

Diseño interactivo Modalidad Connect

Guía para el profesor
LTTI1804
Nivel Profesional Ejecutivo

Contenido

Información General del Curso.....	3
Competencias del Curso	3
Introducción al Curso	3
Metodología.....	3
Bibliografía	4
Evaluación	4
Estructura de las sesiones.....	4
Actividades.....	5
Sesiones virtuales	6
Evaluación	6
Calendario	7
Bibliografía y recursos especiales	8
Contenido del curso.....	9
Herramientas.....	10
Preguntas frecuentes	10
Guía para las sesiones	11
Semana 1	11
Semana 2	18
Semana 3	26
Semana 4	33
Anexo 1. Rúbrica de evidencia 1.....	40
Anexo 2. Rúbrica de evidencia 2	41

¡Bienvenido y éxito en el curso!

Metodología

Se ha diseñado un curso **Connect** con la finalidad de ser impartido por un **docente líder con experiencia en el ámbito laboral**, quien compartirá contigo su conocimiento, experiencia y las mejores prácticas que realiza en su labor profesional.

La experiencia de cursos Connect promueve la interacción virtual entre estudiantes localizados en diferentes campus de la Universidad Tecmilenio, como una forma de enriquecer tu formación, contrastando la realidad de tu ciudad o región con la de otros compañeros.

Durante cada sesión virtual, el docente transmite su experiencia y actúa como guía en el proceso de aprendizaje durante la realización de las actividades.

El curso es **tetramestral** y tiene una distribución **semanal**; en cada semana se lleva a cabo una sesión virtual sincrónica de tres horas a través de una herramienta tecnológica de videoconferencia. La asistencia a estas sesiones de videoconferencia es muy importante, pero no obligatoria, ya que tienes la posibilidad de revisar la sesión grabada en caso de no poder asistir en el horario establecido.

Información General del Curso

Nombre del curso: Diseño interactivo

Nivel: Profesional

Plan académico: 2018

Modalidad: **Connect**

Clave: LTT11804

Competencias del Curso

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

Introducción al Curso

¿Te has dado cuenta del enorme crecimiento del sector de los dispositivos móviles?

En la actualidad, el uso de dispositivos móviles es algo básico en nuestra vida. El desarrollo de aplicaciones móviles y de interfaces de usuario es una profesión que va en auge.

En este curso aprenderás a desarrollar nuevas aplicaciones basadas en los principios básicos del diseño centrado en el usuario, definirás una interfaz, diseñarás y aplicarás interacción y animaciones.

Bibliografía

Cada curso requiere un material bibliográfico disponible en formato electrónico, para que su adquisición sea más accesible y económica. Para conocer cuál es el libro que debes adquirir, revisa la sección Bibliografía de tu curso.

Evaluación

En la sección Evaluación puedes consultar cómo se integrará la calificación final del curso. Dependiendo del curso, la evaluación puede variar con una combinación de los siguientes elementos:

- Exámenes aplicados en plataforma en las semanas 1 y 3.
- Dos evidencias para acreditar el avance en el nivel de competencia adquirido por el alumno.
- Actividades que retomen el contenido conceptual de los temas de la semana.
- Evaluación final estandarizada compuesta por instrumentos tales como mini casos, exámenes de opción múltiple, ensayos, proyectos, entre otros.

Estructura de las sesiones

Las sesiones se dividen en tres bloques; estas son las actividades que se recomienda realizar:

Bloque 1	Bloque 2	Bloque 3
<ul style="list-style-type: none"> ● Bienvenida y presentación de agenda. ● Actividad de bienestar-mindfulness. ● Desarrollo de temas de la semana. <ul style="list-style-type: none"> ○ Aplicación en contextos reales. ○ Actividades. ○ Cierre del tema. ● Cierre del bloque mediante utilización de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, foro o quiz. ● Receso. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Actividad de reconexión. ● Desarrollo de temas de la semana. <ul style="list-style-type: none"> ○ Aplicación en contextos reales. ○ Actividades. ○ Cierre del tema. ● Cierre del bloque mediante utilización de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, foro o quiz. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Actividad de reconexión. ● Desarrollo de temas de la semana. <ul style="list-style-type: none"> ○ Aplicación en contextos reales. ○ Actividades. ○ Cierre del tema. ● Cierre de la sesión mediante utilización de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, foro o quiz.

- Receso.

Antes de acudir a una sesión, es necesario que realices las lecturas de las explicaciones y del libro de texto, ya que te proporcionarán los fundamentos teóricos de los temas del curso. De igual manera, se requiere que revises el material adicional como videos y lecturas.

Durante las sesiones sincrónicas el docente da una breve explicación del tema, resuelve dudas, comparte las instrucciones de las actividades y te acompaña durante la realización de estas.

Actividades

Algunas actividades han sido diseñadas para realizarse de manera individual y otras de manera colaborativa. Para las actividades colaborativas el profesor integra equipos con alumnos de diferentes campus, lo cual te permite obtener experiencias de aprendizaje más enriquecedoras.

Para mayor efectividad del trabajo colaborativo se utilizan las funcionalidades de la herramienta de colaboración que permiten la creación de salas virtuales interactivas, donde puedes compartir pantallas, documentos, videos y audios.

Como una forma de promover el dinamismo y la interacción de los alumnos en distintos formatos, durante las sesiones el profesor alterna intervenciones individuales, plenarias y grupales que enriquecen tus puntos de vista y al mismo tiempo te dan la oportunidad de presentar tus ideas y posturas en torno a los temas de clase.

El resultado de todas las actividades y tareas realizadas durante la semana deberá concentrarse en un solo documento, el cual se entregará a través de la plataforma tecnológica para su revisión y evaluación por parte del docente.

Es muy importante que revises el esquema de evaluación y los criterios que utilizará el docente para otorgarte una calificación. Lo anterior con la intención de que desde el inicio de la semana tengas claro el nivel de complejidad y esfuerzo que requieres para realizar las entregas semanales y garantizar tu éxito dentro del curso.

En caso de tener dudas sobre algún ejercicio o sobre el contenido del curso, puedes contactar a tu docente a través de los medios que este te indique.

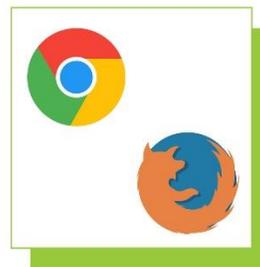
Sesiones virtuales

Para la transmisión de las sesiones se utiliza una herramienta de videoconferencias. Con el fin de mejorar la calidad de dichas interacciones, se recomienda lo siguiente.

Es muy importante que cuentes con los siguientes **requerimientos tecnológicos** para llevar a cabo y con éxito las sesiones:



Red con conexión ancha para tener una excelente comunicación, mínimo con **6 MB** de ancho de banda.



Uso de los navegadores Chrome o Firefox



Computadora



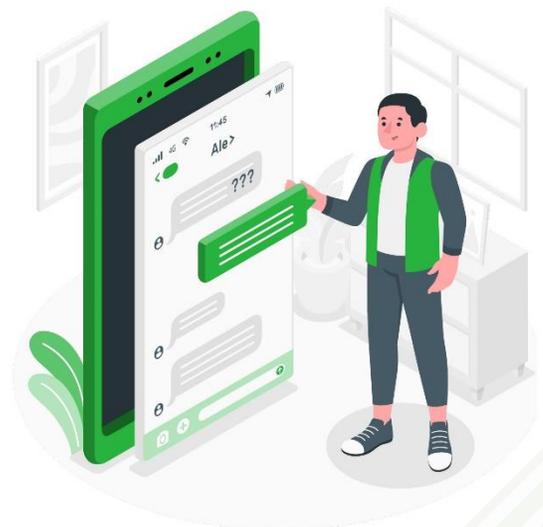
Durante la sesión se recomienda no tener otras aplicaciones abiertas (ejemplo: Facebook, Netflix, YouTube, etc.)



Cámara



Micrófono o bocinas



Número	Evaluable	Ponderación
1	Semana 1	15
2	Semana 2	35
3	Semana 3	15
4	Semana 4	35
Total:		100

Calendario ✓

Semana	Temas	Actividades	Tareas	Evidencia	Examen
1	<ul style="list-style-type: none"> • Interacción Humano-Computadora (IHC) • Interacción • El usuario • Análisis 	✓			
2	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de perfiles de usuario • Diseño centrado en el usuario • Diseño de interfaces • Diseño de contenidos 	✓		✓	
3	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño visual • Diseño de navegación • Prototipos parte 1 • Prototipos parte 2 	✓			
4	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos de evaluación de usabilidad y accesibilidad • Evaluación parte 1 • Evaluación parte 2 	✓		✓	

Bibliografía y recursos especiales

Libro de texto

- Cagan, M. (2018). *Inspired: How to Create Tech Products Customers Love* (2a ed.). EE. UU.: John Wiley & Sons.
ASIN: B077NRB36N
ISBN-13: 978-1119387503
ISBN-10: 1119387507
- Tidwell, J., Brewer, C., y Valencia, A. (2020). *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design* (3a ed.). Canadá: O'Reilly Media.
ASIN: B082WQ28FM
ISBN-13: 978-1492051961
ISBN-10: 1492051969

Libros de apoyo

- Cooper, A. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design* (4a ed.). EE. UU.: John Wiley & Sons.
ISBN-13: 978-1118766576
ISBN-10: 1118766571
- Deacon, P. (2020). *UX and UI Strategy: A Step by Step Guide on UX and UI Design*. Independently Published.
ASIN: B08QM15ZHT
- Weathers, D. (2021). *UX/UI Design 2021 For Beginners: A Simple Approach to UX/UI Design for Intuitive Designers*.
ASIN eBook: B08YJ1VR74
- Weinschenk, S. (2020). *100 Things Every Designer Needs to Know about People* (2a ed.). EE. UU.: New Riders Publishing.
ISBN-13: 978-0136746911
ISBN-10: 0136746918
- Yablonski, J. (2020). *Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services*. Canadá: O'Reilly Media.
ISBN-10: 149205531X ISBN-13: 978-1492055310

Contenido del curso

Tema 1.	Interacción Humano-Computadora (IHC)
Tema 2.	Interacción
Tema 3.	El usuario
Tema 4.	Análisis
Tema 5.	Diseño de perfiles de usuario
Tema 6.	Diseño centrado en el usuario
Tema 7.	Diseño de interfaces
Tema 8.	Diseño de contenidos
Tema 9.	Diseño visual
Tema 10.	Diseño de navegación
Tema 11.	Prototipos parte 1
Tema 12.	Prototipos parte 2
Tema 13.	Conceptos de evaluación de usabilidad y accesibilidad
Tema 14.	Evaluación parte 1
Tema 15.	Evaluación parte 2

Herramientas

Para asegurar que aproveches al máximo tu experiencia educativa en esta modalidad de cursos, te recomendamos revisar estos [tutoriales](#).

Preguntas frecuentes

¿En dónde o a quién reporto un error detectado en el contenido del curso?

Lo puedes reportar a la cuenta atencioncursos@servicios.tecmilenio.mx, también puedes compartir sugerencias para el contenido y actividades del curso.

¿Quién me informa de la cantidad de sesiones y tiempo de cada sesión en las semanas?

El coordinador docente te debe de proporcionar esta información.

¿En qué semanas se aplican los exámenes parciales y el examen final?

Consulta con tu coordinador docente los calendarios de acuerdo con la modalidad de impartición.

¿Tengo que capturar las calificaciones en banner y en la plataforma educativa?

Sí, es importante que captures calificaciones en la plataforma para que los alumnos estén informados de su avance y reciban retroalimentación de parte tuya de todo lo que realizan en el curso. En banner es el registro oficial de las calificaciones de los alumnos.

Guía para las sesiones

Semana 1

Bloque 1

Actividad	Descripción	Duración
<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida y presentación de agenda 	El profesor se presenta ante el grupo y da una breve introducción al curso. El profesor explicará a los alumnos los contenidos y actividades que se revisarán durante la clase.	10 minutos
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad de bienestar-mindfulness 	El profesor seguirá las instrucciones de la actividad correspondiente y accederá al siguiente link https://youtu.be/JNCVDK2thZI	5 minutos
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de temas de la semana 	Revisión del tema 1. Interacción Humano-Computadora (IHC)	10 minutos
<ul style="list-style-type: none"> • Actividad del tema 	Realizar actividad 1 de la semana.	15 minutos
<ul style="list-style-type: none"> • Cierre del bloque 	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, quiz o foro plenario.	10 minutos
<ul style="list-style-type: none"> • Receso 	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	10 minutos



Actividad 1

De forma individual (15 min)

1. Entra a la siguiente liga: Thomas Digital. (2021). *Bad Websites – The 40 Worst Websites on the Web*. San Francisco Web Design. Recuperado de <https://thomasdigital.com/bad-websites>
2. Apoyándote del contenido de la página anterior, selecciona un ejemplo de:
 - a. Una interfaz que confunda al usuario por problemas de percepción ya sea por uso inapropiado del color, mala distribución de elementos, íconos inadecuados, entre otros).
 - b. Una interfaz que provoque al usuario un modelo mental incorrecto de su funcionamiento.
 - c. Apóyate con pantallas de la interfaz y describe en qué consiste el error.
 - d. Selecciona una interfaz para indicar si es posible completar los pasos del diagrama de interacción del tema 2.

Entregable

Documento que incluye:

- Una interfaz que confunda al usuario por problemas de percepción.
- Una interfaz que provoque al usuario un modelo mental incorrecto de su funcionamiento.
- Pantallas de la interfaz y descripción de en qué consiste el error.
- Selección de interfaz para indicar si es posible completar los pasos del diagrama de interacción del tema 2.

• • • • **Bloque 2** • • • •

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de bienestar-mindfulness	El profesor guiará una actividad de preferencia física para ayudar al alumno a reconectarse a la clase (ejemplo, sentadillas, estiramientos, etcétera).	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema 2. Interacción	20 minutos
Actividad del tema	Realizar actividad 2 de la semana.	15 minutos
Cierre del bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, quiz o foro plenario.	10 minutos
Receso	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	10 minutos



Actividad 2

De forma individual (15 min)

1. Selecciona el tema de una aplicación de teléfono inteligente existente.
2. Busca dos interacciones que requieran que el usuario realice al menos cuatro pasos. Es importante considerar lo siguiente al determinar qué es un paso: al haber un cambio en la interfaz, hacer scroll o rellenar formularios no cuenta como un paso; un paso se considera completo hasta que se hace clic en un botón o se pasa de una pantalla a otra.
3. Crea un mapa de interacción detallando los pasos a seguir para completar por lo menos dos interacciones.
4. Selecciona una de las interacciones y detalla los pasos a seguir en un wireframe. (Puedes descargar el **template** o usar algún otro método como dibujar a mano, pero debes contar con las imágenes, los pasos descritos en una redacción y los datos de la aplicación.)
5. Si eliges una interacción con más de un paso puedes usar una copia del template. Recuerda que es importante enumerar tus hojas.

Entregable

Documento que incluye:

- Mapa de interacción detallando los pasos a seguir para completar por lo menos dos interacciones.
- Wireframe.

● ● ● ● **Bloque 3** ● ● ● ●

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de bienestar-mindfulness	El profesor guiará una actividad que refuerce alguna fortaleza. Intervenciones positivas.	10 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema 3. El usuario 4. Análisis	20 minutos
Actividad del tema	Realizar actividad 3 de la semana.	20 minutos
Cierre del bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, quiz o foro plenario.	10 minutos



Actividad 3

De forma individual (20 min)

1. Selecciona una aplicación de teléfono inteligente existente.
2. Realiza una investigación para encontrar el mercado meta de la aplicación. Utiliza al menos dos fuentes arbitradas.
3. Imagina una persona que cumpla con los datos encontrados en la investigación.
4. Elabora un perfil de usuario utilizando el concepto de personas. Llena de manera tangible el template de creación de persona.

Nota: Es muy importante crear una personalidad completa usando tu imaginación para deducir una posible personalidad para tu persona.

5. No olvides colocar una ilustración o fotografía que represente a tu persona.

Entregable

Documento que incluye:

- Perfil de usuario.

● ● ● ● **Criterios de evaluación de la semana** ● ● ● ●

Actividad	Criterios de evaluación	Ponderación	Puntos sobre evaluación final
Actividad 1	<ul style="list-style-type: none"> • Una interfaz que confunda al usuario por problemas de percepción. • Una interfaz que provoque al usuario un modelo mental incorrecto de su funcionamiento. • Pantallas de la interfaz y descripción de en qué consiste el error. • Selección de interfaz para indicar si es posible completar los pasos del diagrama de interacción del tema 2. 	33%	5 puntos
Actividad 2	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa de interacción detallando los pasos a seguir para completar por lo menos dos interacciones. • Wireframe. 	33%	5 puntos
Actividad 3	<ul style="list-style-type: none"> • Perfil de usuario. 	34%	5 puntos
Totales:		100%	15 puntos

Semana 2

 ● ● ● ● **Bloque 1** ● ● ● ●

Actividad	Descripción	Duración
Bienvenida y presentación de agenda	El profesor se presenta ante el grupo y da una breve introducción a la sesión. El profesor explicará a los alumnos los contenidos y actividades que se revisarán durante la clase.	10 minutos
Actividad de bienestar-mindfulness	El profesor seguirá las instrucciones de la actividad correspondiente y accederá al siguiente link https://youtu.be/oq-kIVxvm5g	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema 5. Diseño de perfiles de usuario	10 minutos
Actividad del tema	Realizar actividad 1 de la semana.	15 minutos
Cierre del bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, quiz o foro plenario.	10 minutos
Receso	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	10 minutos



Actividad 1

De forma individual (15 min)

1. Crea una aplicación ficticia de venta de ropa en línea. Ten en cuenta que debe ser una marca nueva.
2. Diseña en un programa de diseño, como Photoshop o Illustrator, su aspecto físico. Debes crear por lo menos una pantalla (Pantalla principal, pantalla de detalles de producto o carrito de compras).
3. Exporta el diseño en partes para utilizarlas en InVision Studio (imágenes, logos, entre otros).

Entregable

Diseño de pantalla en partes para exportar en InVision Studio.

• • • • **Bloque 2** • • • •

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de bienestar-mindfulness	El profesor guiará una actividad de preferencia física para ayudar al alumno a reconectarse a la clase (ejemplo, sentadillas, estiramientos, etcétera).	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema 6. Diseño centrado en el usuario	20 minutos
Actividad del tema	Realizar actividad 2 de la semana.	15 minutos
Cierre del bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, quiz o foro plenario.	10 minutos
Receso	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	10 minutos



Actividad 2

De forma individual (15 min)

1. Sigue trabajando con la información de la actividad anterior.
2. Una vez exportado tu diseño en partes, crea tu diseño en InVision Studio usando las herramientas vistas en el tema (círculos, rectángulos, trazados e importación de imágenes).

Entregable

Diseño en InVision Studio.

● ● ● ● **Bloque 3** ● ● ● ●

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de bienestar-mindfulness	El profesor guiará una actividad que refuerce alguna fortaleza. Intervenciones positivas.	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema 7. Diseño de interfaces 8. Diseño de contenidos	20 minutos
Actividad del tema	Realizar evidencia 1.	25 minutos
Cierre del bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, quiz o foro plenario.	10 minutos



Evidencia 1

Evidencia 1

De forma individual

1. Selecciona el tema de la aplicación.
2. Elige el nombre de la empresa.
3. Diseña un logotipo para la empresa y justifica tu propuesta.
4. Imagina el tipo de usuario que podría estar interesado en esta aplicación y elabora un perfil de usuario diferente utilizando el concepto “personas”, considerando que será el usuario de la aplicación que realizarás. Recuerda incluir los siguientes atributos:
 - Nombre de la persona.
 - Incluir una ilustración o fotografía que mejor represente a tu “persona”.
 - Realizar una breve descripción de sus antecedentes.
 - Descripción breve de sus necesidades.
 - Describe un escenario donde la “persona” entre a la app y haga uso de su contenido.
5. Desarrolla el mapa de interacciones de por lo menos dos diferentes interacciones que se pueden dar en tu aplicación.
6. Crea el wireframe de por lo menos dos interacciones que ocurrirán en tu aplicación. Recuerda que el wireframe debe mostrar la estructura visual de tu aplicación.

Nota: No olvides tomar en cuenta la personalidad y familiaridad de tus "personas" con el tipo de aplicación que vas a desarrollar.

Realiza la entrega de tu evidencia con base en los criterios de evaluación que se muestran en la [rúbrica](#).

Entregable

Documento que incluye:

- Tema de la aplicación.
- Nombre de la empresa.
- Logotipo para la empresa y justificación.
- Perfil de usuario incluyendo los siguientes atributos:
 - Nombre de la persona.
 - Ilustración o fotografía.

- Descripción de sus antecedentes.
- Descripción de sus necesidades.
- Descripción de un escenario donde la “persona” entre a la app y haga uso de su contenido.
- Mapa de interacciones de por lo menos dos diferentes interacciones.
- Wireframe de por lo menos dos interacciones.

● ● ● ● **Criterios de evaluación de la semana** ● ● ● ●

Actividad	Criterios de evaluación	Ponderación	Puntos sobre evaluación final
Actividad 1	<ul style="list-style-type: none"> Diseño de pantalla en partes para exportar en InVision Studio. 	Requisito para evidencia 1	No aplica
Actividad 2	<ul style="list-style-type: none"> Diseño en InVision Studio. 	Requisito para evidencia 1	No aplica
Evidencia 1	<ul style="list-style-type: none"> El resultado de la evidencia se evalúa con base en la rúbrica. 	100%	35 puntos
Totales:		100%	35 puntos

Semana 3

 ● ● ● ● **Bloque 1** ● ● ● ●

Actividad	Descripción	Duración
Bienvenida y presentación de agenda	El profesor se presenta ante el grupo y da una breve introducción a la sesión. El profesor explicará a los alumnos los contenidos y actividades que se revisarán durante la clase.	10 minutos
Actividad de bienestar-mindfulness	El profesor seguirá las instrucciones de la actividad correspondiente y accederá al siguiente link https://youtu.be/lrsaUmq2l1w	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema 9. Diseño visual	10 minutos
Actividad del tema	Realizar actividad 1 de la semana.	15 minutos
Cierre del bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, quiz o foro plenario.	10 minutos
Receso	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	10 minutos



Actividad 1

De forma individual (15 min)

Interacciones en Invision Studio.

1. Continúa con tu aplicación ficticia de venta de ropa en línea
2. Continúa con el diseño creado en la actividad anterior y crea una segunda pantalla en InVision Studio (pantalla principal, pantalla de detalles de producto o carrito de compras).

Entregable

Creación de segunda pantalla.

• • • • **Bloque 2** • • • •

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de bienestar-mindfulness	El profesor guiará una actividad de preferencia física para ayudar al alumno a reconectarse a la clase (ejemplo, sentadillas, estiramientos, etcétera).	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema 10. Diseño de navegación	20 minutos
Actividad del tema	Realizar actividad 2 de la semana.	15 minutos
Cierre del bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, quiz o foro plenario.	10 minutos
Receso	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	10 minutos



Actividad 2

De forma individual (15 min)

Interacciones en Invision Studio.

1. Utiliza el diseño creado en la actividad anterior para hacer un prototipo interactivo de la aplicación de venta de ropa.
2. Agrega interacciones en la pantalla que creaste al inicio (pantalla 1) que te permitan prototipar una navegación de una pantalla a otra (pantalla 2) en InVision Studio.
3. Utiliza animaciones predeterminadas como Slide y Fade In.

Entregable

Prototipo de navegación de una pantalla a otra en InVision Studio, utilizando interacciones y animaciones.

● ● ● ● **Bloque 3** ● ● ● ●

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de bienestar-mindfulness	El profesor guiará una actividad que refuerce alguna fortaleza. Intervenciones positivas.	10 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema 11. Prototipos parte 1 12. Prototipos parte 2	25 minutos
Actividad del tema	Realizar actividad 3 de la semana.	15 minutos
Cierre del bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, quiz o foro plenario.	10 minutos



Actividad 3

De forma individual (15 min)

Continúa con el prototipo de tu aplicación de venta de ropa en línea. En la actividad anterior dejaste las transiciones instantáneas por defecto. Agrega a todas las transiciones de tu prototipo un tipo de transición predeterminada.

Nota: Te recomendamos usar transiciones que complementen la usabilidad para el usuario de tu aplicación.

1. Selecciona los objetos a los que le agregaste interacción en tu prototipo.
2. En el panel de propiedades busca la interacción.
3. Selecciona “predeterminado” y utiliza alguna de las interacciones predeterminadas que no sean instantáneas (Push, Slide y Fade In) y dales el tiempo que te parezca apropiado.
4. Presiona play y previsualiza tu prototipo.
5. Guarda tu archivo.

Entregable

Prototipo de navegación en InVision Studio con transiciones predeterminadas.

● ● ● ● **Criterios de evaluación de la semana** ● ● ● ●

Actividad	Criterios de evaluación	Ponderación	Puntos sobre evaluación final
Actividad 1	<ul style="list-style-type: none"> Creación de segunda pantalla. 	33%	5 puntos
Actividad 2	<ul style="list-style-type: none"> Prototipo de navegación de una pantalla a otra en InVision Studio, utilizando interacciones y animaciones. 	34%	5 puntos
Actividad 3	<ul style="list-style-type: none"> Prototipo de navegación en InVision Studio con transiciones predeterminadas. 	33%	5 puntos
Totales:		100%	15 puntos

Semana 4

 ● ● ● ● **Bloque 1** ● ● ● ●

Actividad	Descripción	Duración
Bienvenida y presentación de agenda	El profesor se presenta ante el grupo y da una breve introducción a la sesión. El profesor explicará a los alumnos los contenidos y actividades que se revisarán durante la clase.	10 minutos
Actividad de bienestar-mindfulness	El profesor seguirá las instrucciones de la actividad correspondiente y accederá al siguiente link https://youtu.be/zmGogSbH5FQ	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema 13. Conceptos de evaluación de usabilidad y accesibilidad	10 minutos
Actividad del tema	Realizar actividad 1 de la semana.	15 minutos
Cierre del bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, quiz o foro plenario.	10 minutos
Receso	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	10 minutos



Actividad 1

De forma individual (15 min)

Para llevar a cabo el prototipo de nuestra aplicación de venta de ropa en línea a un estado de animación profesional, vamos a usar el sistema de animaciones avanzadas de InVision Studio llamado Motion. Es muy importante recordar que todos los objetos que queramos animar deben estar en ambas mesas de trabajo, con la misma jerarquía y nombres.

1. Una vez que estén preparadas las mesas de trabajo, selecciona los objetos a los que le agregaste interacción en tu prototipo.
2. En el panel de propiedades, busca la interacción.
3. Asegúrate de duplicar los objetos que se requieren para la transición en ambas mesas de trabajo.
4. Elige la opción de Motion y abre el timeline para editar el timing de tus animaciones.
5. Asegúrate de que las animaciones no se sobrepongan las unas con las otras y mantengan un orden que complemente la usabilidad para el usuario de tu aplicación.
6. Presiona play y previsualiza tu prototipo.
7. Graba tu archivo.

Nota: Recuerda que debes agregar Motion y editar la línea del tiempo de todas tus transiciones.

Entregable

Prototipo con animaciones.

● ● ● ● **Bloque 2** ● ● ● ●

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de bienestar-mindfulness	El profesor guiará una actividad de preferencia física para ayudar al alumno a reconectarse a la clase (ejemplo, sentadillas, estiramientos, etcétera).	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema 14. Evaluación parte 1	20 minutos
Actividad del tema	Realizar actividad 2 de la semana.	15 minutos
Cierre del bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, quiz o foro plenario.	10 minutos
Receso	Se brindará un espacio de receso para que el alumno lo utilice a su beneficio.	10 minutos



Actividad 2

De forma individual (15 min)

1. Continúa con el trabajo que realizaste en la actividad anterior.
2. Selecciona los objetos a los que le agregaste interacción en tu prototipo, incluso, puedes crear más interacciones.
3. En el panel de propiedades, busca la interacción.
4. Asegúrate de duplicar los objetos que se requieren para la transición en ambas mesas de trabajo.
5. Elige la opción de Motion y abre el timeline para editar el timing de tus animaciones.
6. Asegúrate de que las animaciones no se sobrepongan las unas con las otras y mantengan un orden que complemente la usabilidad para el usuario de tu aplicación.
7. Presiona play y previsualiza tu prototipo.
8. Graba tu archivo.

Entregable

Prototipo con animaciones.

● ● ● ● **Bloque 3** ● ● ● ●

Actividad	Descripción	Duración
Actividad de bienestar-mindfulness	El profesor guiará una actividad que refuerce alguna fortaleza. Intervenciones positivas.	5 minutos
Desarrollo de temas de la semana	Revisión del tema 15. Evaluación parte 2	15 minutos
Actividad del tema	Realizar evidencia 2.	30 minutos
Cierre del bloque	El profesor deberá generar una actividad con apoyo de herramientas tecnológicas diversas para una dinámica, quiz o foro plenario.	10 minutos



Evidencia 2

Evidencia 2

1. Toma como base el diseño que creaste en la evidencia anterior.
2. Agregar interacciones animadas para finalizar el proyecto de prototipado de una aplicación.
3. Utiliza el botón "C" para crear interacciones usando las partes interactivas de tu aplicación.
4. Asegúrate de que cada clic del mouse lleve a el usuario a una pantalla nueva.
5. Crea animaciones del tipo Motion.
6. Asegúrate de utilizar la línea del tiempo para dar una animación más llamativa y que fortalezca la interacción.

Realiza la entrega de tu evidencia con base en los criterios de evaluación que se muestran en la [rúbrica](#).

Entregable

Archivo editable .studio de InVision Studio.

● ● ● ● **Criterios de evaluación de la semana** ● ● ● ●

Actividad	Criterios de evaluación	Ponderación	Puntos sobre evaluación final
Actividad 1	<ul style="list-style-type: none"> Prototipo con animaciones 	Requisito para evidencia 2	No aplica
Actividad 2	<ul style="list-style-type: none"> Prototipo con animaciones 	Requisito para evidencia 2	No aplica
Evidencia 2	<ul style="list-style-type: none"> El resultado de la evidencia se evalúa con base en la rúbrica. 	100%	35 puntos
Totales:		100%	35 puntos

Anexo 1. Rúbrica de evidencia 1

Criterios de evaluación	Nivel de desempeño			%
	Altamente competente 100%-86%	Competente 85%-70%	Aún sin desarrollar la competencia 69%-0%	
1. Logotipo de la aplicación.	20 - 14	13 - 7	6 - 0	20
	Incluye nombre de la aplicación nueva, desarrolla un logotipo de acuerdo con la aplicación y lo justifica.	Incluye nombre de la aplicación, pero no es nueva. Desarrolla un logotipo de acuerdo con la aplicación, pero no brinda una justificación.	Incluye nombre de la aplicación, pero ésta no es nueva y no incluye logotipo ni justificación.	
2. Personas.	30-21	20-11	10-0	30
	Crea tres personas con una fotografía o ilustración para su representación. Brinda una imagen detallada de un posible usuario de la aplicación.	Crea dos personas con una fotografía o ilustración para su representación. Brinda una imagen poco detallada de un posible usuario de la aplicación.	Crea una persona sin una fotografía o ilustración para su representación. No brinda una imagen detallada de un posible usuario de la aplicación.	
3. Interacciones.	20-14	13-7	6-0	20
	Selecciona tres interacciones de la aplicación, las cuales requieren cuatro pasos. Crea tres mapas de interacción por cada una de las interacciones seleccionadas.	Selecciona dos interacciones de la aplicación, las cuales requieren cuatro pasos. Crea dos mapas de interacción por cada una de las interacciones seleccionadas.	Selecciona una interacción de la aplicación, pero esta no requiere cuatro pasos. Crea un mapa de interacción, pero no es de las interacciones seleccionadas.	
	30-21	20-11	10-0	30

Anexo 2. Rúbrica de evidencia 2

Criterios de evaluación	Nivel de desempeño			%
	Altamente competente 100%-86%	Competente 85%-70%	Aún sin desarrollar la competencia 69%-0%	
1. Animaciones del tipo Motion.	10 - 7 Todas sus transiciones tienen animación del tipo Motion.	6 - 4 Solo algunas de las transiciones tienen animación del tipo Motion.	3 - 0 Ninguna transición tiene animación del tipo Motion.	10
2. Utiliza la línea del tiempo (Timeline) para modificar el timing de las animaciones.	30-21 Utilizó la línea de tiempo en todas sus transiciones para modificar el timing de las animaciones.	20-11 Utilizó la línea de tiempo en algunas de sus transiciones para modificar el timing de las animaciones.	10-0 No utilizó la línea de tiempo en sus transiciones para modificar el timing de las animaciones.	30
3. Las animaciones (Motion) no se sobreponen y mantienen un orden que complementa la usabilidad.	30-21 Las transiciones no se sobreponen y mantienen un orden que complementa la usabilidad para el usuario de la aplicación.	20-11 Algunas transiciones se sobreponen y casi no mantienen orden. No se complementa en su totalidad la usabilidad para el usuario de la aplicación.	10-0 Todas las transiciones se sobreponen. No hay un orden, por lo que no existe usabilidad para el usuario de la aplicación.	30
4. Interacciones completas en InVision Studio.	30-21 El prototipo tiene dos interacciones que te llevan de principio a fin, en la previsualización de InVision Studio.	20-11 El prototipo solo tiene una interacción que te lleva de principio a fin, en la previsualización de InVision Studio.	10-0 El prototipo no tiene ninguna interacción que te lleve de principio a fin, en la previsualización de InVision Studio.	30
TOTAL				100%