseño acordes a las características de una sociedad. Fundamentar el rol del diseñador gráfico en un mundo contemporáneo, donde existen infinidad de interacciones y acciones mediadas por la comunicación y los medios digitales, de esta manera parte su análisis para su proyección en el medio y desarrollar proyectos con alto impacto social.

El diseño y la interacción se unifican en un elemento que media entre el usuario y la información a través de un impulso o acción dada por el diseñador. La información recibida debe ser ordenada, jerarquizada y transformada en una estructura clara y concisa, que será entregada al usuario por medio de una interfaz. En este sentido, el diseñador debe generar la solución y tener claro sus objetivos antes de llegar a la herramienta o software donde ejecutará el proyecto.

## Objetivo General

Desarrollar proyectos encaminados a la interacción a través del diseño y la interfaz, guiados a la conciencia y reflexión sobre la cultura, la sociedad y sus componentes como un sistema comunicativo.

## Potencias que adquiere el estudiante

- Identifica necesidades y problemas en su contexto y da solución correcta a través del diseño
- Establece un orden a la información que se requiere para la resolución de un problema de interacción
- Es capaz de desarrollar y gestionar información para un proyecto dentro del ámbito creativo.
- Aplica elementos teóricos a proyectos con fines de interacción a través del diseño

## Unidad Temática 1

### <<Diseño y Método>>

### Objetivo General y Específicos

**Objetivo General:** Identificar las metodologías que el diseño como profesión conlleva, para la solución de problemas y necesidades entorno al diseño.

#### Objetivos Específicos:

- Reconocer la estructura de una metodología de diseño
- Comparar las diferentes clases de métodos de diseño y sus autores
- Establecer la diferencia en un método de diseño y un método creativo
- Definir estrategias de diseño para la solución de una necesidad específica.

Temas Descripción detallada de los subtemas o problemas que estructuran la unidad temática.	Horas de trabajo			Metodología	Medios Educativos requeridos
	HTP	HTI	HTS		
¿Qué son los métodos de diseño?	3	3	6	Clases magistrales , desde las cuales se abordaran temas desde la historia del arte y contexto con los medios digitales, como conceptos e ideas centrales apoyados en imágenes, videos y lecturas.	
Clases de métodos de diseño	3	3	6		
Métodos creativos.	3	3	6		
Estrategias para la solución de problemas.	3	3	6		
<b>TOTAL HORAS</b>	12	12	24		

**Nota:** HTP son horas de trabajo presencial, HTI son horas de trabajo independiente y HTS son horas de trabajo semanal. El anterior cuadro se realiza por cada unidad temática de la asignatura.

## Unidad temática 2

### <<Diseño e Información>>

### Objetivo General y Específicos

**Objetivo General:** Desarrollar la capacidad de categorizar información y priorizar su contenido en función de un propósito o un objetivo.

#### Objetivos Específicos:

- Establecer las características un contenido informativo y generar jerarquías para este.
- Diseñar mapas y flujos de información claros
- Determinar el funcionamiento de una interfaz y su relación con el usuario

Temas Descripción detallada de los subtemas o problemas que estructuran la unidad temática.	Horas de trabajo			Metodología	Medios Educativos requeridos
	HTP	HTI	HTS		
Arquitectura de información	6	6	12	Clases magistrales , desde las cuales se abordaran temas sobre la organización de información y la jerarquía dentro de un proyecto digital.	
Flujo de información	3	3	6		
Diseño de interfaces	6	6	12		
<b>TOTAL HORAS</b>	15	15	30		

**Nota:** HTP son horas de trabajo presencial, HTI son horas de trabajo independiente y HTS son horas de trabajo semanal. El anterior cuadro se realiza por cada unidad temática de la asignatura.

## Unidad temática 3

### <<Interacción y Experiencia de Usuario>>

### Objetivo General y Específicos

**Objetivo general:** Dominar los procedimientos lógicos que facilitan la expresión gráfica a través de imágenes interactivas y la interacción.

#### Objetivos específicos:

- Entender los lenguajes digitales actuales y aplicarlos en proyectos interactivos de diseño
- Establecer la relación que existe entre el Diseño, la interfaz de usuario y la experiencia de usuario
- Identificar las características de una interfaz de diseño y su función dentro de la experiencia de usuario y la comunicación.

Temas Descripción detallada de los subtemas o problemas que estructuran la unidad temática.	Horas de trabajo			Metodología	Medios Educativos requeridos
	HTP	HTI	HTS		
Lenguajes Digitales	3	3	6	Clase magistral + ejercicio práctico	
Diseño + Ui + Ux	6	6	12	Clases magistrales , desde las cuales se abordaran temas sobre la organización de información y la jerarquía dentro de un proyecto digital y el diseño digital	
Interfaz como solución comunicativa	3	3	6	Clases magistrales , desde las cuales se abordaran temas sobre la organización de información y la jerarquía dentro de un proyecto digital y el diseño digital	
<b>TOTAL HORAS</b>	12	12	24		

**Nota:** HTP son horas de trabajo presencial, HTI son horas de trabajo independiente y HTS son horas de trabajo semanal. El anterior cuadro se realiza por cada unidad temática de la asignatura.

## Guía Resumen - Eventos Evaluativos

Tipo de Evaluación	Valor porcentual	Observaciones
Seguimiento 1	[25%]	
Parcial	[25%]	
Seguimiento 2	[25%]	
Final	[25%]	

El tipo de evaluación a pesar de tener un valor total dado por el porcentaje determinado puede estar dividido en varias actividades que sumen el total del porcentaje asignado.