



UNIDAD CUAJIMALPA	DIVISION CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO		
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	CRED. 10
450278	LABORATORIO DE DISEÑO INTEGRAL DE SISTEMAS INTERACTIVOS	TIPO OBL.
H.TEOR. 2.0	SERIACION	TRIM. VI al XII
H.PRAC. 6.0	450267	

OBJETIVO(S):

Objetivo General.

Al finalizar el curso el alumno será capaz:

1. Aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas en los cursos previos para la realización de proyectos de diseño enfocados a la solución de problemas integrales (aquellos que implican un sistema de espacios, objetos e imágenes) de sistemas interactivos.
2. Aplicar las bases del diseño, técnicas y conceptos para construir sistemas interactivos, analógicos y multimedia (local y en línea).

CONTENIDO SINTETICO:

Los laboratorios de diseño se caracterizarán por incorporar y aplicar conocimientos: teóricos, metodológicos, tecnológicos y de composición.

1. Principios teóricos del diseño.

Aplicación del diseño como proceso prefigurador con la finalidad de satisfacer requerimientos funcionales de carácter interactivo.

Comprensión y aplicación de la importancia y alcances de los sistemas interactivos en el entorno humano.

2. Metodos y técnicas del diseño.

Comprensión y aplicación de técnicas de análisis de operaciones para la identificación de necesidades requerimientos y conceptualización de un problema de diseño interactivo.

Comprensión y aplicación de técnicas de análisis y planeación de un



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

proceso de diseño de interacción.

Comprensión y aplicación de técnicas de evaluación con usuarios.

3. Elementos y principios del diseño.

Aplicación de los elementos y principios del diseño como instrumentos de despliegue de información y control de operaciones.

Comprensión y aplicación de principios de diseño de interfaz e interacciones.

Diseño Multimedia, manejo de herramientas de texto, audio e imagen.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

Curso Taller con 2 horas semanales de exposición teórica por parte del profesor responsable y 6 horas de presentación del avance de trabajo de cada alumno ante el grupo y atención individualizada para la asesoría y evaluación de los logros obtenidos por cada alumno, identificación de problemas y recomendaciones metodológicas para su solución.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global.

Se ponderarán las siguientes actividades a criterio del profesor:

- Tareas individuales, que incluyen ejercicios de diseño.
- Evaluaciones periódicas.
- Participación en los procesos de argumentación tanto en las sesiones teóricas como prácticas.
- Evaluación Terminal.

Evaluación de Recuperación:

- El alumno deberá presentar una evaluación que contemple todos los contenidos de la unidad de enseñanza-aprendizaje.
- No requiere inscripción previa a la UEA.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Cooper Alan, Reinman Robert, Cronin David, About Face 3, the essentials of interaction design, Wiley, Indianapolis 2007.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 306

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO

3/ 3

CLAVE 450278

LABORATORIO DE DISEÑO INTEGRAL DE SISTEMAS INTERACTIVOS

2. Graham Lisa, Principles of Interactive Design, Delmar Cengage Learning, USA, 2005.
3. Moggridge B. Designing Interactions, MIT Press, USA, 2007.
4. Sharp H. Rogers I., Preece J. Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction, Wiley, 2nd ed. USA. 2005.
5. Vaughan Tay, Multimedia: Making it Work, McGraw Hill-Osborne, USA 2006.
6. Zinder Carolyn, Paper Prototyping, Morgan Kaufmann, USA, 2003.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 304

EL SECRETARIO DEL COLEGIO