



PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

ASIGNATURA: Proyectos Audiovisuales Interactivos - Cátedra Maceratesi

- Plan de estudios: Res (CS) 2019 + Plan nuevo
- Carga horaria total: 60hs
- Carga horaria semanal: 4hs
- Duración del dictado: cuatrimestral
- Turnos: Noche
- Tipo de promoción: Directa

UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

CICLO SUPERIOR DE GRADO (CSG)
AÑO: 2019

2. OBJETIVOS

El propósito de la materia es dar a conocer metodologías que le permitan al alumno identificar, corregir y desarrollar productos basados en el diseño con interacción entre objetos físicos y/o digitales.

Un diseño centrado en el usuario siempre tendrá que tener en cuenta la inclusión y accesibilidad para usuarios para que puedan interactuar libremente por los diseños hechos durante la cursada y de forma profesional.

Al final la cursada los alumnos podrán:

- Entender y conocer las bases fundamentales de qué es un proyecto interactivo
- Conocer los aspectos interactivos relativos al área de proyectos audiovisuales:
- Utilizar metodologías para diseños centrados en el usuario.
- Comprender la importancia de la experiencia de usuario aplicada a los proyectos audiovisuales.
- Generar un flujo narrativo, aplicando los conceptos del diseño de interacción
- Crear interfaces gráficas y su navegación
- Testear los proyectos a través de metodologías centradas en el usuario. Tales como realización de entrevistas a usuarios, prueba con usuarios e informes de los mismos. Análisis de usabilidad de los proyectos audiovisuales.
- Conocer y comprender el perfil de los usuarios de realidad virtual y videojuegos.
- Aplicar los conocimientos adquiridos a proyectos profesionales para comunicar a través del diseño audiovisual de interacción
- Aplicar los conocimientos de reportes y toma de decisiones aprendidos a lo largo de las unidades en la cursada.



UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

3. CONTENIDOS

Unidad Temática 1:

Descripción de los distintos tipos de proyecto interactivo.

Qué es la Realidad Aumentada. Historia y antecedentes. Mirando al futuro, posibilidades. Futuro tecnológico. Distintos tipo de experiencias en VR.

Qué es diseño centrado en el usuario.

Unidad temática 2:

Investigación. Cómo llevar adelante una investigación. Distintos tipos de investigaciones con usuarios. Entrevistas con usuarios. Cuestionarios. Procesamiento de la información. Viaje de usuario. Persona. Modelos Mentales.

Unidad temática 3:

Nociones básicas del diseño. Qué es el diseño de interfaz. Modelos de interacción. Gamification. Diagrama de flujos. Storyboard.

Unidad temática 4:

Armado de prototipos. Herramientas para el desarrollo de prototipos. Testeos con usuarios. Proceso de iteración para un proyecto audiovisual interactivo. Introducción a las metodologías de trabajo.

Modalidad de Enseñanza:

La modalidad de cursada es presencial, la misma constará de 4 módulos que cerraran con un trabajo práctico final al cierre de la cursada. Las clases son teóricas y prácticas.

Las clases están organizadas en bloques teóricos y prácticos.

Los bloques teóricos serán expositivos, abiertos a preguntas y consultas. Explicando el marco teórico y práctico de la materia según las unidades que se esté dictando.

Los bloques prácticos reforzarán los como

Construcción del debate entre docentes y alumnos acerca de los conceptos teóricos dictados y los resultados prácticos de los alumnos

Modalidad de Evaluación:

Aprobación de cursado: parcial. asistencia del 75%, entrega de trabajos prácticos.

Aprobación de final: Entrega de trabajo práctico integrador.

La materia será de promoción directa. Durante la cursada se realizará un trabajo práctico final en grupo y un trabajo práctico individual.

Los grupos estarán conformados por 4 alumnos y tendrán un seguimiento del trabajo a realizar durante la cursada. Se realizará una evaluación individual y grupal.



UBA, FADU.

Universidad de Buenos Aires Facultad de Arquitectura
Diseño y Urbanismo

Bibliografía:

- About Face, Alan Cooper.
- Elementos de la experiencia de usuario, Jesse James Garret.
- No me hagas pensar, Steve Krug.
- Las leyes de la interfaz, Carlos Scolari.
- La psicología de los objetos cotidianos, Donald Roman.
- Experiencia de usuario;: Principios y Métodos, Yusef Hassan Montero
- The VR Book Human Centered Design for virtual reality, Jason Jerald.

