



# CS13102 Diseño Interactivo

## Estimado colega:

Te doy la bienvenida a este curso de Diseño Interactivo, en el cual podrás guiar a los alumnos para que se diseñen interfaces, acorde a las necesidades del usuario, los requerimientos del cliente y con una estética adecuada.

Es una gran oportunidad para sensibilizar a los alumnos sobre la importancia de centrar nuestra profesión y nuestros diseños, no solo en la parte estética, sino en la parte funcional.

Como profesionistas del área gráfica, la creatividad es importante, pero también lo es el concepto regente. Es por ello que te invito a que vayas un poco más allá de solo centrarte en los contenidos, sino que lo hagas de una forma muy práctica, como a ti te hubiera gustado que te enseñaran.

Dentro de este curso tendrás libertad creativa y estoy seguro de que, con tu experiencia, los alumnos aprenderán mucho más. Te invito a que en cada módulo compartas experiencias de casos reales, situaciones laborales y cómo las resolviste, todo esto, aplicando los conceptos del curso. Recuerda, un conocimiento que se liga con situaciones reales, es más fácil de recordar y ver su utilidad.

Este curso es medular, para que los alumnos entiendan la importancia de la usabilidad, es decir, la experiencia con el usuario. Te invito a que desarrolles habilidades de investigación, análisis y conceptualización en tus alumnos. De igual forma, encausa su creatividad para que vaya enfocada a estos objetivos y sea realmente oportuna.

Disfruta del proceso. Las notas que aquí te comparto son algunos consejos que me ayudaron al impartir este curso.

## Competencia del curso

Realiza el diseño de una interfaz interactiva, utilizando prototipos computacionales para generar aplicaciones útiles, eficientes y atractivas al usuario.

## Módulo 1. Conceptos básicos de la interacción humano-computadora

En este módulo los alumnos se sensibilizarán con la interacción humano-computadora, dando pie a un análisis sobre la evolución de la misma y cómo los sistemas e interfaces se han convertido en lo que hoy conocemos.

### Tema 1. Interacción humano-computadora (IHC)

En este tema se sensibiliza al alumno sobre la interacción de la tecnología con el usuario y cómo se ven afectadas una con la otra. Durante este tema puedes abordar un poco de historia, cultura general y cómo surge esta necesidad de interacción entre el humano y la computadora.

### Tema 2. Interacción

En este tema podrás ahondar en los tipos de interacciones que existen, los estilos y cómo diferenciarlos, es importante trabajar desde varias perspectivas, para que los alumnos no se cierren a una visión, sino que, por el contrario, tengan una perspectiva global y panorámica.

### Video

Para los temas 1 y 2, te recomiendo estos dos videos:

Corning Incorporated. (2011, 7 de febrero). *A Day Made of Glass... Made possible by Corning*. (2011) [Archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=6Cf7IL\\_eZ38](https://www.youtube.com/watch?v=6Cf7IL_eZ38)

FBE. (2014, 25 de mayo). *KIDS REACT TO OLD COMPUTERS* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=PF7EpEnglk>

### Actividad 1 (Opción 1)

Dicha actividad está pensada para que los alumnos realicen un análisis sobre artículos/cosas de uso cotidiano y cómo la interfaz de estos ha evolucionado. De igual forma, se recomienda hacerles ver la importancia de la interacción con el humano, ya que en muchos de estos artículos/cosas pasamos por alto todo el diseño que hay detrás, para que sean fáciles de utilizar.

### Actividad 1 (Opción 2)

Esta actividad está diseñada para que los alumnos se sensibilicen acerca de la forma en que los usuarios viven y tienen necesidades de interactividad muy diferentes, que hay personas que aún necesitan un manual para utilizar cierta tecnología y ésta no debería ser excluyente.

La actividad está pensada para que reconozcan las necesidades de públicos a los cuales no pertenecen y sean capaces de dar una solución práctica, real y puntual a una necesidad.

---

### Tema 3. El usuario

Durante el desarrollo de este tema se habla del usuario, sus necesidades y todos los elementos de los cuales nos podemos valer para tener una comunicación visual apropiada.

Es importante que los alumnos entiendan claramente cada concepto de este tema, ya que serán la base medular para el desarrollo de otros. Te invito a dedicar tiempo a clarificar todas las dudas y asegurarte de que todos los conceptos sean comprendidos y empleados.

---

### Tema 4. Análisis

En este tema hay que desarrollar la competencia de análisis de los alumnos, hay que ayudarles a entender la importancia de escuchar atentamente lo que el usuario requiere y que esto vaya acorde con las necesidades del cliente, sin dejar de lado la cuestión tecnológica de la interfaz a desarrollar.

Es relevante que en este tema puedas hablar sobre cómo esta capacidad de análisis sentará las bases para un desarrollo de proyecto exitoso y enfocado, es decir, que no contenga errores graves en su planeación y ejecución.

---

### Tema 5. Diseño de Perfiles de Usuario

El desarrollo de este tema va muy ligado con el anterior, en éste el alumno podrá identificar los perfiles de usuarios que existen y que no hay que excluir a ninguno de ellos a la hora de diseñar un sistema (aplicación, sitio web, etcétera). Sino que, por el contrario, hay que ayudar a todos, para que la experiencia sea grata sin importar el perfil de usuario, asegurando que la usabilidad sea de alta calidad.

### Actividad 2 (Opción 1)

Con esta actividad el alumno tendrá a su cliente dentro de la Universidad y él mismo será parte del público objetivo. Se diseña esta actividad con la finalidad de que los alumnos puedan encontrar soluciones reales, prácticas y aterrizadas con su realidad.

Una buena opción para ayudar al alumno a que sienta un proyecto más real, es invitar alumnos de otros semestres y directivos a la presentación.

### **Actividad 2 (Opción 2)**

Esta actividad está pensada para que los alumnos realicen una investigación de campo (entrevistas, encuestas, focus groups, etcétera), que indaguen sobre las necesidades de usuarios específicos y desarrollen una idea para satisfacer una necesidad particular.

Te recomiendo que les des tiempo suficiente para que puedan realizar esta actividad correctamente y que los guíes en el diseño del instrumento de evaluación que emplearán, es decir, que si es una encuesta realmente toque los puntos clave, sin ser muy extensa.

**Video** para los temas 3, 4 y 5 acerca de la sensibilización con los tipos de usuarios y cómo los comportamientos se han transformado por la tecnología:

VICE en Español. (2017, 25 de mayo). *VICE Specials: Como los selfies modifican nuestra vida* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=hVpF6k1EXcY&t=153s>

### **Evidencia 1 (Opción 1)**

Esta actividad está pensada para que los alumnos vean la evolución y cambio de un objeto, como un teléfono, de la parte análoga a la cuestión digital. Con ello, sensibilizarlos sobre el tema de la renovación, con base en las necesidades del mercado y el empleo de las nuevas tecnologías.

### **Evidencia 1 (Opción 2)**

Esta evidencia está diseñada con el propósito de que los alumnos se documenten sobre la evolución de los sistemas operativos desde el MS-DOS, hasta la fecha y cómo la interacción ha cambiado tan radicalmente, con la finalidad de que conozcan un poco de historia y que puedan visualizar hacia dónde se dirige la evolución de la interacción humano-computadora.

Ayúdales a ver la relevancia de conocer esta evolución, para entender el éxito de las nuevas interfaces y su relación con la curva de aprendizaje tecnológico.

## **Módulo 2. Análisis y diseño**

En este módulo podrás profundizar en temas y conceptos que ayuden al alumno a tener una planeación más clara sobre el diseño de una interfaz centrada en el usuario, qué tipo de decisiones debe tomar y cómo afectarán directamente en la comunicación con el usuario.

### **Tema 6. Diseño centrado en el usuario**

En este tema es importante que se profundice en conceptos que refuercen la idea de centrar los diseños en el usuario. Hay que recalcar que el vínculo entre la parte tecnológica y el usuario es la interfaz, de la cual nosotros somos responsables. Si el puente está mal construido y no tiene un cimiento sólido, es muy fácil que se desmorone.

Hay que hacer hincapié en la importancia de la usabilidad y cómo el diseño es la parte medular para que un sistema sea agradable al usarlo.

### **Tema 7. Diseño de Interfaces**

En el desarrollo de este tema seguiremos hablando de la importancia de la comunicación entre el usuario y el sistema. Es importante apoyar al alumno a reforzar y entender los conceptos que le ayudarán a establecer una buena comunicación con el usuario.

Te recomiendo que, para este tema, ayudes al alumno a centrarse tanto en la perspectiva de usuario, como en la perspectiva de desarrollador, ya que a la hora de diseñar interfaces es importante conocer los alcances tecnológicos y las necesidades o expectativas del usuario. En un mundo digital tan competitivo, el más mínimo detalle hace la diferencia.

#### Video

Perozzi, T. (2011, 18 de octubre). *Contrex - Ma Contrexpérience - 97s (ação publicitária)* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=gyw7LM5RvmY&list=PL4773DA0C94261BB2>

#### Actividad 3 (Opción 1)

Lo que se busca con esta actividad es que los alumnos identifiquen las necesidades de un cliente potencial, así como las necesidades de los usuarios y, con base en lo anterior, diseñar una plataforma que se acomode a las necesidades del cliente y de los usuarios.

De igual forma, se busca que los alumnos puedan analizar el ciclo de vida del diseño interactivo y cómo realizar propuestas de mejora.

#### Actividad 3 (Opción 2)

Esta actividad está diseñada para que los alumnos puedan salir de su zona de confort y desarrollen una idea de negocio y de plataforma digital, que esté basada en las “Economías Colaborativas”.

El alumno tendrá que entrevistar a diferentes tipos de usuarios, tanto los que pueden ofrecer sus servicios, como los que pueden adquirirlos. Todo esto, con la finalidad de que puedan escuchar a ambas partes y generen ideas, diseños y soluciones para ambos.

---

### Tema 8. Diseño de Contenidos

En cuanto al diseño de contenidos, es importante que los alumnos sepan que el texto y la toma de decisiones de todos los contenidos que se presentarán en la aplicación o sitio web son sumamente relevantes. Es por ello que hay que asegurar que nuestros alumnos desarrollen esta habilidad, ya que una buena edición y selección de textos ayudará a un mejor diseño.

---

### Tema 9. Diseño visual

En este tema los alumnos recordarán conceptos que ya han revisado en otras materias, pero desde el enfoque del diseño interactivo. Es de suma importancia que los ayudes a entender que toda decisión (color, tipografía, gráficos, etc.) es relevante y no se debe tomar a la ligera.

Este tema te ayudará a cerrar ciertos conceptos que aún puedan estar débiles o que los alumnos no recuerden.

---

### Tema 10. Diseño de navegación

Una vez que se ha definido el contenido y la parte gráfica, es importante diseñar o esquematizar la navegación, esto para saber cómo interactuará el usuario con el sistema que se está diseñando.

Los alumnos deberán esquematizar esta navegación en papel, para asegurar que no sean demasiados clics o acciones que el usuario tenga que hacer para realizar la actividad, por la cual entró a nuestro sistema.

También es importante reforzar el perfil de usuarios que existe actualmente, el cual ya no desea pasar mucho tiempo investigando el funcionamiento de un sistema, es un usuario centrado en la inmediatez y con muchas opciones para satisfacer una necesidad.

#### Videos

Cars & Technology. (2017, 11 de julio). *2018 Audi A8 L INTERIOR - Future of Luxury Class!* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=OJTp-bidmF0>

BEST REVIEWS. (2018, 3 de enero). *Top 5 Smart Home Tech of 2018 (for Amazon Echo, Google Home & Siri!)* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=hIEIGDsbKqY>

Amazon. (2016, 5 de diciembre). *Introducing Amazon Go and the world's most advanced shopping technology* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NrmMk1Myrxc>

#### **Actividad 4 (Opción 1)**

En esta actividad se busca que los alumnos generen una serie de diseños que vayan acorde a la personalidad que se desea comunicar, haciendo énfasis en la comunicación visual y en la construcción de la personalidad de la interfaz.

#### **Actividad 4 (Opción 2)**

Esta actividad está pensada para que los alumnos identifiquen las diferentes fases de diseño, tanto de contenido como visual y puedan familiarizarse con el uso de plataformas de diseño web, como WordPress. La idea es que generen contenidos acorde a la plataforma y que sean de interés para su público.

#### **Evidencia 2 (Opción 1)**

Para el desarrollo de esta evidencia se pretende que los alumnos encuentren un cliente real que les interese, si no es una empresa local, sí que sea una empresa que les llame la atención y los motive a realizar esta evidencia. Se busca que los alumnos desarrollen capacidad de análisis, sugerir propuestas, desarrollar y diseñar interfaces atractivas y acorde con las necesidades tanto del cliente, como de los usuarios.

#### **Evidencia 2 (Opción 2)**

Tomando el contexto de los acontecimientos del sismo del año pasado y la erupción del volcán en Guatemala, se crea esta actividad para que los alumnos, no solo puedan proponer acciones para una situación real, sino para que se sensibilicen con el tipo de información, la rapidez con la que se tiene que acceder y la inmediatez que se busca.

### **Módulo 3. Prototipado y evaluación de diseño**

Este módulo se enfoca en el desarrollo óptimo de un buen prototipo, su ejecución, evaluación y corrección. Es importante que los conceptos de los módulos 1 y 2 se apliquen de una forma muy puntual en este último módulo.

#### **Tema 11. Prototipos parte 1**

En este tema el alumno podrá esquematizar y hacer un storyboard sobre cómo planear y diseñar su prototipo. Es una de las partes medulares para el desarrollo, es conveniente que el alumno empiece a bocetar en papel, para que, al momento de llegar a la computadora y al programa de diseño, su tiempo sea más eficiente y no tenga que estar resolviendo la parte creativa en ese momento.

Es importante conducir al alumno en un proceso creativo metódico y bien guiado, para la optimización del tiempo y los recursos.

#### **Tema 12. Prototipos parte 2**

En este tema se dan conceptos y herramientas para el diseño del prototipo y cómo mejorarlo. Te recomiendo que te tomes algunos minutos para ejemplificar los ocho principios para crear prototipos, que se mencionan en este tema, ya que ellos pueden ayudar a clarificar dudas y darle al alumno herramientas sólidas para la construcción de su prototipo.

#### **Actividad 5 (Opción 1)**

Para esta actividad se pretende que los alumnos diseñen una propuesta de interfaz, para una empresa de videojuegos. Deben generar un storyboard de navegación y que aprendan a encauzar su creatividad de una forma más organizada.

#### **Actividad 5 (Opción 2)**

El objetivo de esta actividad es que los alumnos desarrollen, de una forma más práctica, los conceptos de los temas 11 y 12 y que vean el potencial de rediseñar un portal que utilizan constantemente.

Esta actividad está pensada para que los alumnos sean capaces de dar propuestas de mejora sustentadas y fundamentadas, acorde a ciertas necesidades planteadas. Se desea que generen un storyboard de navegación y que aprenda a encauzar su creatividad de una forma más organizada.

#### Video

Toyota Global. (2018, 25 de enero). *e-Palette* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=L4WqsKSKpGk>

### **Tema 13. Conceptos de evaluación de usabilidad y accesibilidad**

Este tema está pensado para que puedas profundizar en temas de usabilidad, su importancia y rentabilidad (de tiempo, recursos y monetaria).

Te recomiendo que en todos los conceptos de este tema trabajes con la actividad diseñada, ya que, si se ve la aplicación de forma práctica, aseguramos que los conceptos queden plasmados.

### **Tema 14. Evaluación parte 1**

En este tema los alumnos tendrán un acercamiento a los métodos y modelos de evaluación de prototipos, te recomiendo que hagan algunas prácticas para evaluar los prototipos, recabar información y hacer recomendaciones puntuales.

Es importante que los alumnos desarrollen la capacidad de análisis e interpretación de resultados y, con base en ellos, sugieran cambios puntuales, así como establecer un plan de acción para la corrección del prototipo o sistema en cuestión.

### **Tema 15. Evaluación parte 2**

En este último tema es importante que los alumnos tengan bases completas sobre la evaluación del prototipo, así como hacer planes de procesos de mejora. Hay que ayudarles a entender que un sistema tiene que estar en constante evaluación y, por ende, este tema es crucial para no caer en la obsolescencia.

De igual forma, te recomiendo que una vez que estés en este tema, puedas conectar todos los conceptos vistos durante el curso, su importancia y relevancia para el desarrollo de este plan de evaluación y de mejora continua; esto ayudará a que los alumnos entiendan todo el proceso que el diseño interactivo implica.

#### **Actividad 6 (Opción 1 y 2)**

Esta actividad está pesada como una continuidad de la actividad 5, con el objetivo que se apliquen los conceptos de temas y tenga una continuidad, como en un proyecto real. Así como que desarrollen un plan de evaluación y de mejora continua. Se pretende que los alumnos desarrollen su capacidad de análisis y de generar propuestas claras, medibles y oportunas.

#### **Evidencia 3 (Opción 1 y 2)**

Dicha evidencia está pensada para que los alumnos apliquen todos los conceptos desde el inicio del curso, hasta la evaluación y corrección del prototipo. Esta evidencia te puede ayudar a reforzar conceptos importantes que no hayan quedado claros; puedes programar esta actividad con un buen margen de tiempo, para que sirva de repaso proactivo en un proyecto real.

Lo ideal es que este proyecto se aplique con un cliente real y que los alumnos puedan vivir esta experiencia profesional.

Con esta actividad se busca que los alumnos puedan realizar un brief, enfrentarse a los requerimientos de un cliente real, tener una agenda de trabajo y entregables, así como recibir retroalimentación del cliente para pulir el prototipo. Una vez diseñado, probar el prototipo con clientes potenciales y hacer las correcciones pertinentes.

