

Taller de plataformas audiovisuales e interactivas

Facultad de Comunicaciones (FACOM)
Universidad Central de Chile

Profesor **Mario Miqueles Maureira**
hola@mario.cl

Resumen

El este curso se abordarán contenidos relacionados con teorías de percepción, interacción humano computador, usabilidad, experiencia de usuario, diseño orientado a objetivos y creación de contenidos estratégicos y creativos en medios digitales.

Utilizaremos y evaluaremos diferentes plataformas digitales a modo de experimentación y trabajaremos durante todo el semestre en el desarrollo de una propuesta de innovación de plataforma audiovisual e interactiva aplicada a un tema en específico. El proceso de ideación del proyecto será documentado física y digitalmente, para finalmente exponer los proyectos realizados al finalizar el curso.

Competencias a desarrollar en este curso

1. Utilizar un proceso metodológico centrado en el usuario para generar contenidos comunicacionales interactivos de valor.
2. Diseñar una plataforma interactiva innovadora enfocada en generar experiencias de uso diferenciadoras en publicidad u otras áreas.

Escalamiento de las competencias

- 1.1 Comprender el concepto de diseño centrado en el usuario y sus bases teóricas
- 1.2 Utilizar métodos de investigación de usuarios aplicados al desarrollo de plataformas digitales
- 1.3 Idear contenidos interactivos de valor para grupos específicos

- 2.1 Comprender el concepto de interacción, usabilidad, experiencia de usuario y sus bases teóricas
- 2.2 Utilizar un método de diseño centrado en la experiencia de usuario
- 2.3 Crear experiencias creativas e interactivas memorables

Actividades y evaluaciones

- 1. Asistencia a clases (10%)
- 2. Proyecto de taller (70%)
- 3. Lecturas y foro de debate (20%)

La asistencia a clases y participación en las actividades es muy importante para el desarrollo del curso, en cada unidad, la asistencia a clases tendrá un valor del 10% de la nota final. Tanto la bitácora web como el portafolio de proyecto podrán ser realizados en duplas o de forma individual. No se permiten grupos de 3 o mas personas.

Contenidos del curso

Unidad 1

Diseño centrado en el usuario

--

Semana 1 - Interacción humano computador

Semana 2 - Visión y cognición

Semana 3 - Usabilidad

Semana 4 - Los elementos de la experiencia de usuario

Revisión etapa 1 proyecto de taller: **Investigación centrada en el usuario y sus necesidades**

Unidad 2

Diseño de contenidos interactivos

--

Semana 1 - La generación de contenidos en internet

Semana 2 - Prototipos en el diseño de interacción

Semana 3 - Herramientas de evaluación de prototipos

Semana 4 - Contenidos interactivos creativos

Revisión etapa 2 proyecto de taller: **Propuesta creativa de contenidos interactivos**

Programa de Clases

Unidad 3

Diseño de una interfaz digital

--

Semana 1 - Branding en proyectos digitales

Semana 2 - Diseño de una interfaz gráfica 1

Semana 3 - Diseño de una interfaz gráfica 2

Semana 4 - Diseño de una interfaz gráfica 3

Revisión etapa 3 proyecto de taller: **Interfaz visual del proyecto**

Unidad 4

Difusión de una plataforma digital

--

Semana 1 - Difusión social

Semana 2 - Promoción online

Semana 3 - Promoción offline

Semana 4 - Difusión creativa

Revisión etapa 4 proyecto de taller: **Propuesta de plataforma interactiva**

Bibliografía

Los siguientes títulos forman parte de la bibliografía del curso.

Título
Don Norman (1988) La psicología de los objetos cotidianos . New York: Basis Books.
Steve Krug (2014) No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad en la web . New Riders, Tercera edición.
Andy Pratt y Jason Nunes (2013) Diseño interactivo: Teoría y aplicación del DCU . Barcelona: Océano.
Ryan Holiday (2014) Growth Hacker Marketing: El futuro del Social Media y la Publicidad . Anaya Multimedia: Edición (12 de Junio 2014).

Materiales para trabajar en este curso

1. Portafolio de proyecto

Cada dupla o alumno deberá crear su portafolio de trabajo físico de acuerdo a las instrucciones entregadas y así documentar, a través de diferentes tareas, trabajos y entregas, todo el desarrollo de su proyecto de curso. El portafolio de proyecto será utilizado durante todo el semestre, a través del cual irá creciendo en información para finalmente convertirse en una propuesta de plataforma interactiva innovadora.

Cada dupla o alumno deberá personalizar la portada de su portafolio de proyecto y preocuparse de completarlo con la mejor información posible, ya que este portafolio se deberá presentar en el examen final del curso y será objeto de evaluación.

2. Bitácora Web

De acuerdo a las instrucciones entregadas, deberás crear tu propia plataforma digital para documentar cada una de las semanas de clases y los avances de tu proyecto, documentando con fotos y videos tus actividades semanales y el avance de tu portafolio.

Esta bitácora web deberá ser presentada en el examen final del curso dando cuenta de cada una de las semanas de aprendizaje y avances que cada dupla o alumno generó y también será objeto de evaluación.

3. Tutoriales

Te recomiendo visitar el sitio **Tuts+** (<http://tutsplus.com/>) en el cual podrás encontrar tutoriales de todo tipo para utilizar los softwares y herramientas que creas necesarias para potenciarte en el área gráfica y digital.