



Diseño Interactivo

Guía para el profesor  
LSTI1801

# Contenido

<u>Índice</u> .....	2
Metodología del curso .....	3
Temario .....	9
Recursos especiales .....	11
Evaluación .....	11
Notas de enseñanza por tema.....	12
Recursos didácticos por tema .....	15
Evidencia.....	17

## Metodología del curso

### Metodología



#### 1. Características del curso

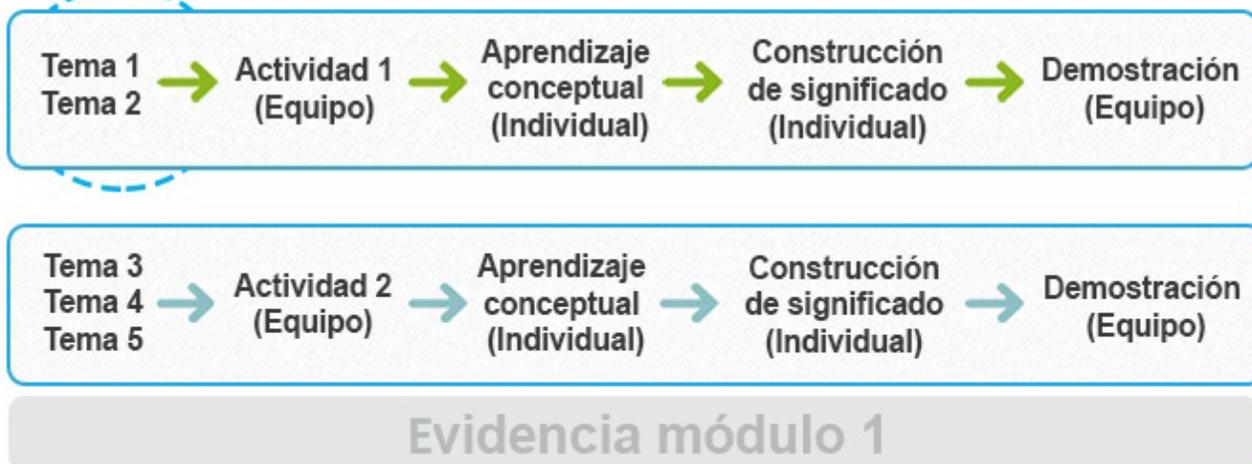
- El curso se imparte con la técnica didáctica de **Aula Invertida**.
- El curso está diseñado para desarrollar una competencia.
- Los contenidos están divididos en tres módulos.
- En cada módulo se revisan cinco temas.
- Hay tres evidencias en el curso, una por módulo.
- Se desarrollan seis actividades, dos por cada módulo.
- La evaluación del curso está integrada por:
  - 6 actividades
  - 6 exámenes rápidos de control de lectura
  - 3 evidencias
  - 2 exámenes parciales o 1 examen de medio término
  - 1 evaluación final



#### 2. Estructura del curso

### Competencia general del curso

#### Módulo 1:



### Módulo 2:

Tema 6  
Tema 7 → **Actividad 3**  
(Equipo) → **Aprendizaje**  
conceptual  
(Individual) → **Construcción**  
de significado  
(Individual) → **Demostración**  
(Equipo)

Tema 8  
Tema 9 → **Actividad 4**  
(Equipo) → **Aprendizaje**  
conceptual  
(Individual) → **Construcción**  
de significado  
(Individual) → **Demostración**  
(Equipo)

**Evidencia módulo 2**

### Módulo 3:

Tema 11  
Tema 12 → **Actividad 5**  
(Equipo) → **Aprendizaje**  
conceptual  
(Individual) → **Construcción**  
de significado  
(Individual) → **Demostración**  
(Equipo)

Tema 13  
Tema 14 → **Actividad 6**  
(Equipo) → **Aprendizaje**  
conceptual  
(Individual) → **Construcción**  
de significado  
(Individual) → **Demostración**  
(Equipo)

**Evidencia módulo 3**

**Evaluación  
final**



### 3. Modelo didáctico

El modelo educativo de la Universidad Tecmilenio, cuya visión es "Formar personas con propósito de vida y las competencias para alcanzarlo", está enfocado en el desarrollo de competencias que distingan a sus alumnos y los capaciten para actuar ante diversos contextos, previstos o impredecibles, dado que vivimos en constante cambio, empoderándolos para ser autoaprendices y para aprender a aprender. Todo esto para su

florecimiento humano, tomando en cuenta los elementos del Ecosistema de Bienestar y Felicidad de la Universidad.

Nuestra meta más importante en el aula es lograr un aprendizaje centrado en el alumno, por lo cual, el modelo que seguimos para el diseño e impartición de cursos es también **constructivista**, al presentar un cambio en los roles:

- **Los alumnos** obtienen las bases para hacer una interpretación de la realidad y construir su propio conocimiento, al aprender haciendo (no solamente viendo, escuchando y leyendo).
- **Los profesores**, al ser expertos en su disciplina y trabajar en la industria, aportan su experiencia laboral para guiar a los alumnos y construir ambientes de aprendizaje en contextos reales que los motiven a aprender, enriqueciendo así, su experiencia de aprendizaje.

Con esta visión constructivista se ha incorporado la técnica didáctica de Aula Invertida para apoyar el aprendizaje activo. En seguida se explica la modalidad de este curso:

### **Modalidad: Aula Invertida con ciclo de dos semanas**

Está fundamentada en el ciclo de aprendizaje activo o experiencial de Kolb, el cual implica el aprendizaje inductivo, es decir, los alumnos llegan a sus propias conclusiones sobre la experiencia y contenido, facilitando la aplicación de su aprendizaje a situaciones del mundo real. Consta de las siguientes cuatro etapas y el aprendizaje puede comenzar en cualquiera de estas:

#### **1. Experiencia concreta:**

Tener una experiencia concreta, involucrándose completamente.

#### **2. Observación reflexiva:**

Reflexionar acerca de la experiencia, observándola desde diversas perspectivas y estableciendo conexiones para obtener más información o profundizar la comprensión de dicha experiencia.

#### **3. Conceptualización abstracta:**

Obtener y crear nuevos y más amplios conceptos, teorizando, generalizando e identificando patrones y normas. Esta etapa de "pensamiento" sirve para organizar el conocimiento y es crítica porque implica ser capaz de transferirlo de un contexto a otro.

#### **4. Experimentación activa:**

Aplicar o probar los conocimientos adquiridos en el mundo real y en situaciones nuevas, tomando decisiones y resolviendo nuevos problemas. La aplicación del aprendizaje es una nueva experiencia, desde la cual, el ciclo comienza nuevamente.

Considerando lo anterior, en la Universidad Tecmilenio se desarrollan las siguientes fases para esta modalidad:

## Competencia del curso



**Evidencias** (con ellas se comprueba que se adquirió la competencia del curso y las cuales son evaluables con rúbricas cargadas en la plataforma tecnológica)

### Referencias

- INED21. (2016). *CICLO DE KOLB Y DISEÑO DE TAREAS*. Recuperado de <https://ined21.com/ciclo-de-kolb-diseno-tareas/>
- The flipped classroom. (2015). *El ciclo de Kolb*. Recuperado de <https://www.theflippedclassroom.es/sabes-lo-que-es-el-ciclo-de-kolb/>
- issuu. (2014). *Kolb's Experiential Learning Cycle for AFS & Friends*. Recuperado de [https://issuu.com/afsinterculturalprograms/docs/kolb\\_s\\_experiential\\_learning\\_cycle\\_](https://issuu.com/afsinterculturalprograms/docs/kolb_s_experiential_learning_cycle_)



## 4. Cómo impartir el curso

El profesor debe revisar a fondo la actividad antes de que la realicen los alumnos y conocer todos los aspectos teóricos involucrados (capítulos de libros de texto o de apoyo y recursos), para brindar una respuesta o ayuda oportuna a los estudiantes dentro del modelo constructivista. Asimismo, debe indicar a los alumnos (previo a cada parte de la actividad) la información que requieren estudiar y buscar en Internet para que puedan llevarla a las sesiones de clase, en caso de que se requiera.

El profesor debe iniciar su clase con una breve explicación de la **actividad** y una visión general de los conceptos más importantes en los que los alumnos deben enfocar su atención. Considerando esta explicación, los alumnos inician su trabajo y el profesor monitorea su avance (no al frente del grupo, sino caminando entre las mesas y en ocasiones sentándose al lado de los alumnos para observar su trabajo), tratando de no interrumpir los procesos de aprendizaje, pero guiando la actividad para que los alumnos se enfoquen en lo que están haciendo.

Cada actividad se realiza en equipo (algunas de sus partes pueden llevarse a cabo de forma individual) y está diseñada para realizarse en, aproximadamente, seis horas, incluyendo la demostración. Independientemente del número de clases semanales, la actividad debe adaptarse por el profesor impartidor para realizarse en dos semanas, incluyendo la demostración.

Al finalizar la clase, el profesor recordará a los alumnos que su tarea consiste en estudiar los conceptos en los que se sustenta la actividad que están realizando. Los alumnos deben estudiar, revisar los capítulos asignados del libro de texto o de apoyo, revisar las explicaciones y los recursos de cada tema, lo cual es parte de la fase de **aprendizaje conceptual**.

El profesor desarrollará y aplicará **comprobaciones** de lectura, preferentemente en medio de cada actividad. Dichas comprobaciones tienen valor en la calificación final.

Como se comentó previamente, la tercera fase es la **construcción de significado**, la cual es muy importante, ya que es en la unión de la experiencia, los conceptos y la reflexión en donde se construye el significado de lo aprendido. Al finalizar la actividad, el profesor puede organizar una discusión de grupo para reflexionar sobre lo aprendido y corregir, en caso necesario, las interpretaciones erróneas o no fundamentadas. Se puede tomar como referencia lo que se establece en esta fase para cada actividad del curso.

Por último, en la fase de la **demostración** de la actividad el profesor seleccionará, aproximadamente, tres equipos por actividad para que presenten los resultados de su trabajo; debe incentivar a los alumnos a que su presentación sea breve y original (duración aproximada de 10 minutos por equipo, sin embargo, puede variar dependiendo del número de equipos y del tiempo disponible). Es importante que el profesor señale la importancia de escuchar las presentaciones de los demás equipos para incrementar el aprendizaje. Se debe enfatizar el respeto a quienes están presentando, así como escuchar en silencio y atentamente las exposiciones.

Las presentaciones, a través de la demostración, son una segunda oportunidad para que los alumnos reflexionen sobre sus hallazgos y el profesor invite al grupo a fundamentarlos.

En esta última fase, se detalla cómo se evaluará cada actividad, lo cual se integra por el **proceso** (puntos de los criterios de evaluación de dicha actividad), la **fundamentación** (puntos para el documento en el que se fundamenta el trabajo) y el **resultado** (puntos para la demostración de la actividad).

El proceso descrito previamente debe seguirse en cada una de las actividades del curso.

En las últimas clases del curso, dependiendo del tiempo que se tenga disponible, los alumnos presentarán los resultados de su última evidencia en forma breve y creativa, a través de su demostración.

Los **exámenes parciales o de medio término** se desarrollarán por el profesor impartidor (considerando el contenido del curso), y pueden ser teóricos o prácticos.



## 5. Visita la Comunidad virtual de Aula Invertida de la Universidad Tecmilenio

A través de esta comunidad, los profesores y los alumnos podrán:

- Aprender más acerca de la técnica didáctica de Aula Invertida.
- Conocer el rol del profesor.
- Conocer el rol del alumno.
- Revisar recursos relacionados con la técnica didáctica de Aula Invertida para mantenerse actualizados.
- Compartir mejores prácticas y videos grabados por profesores de la Universidad para que estén disponibles a través de esta comunidad.
- Retroalimentar cursos.
- Compartir testimonios.
- Ver preguntas frecuentes.

## Temario

<b>Tema 1.</b>	<b>Interacción Humano-Computadora (IHC)</b>
1.1	Principios básicos
1.2	Breve historia
1.3	Interacción Humano-Computadora como disciplina
<b>Tema 2.</b>	<b>Interacción</b>
2.1	Elementos de interacción
2.2	Estilos de interacción
2.3	Diseño de interacción
<b>Tema 3.</b>	<b>El usuario</b>
3.1	Conceptos básicos
3.2	Factor humano
3.3	Impacto de las experiencias positivas y negativas del usuario
<b>Tema 4.</b>	<b>Análisis</b>
4.1	Análisis de necesidades
4.2	Personas, comunicación y requisitos
4.3	Ingeniería y documentación del análisis
<b>Tema 5.</b>	<b>Diseño de perfiles de usuario</b>
5.1	Clasificar al usuario
5.2	Análisis contextual de tareas
5.3	Consideraciones de accesibilidad
<b>Tema 6.</b>	<b>Diseño centrado en el usuario</b>
6.1	Enfoque al usuario
6.2	Facetas de la experiencia del usuario
6.3	Desempeño humano
<b>Tema 7.</b>	<b>Diseño de Interfaces</b>
7.1	Proceso del diseño
7.2	Ambientes interactivos
7.3	Principios básicos de diseño en Invision Studio
<b>Tema 8.</b>	<b>Diseño de contenidos</b>
8.1	Características del contenido
8.2	Disposición visual
8.3	Ayuda contextual

<b>Tema 9.</b>	<b>Diseño visual</b>
9.1	Percepción visual
9.2	Tipografía, color, espacio
9.3	Secuencia y movimiento
<b>Tema 10.</b>	<b>Diseño de navegación</b>
10.1	Control de navegación
10.2	Sistema de menús y navegación en sitios web
10.3	Diseño de interacciones en Invision Studio
<b>Tema 11.</b>	<b>Prototipos parte 1</b>
11.1	Fundamentos del prototipado
11.2	Técnicas del diseño de prototipos
11.3	Estrategias para el desarrollo de prototipos
<b>Tema 12.</b>	<b>Prototipos parte 2</b>
12.1	Uso de prototipos para obtener retroalimentación
12.2	Desarrollo basado en prototipos
12.3	Animaciones básicas en Invision Studio
<b>Tema 13.</b>	<b>Conceptos de evaluación de usabilidad y accesibilidad</b>
13.1	Usabilidad de los sistemas interactivos
13.2	Accesibilidad de los sistemas interactivos
13.3	El modelo de proceso la usabilidad y de la accesibilidad
<b>Tema 14.</b>	<b>Evaluación parte 1</b>
14.1	Objetivos de la evaluación
14.2	Clasificación de la evaluación
14.3	Participantes y lugar de la evaluación
<b>Tema 15.</b>	<b>Evaluación parte 2</b>
15.1	Planes y métodos de evaluación de la usabilidad y accesibilidad
15.2	Proceso de mejora basado en la evaluación
15.3	Animaciones avanzadas en Invision Studio

## Requisitos especiales

Requisitos especiales	Especificación	Temas en los que se usará
Software	Software InVision Studio <a href="https://www.invisionapp.com/studio">https://www.invisionapp.com/studio</a>	6-15
Laboratorio (Cómputo)	Computadora Pc o Mac	6-15

## Evaluación

# de elemento	Actividad	Porcentaje
1	Comprobación de lectura 1	3
2	Actividad 1	4
3	Comprobación de lectura 2	3
4	Actividad 2	4
5	Primer examen parcial	14
6	Evidencia 1	8
7	Comprobación de lectura 3	3
8	Actividad 3	4
9	Segundo examen parcial	14
10	Comprobación de lectura 4	3
11	Actividad 4	4
12	Evidencia 2	10
13	Comprobación de lectura 5	3
14	Actividad 5	4
15	Comprobación de lectura 6	3
16	Actividad 6	4
17	Evidencia 3	12
	<b>Total</b>	<b>100</b>

## Nota

### 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.

### 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 este, 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, etc.). 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.

### 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 existe un vínculo entre la parte tecnológica y el usuario al cual irá dirigida la interfaz. 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 comprender los conceptos básicos enfocados al diseño de interfaces en el software InVision Studio.

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.

### Tema 8. Diseño de contenidos

En cuanto al diseño de contenidos, es importante que los alumnos sepan 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 adecuada selección de textos y paleta de colores 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 aprender a crear interacciones para los elementos de su interfaz en el software InVision Studio. 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.

### Tema 11. Prototipos parte 1

En este tema el alumno podrá esquematizar y hacer un storyboard sobre cómo planear y diseñar su prototipo. 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 brindar ejemplos de transiciones básicas en InVision Studio para ayudar a clarificar dudas y darle al alumno herramientas sólidas para la construcción de su prototipo.

### 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 los alumnos con base en su proyecto de evidencia para poder asegurarnos de que se utilicen de manera correcta los conceptos de usabilidad y accesibilidad.

### 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 practicar animaciones avanzadas como las que se muestran en el tema para que no haya dudas y puedan culminar con éxito su proyecto. 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.

## Recursos didácticos por tema

- Tema 1 Interacción Humano-Computadora (IHC), se le sugiere al docente empezar la clase con el siguiente video: TEDxTalks. (2018, 10 de julio). *The Future of Human-Computer Interaction / Irene Au / TEDxYouth@TheNuevaSchool* [Archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=t\\_ZzhadA3DY](https://www.youtube.com/watch?v=t_ZzhadA3DY)
- Tema 2 Interacción, se le sugiere al docente empezar la clase con el siguiente video: Kyle Andrews. (2017, 28 de abril). *An Introduction to Interaction Design (IxD)* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=1hNLvU7DipM>
- Tema 3 El usuario, se le sugiere al docente empezar la clase con el siguiente video: Antony Conboy. (2020, 17 de febrero). *What is the User-Centered Design Process? (UCD)* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-aj3gdCsb7Y>
- Tema 4 Análisis, se le sugiere al docente empezar la clase con el siguiente video: PlaybookUX. (2019, 5 de marzo). *Creating Personas for User Experience Research* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=u44pBnAn7cM>
- Tema 5 Diseño de perfiles de usuario, se le sugiere al docente empezar la clase con la siguiente lectura: Faller, P. (2019). *Putting Personas to Work in UX Design: What They Are and Why They're Important*. Recuperado de <https://xd.adobe.com/ideas/process/user-research/putting-personas-to-work-in-ux-design/>
- Tema 6 Diseño centrado en el usuario, se le sugiere al docente empezar la clase con la siguiente lectura: Arias, J. (2020). *Personas en UX. Conoce y empatiza con los usuarios*. Recuperado de <http://www.uxables.com/investigacion-ux/personas-en-ux-conoce-y-empatiza-con-los-usuarios/#:%7E:text=Qu%C3%A9%20es%20Personas%20en%20UX,Dise%C3%B1o%20Centrado%20en%20el%20Usuario>
- Tema 7 Diseño de interfaces, se le sugiere al docente empezar la clase con el siguiente video: Flux. (2018, 18 julio). *Design Process for ANYTHING* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LHWnQOIX7Cw>
- Tema 8 Diseño de contenidos, se le sugiere al docente empezar la clase con la siguiente lectura: Severt, N. (2020). *App Design Process: How to Design a Great Mobile App*. Recuperado de <https://www.iteratorshq.com/blog/app-design-process-design-a-great-mobile-app/>
- Tema 9 Diseño visual, se le sugiere al docente empezar la clase con el siguiente video: Flow Studio. (2017, 24 de noviembre). *Color Theory for Noobs / Beginner Guide* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=AvgCkHrcj90>
- Tema 10 Diseño de navegación, se le sugiere al docente empezar la clase con el siguiente video: App Design Tips. (2018, 2 de agosto). *InVision Studio Prototyping Animation (a quick look* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=38tzpFnXpfA>
- Tema 11 Prototipos parte 1, se le sugiere al docente empezar la clase con el siguiente video: Nesta - The UK's Innovation Agency. (2019, 30 de julio). *What is prototyping?* [Archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=\\_1bOaNSy5XY](https://www.youtube.com/watch?v=_1bOaNSy5XY)
- Tema 12 Prototipos parte 2, se le sugiere al docente empezar la clase con la siguiente lectura: Smith, Q. (2019). *Prototyping User Experience*. Recuperado de <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2019/01/prototyping-user-experience.php>

- Tema 13 Conceptos de evaluación de usabilidad y accesibilidad, se le sugiere al docente empezar la clase con la siguiente lectura: Steelman, L. (2021). *How to use empathy to design for inclusion*. Recuperado de <https://www.invisionapp.com/inside-design/very-big-things-dan-marino-foundation/>
- Tema 14 Evaluación parte 1, se le sugiere al docente empezar la clase con el siguiente video: SFHTML5. (2018, 24 de febrero). *Accessibility Fundamentals with Rob Dodson* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=z8xUCzTof8>
- Tema 15 Evaluación parte 2, se le sugiere al docente empezar la clase con el siguiente video: PlaybookUX. (2021, 18 de febrero). *Usability Testing vs Accessibility Testing* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DgOg97ic9vk&t=30s>

## Evidencia

### Avance de evidencia 1

En la evidencia desarrollarás un proyecto de prototipo de una aplicación. Tu trabajo servirá como testigo del aprovechamiento teórico y práctico del curso.

Dos aspectos para considerar: desde el inicio de tu proyecto debes documentar todo el proceso de la creación de la aplicación de inicio a fin. Segundo, utilizarás el software InVision Studio para realizar el prototipo.

En este proyecto realizarás el prototipo de una aplicación para un negocio nuevo/ficticio.

La evidencia consta de tres entregables.

Evidencia 1. Perfil de usuario y wireframe de interacción de la aplicación

Evidencia 2. Diseño e interacción en Invision

Evidencia final. Animación en Invision

Evidencia 1. Envisionando una nueva aplicación.

A continuación, se presentan las indicaciones específicas de la evidencia 1.

Selecciona el tema del proyecto a trabajar, la empresa puede ser nueva o ficticia, es decir, no debe ser una existente.

Instrucciones

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 dos perfiles de usuarios diferentes utilizando el concepto “personas”, considerando que serán los usuarios 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 aplicación y haga uso de su contenido.
5. Desarrolla el mapa de interacciones de por lo menos tres diferentes interacciones que se pueden dar en tu aplicación.

6. Crea el wireframe de por lo menos tres 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.

## Avance de evidencia 2

**Evidencia 2.** En este avance realizarás el diseño de la interfaz gráfica y desarrollarás la interacción de los elementos de la interfaz en el software InVision Studio.

### Instrucciones para realizar evidencia

Considerando que ya cuentas con las “personas” creadas y con los wireframes de tu aplicación, realiza lo siguiente:

1. Utiliza un programa de diseño, puede ser Illustrator o Photoshop, y crea por lo menos 8 pantallas de tu aplicación. Asegúrate de cubrir por lo menos 3 interacciones de tu wireframe.
2. Es importante tener una idea clara de tu aplicación para que así puedas crear un diseño innovador para tu prototipo.
3. Exporta el diseño para tu aplicación en partes (imágenes, logos, entre otros) para poderlas usar en InVision Studio.
4. Crea tu diseño en Invision Studio usando las herramientas de círculo, rectángulos, trazados e importación de imágenes.
5. Añade interacciones en todas las pantallas que permitan prototipar una navegación, aplica las interacciones donde sea posible realizar al menos 3 interacciones completas.
6. Utiliza animaciones predeterminadas como Slide y Fade In.

### Criterios de evaluación

- El diseño es creado originalmente en un programa de diseño como Illustrator o Photoshop (15%).
- Exporta correctamente imágenes por separado para ser usadas en InVision Studio (15%).
- Hace uso correcto de las herramientas de diseño para brindar un diseño innovador y original en InVision Studio (20%).
- Utiliza correctamente las interacciones en InVision Studio (25%).
- Usa las animaciones predeterminadas de InVision Studio (25%).

### Entregables

Envía tu diseño original creado en un programa de diseño y tu archivo editable (.studio) de InVision Studio.

## Avance de Evidencia 3

### **Evidencia 3:**

En este avance realizarás la animación de tus elementos en el software InVision Studio.

### **Instrucciones para realizar evidencia**

Es hora de acabar nuestro prototipo. Continuaremos con el archivo de .studio de la evidencia 2 y lo terminaremos agregando animaciones del tipo Motion para darle un acabado profesional.

### **Desarrollo**

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 transiciones.

Nota: es muy importante recordar al momento de usar Motion, todos los objetos que queramos animar deben estar en ambas mesas de trabajo, con la misma jerarquía y nombres.

5. Asegúrate de modificar la línea del tiempo para que las animaciones no se superpongan las unas con las otras y tengan un orden que complemente la usabilidad para el usuario de tu aplicación.
6. Presiona play y previsualiza tu prototipo.
7. Guarda tu archivo.

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

### **Entregable**

Archivo editable .studio de InVision Studio.

## Avance 1 y 2

Criterios	Descriptorios						Punt os total es
	Excelente	Sobresaliente	Aceptable	Suficiente	Insuficiente	No cumple	
1. Creación de personas	Equivalencia: 15 puntos	Equivalencia: 12 puntos	Equivalencia: 9 puntos	Equivalencia: 6 puntos	Equivalencia: 3 puntos	Equivalencia: 0 puntos	15
	Entrega un total de dos personas que tienen un nombre que incluye una etiqueta que representa a su segmento. Se identifican roles, compañías, etc. La información de la persona es vívida y clara.	Entrega un total de dos personas, tiene un nombre, pero no incluye una etiqueta que representa a su segmento. No se identifican roles, compañías, etc. La información de la persona no es vívida y da poca claridad.	Entrega un total de dos personas sin nombre, no hay roles ni compañías y la descripción es vaga.	Solo entrega una persona, tiene un nombre, pero no incluye una etiqueta que representa a su segmento. No se identifican roles, compañías, etc. La información de la persona no es vívida y da poca claridad.	Entrega una sola persona sin nombre, no hay roles ni compañías y la descripción es vaga.	No entrega sus personas.	
	Equivalencia: 20 puntos	Equivalencia: 16 puntos	Equivalencia: 12 puntos	Equivalencia: 9 puntos	Equivalencia: 5 puntos	Equivalencia: 0 puntos	20
2. Diseño de la aplicación	Tiene un diseño claro que resuelve claramente las necesidades de sus personas. El diseño es innovador, moderno y tiene excelente calidad visual.	Tiene un diseño claro que resuelve medianamente las necesidades de sus personas. El diseño es innovador, moderno y tiene buena calidad visual.	Tiene un diseño claro que resuelve medianamente las necesidades de sus personas. El diseño es poco innovador, moderno y tiene mediana calidad visual.	Tiene un diseño confuso que resuelve pobremente las necesidades de sus personas. El diseño es poco innovador, moderno y tiene poca calidad visual.	Tiene un diseño confuso que no resuelve las necesidades de sus personas. El diseño es poco innovador, moderno y tiene mala calidad visual.	No entrega el diseño de su aplicación.	
3.	Equivalencia: 30 puntos	Equivalencia: 25 puntos	Equivalencia: 20 puntos	Equivalencia: 10 puntos	Equivalencia: 5 puntos	Equivalencia: 0 puntos	30

Interacciones en InVision Studio	Añade interacciones en todas las pantallas que permitan prototipar una navegación, aplica las interacciones de forma que es posible realizar al menos 3 interacciones completas.	Añade interacciones en la mayoría de las pantallas que permitan prototipar una navegación, aplica las interacciones de forma que es posible realizar al menos 3 interacciones completas.	Añade interacciones en todas las pantallas que permitan prototipar una navegación, aplica las interacciones de forma que es posible realizar al menos 2 interacciones completas.	Añade interacciones en algunas de las pantallas que permitan prototipar una navegación, aplica las interacciones de forma que es posible realizar al menos 2 interacciones completas.	Añade interacciones en algunas de las pantallas que permitan prototipar una navegación, aplica las interacciones de forma que es posible realizar solamente una interacción completa.	No agrega interacciones a su prototipo de InVision Studio.	
4. Animaciones en InVision Studio	Equivalencia: 35 puntos	Equivalencia: 29 puntos	Equivalencia: 23 puntos	Equivalencia: 17 puntos	Equivalencia: 10 puntos	Equivalencia: 0 puntos	35
	Utiliza animaciones predeterminadas como Slide y Fade In en todas sus interacciones de InVision Studio.	Utiliza animaciones predeterminadas como Slide y Fade In en la mayoría sus interacciones de InVision Studio.	Utiliza animaciones predeterminadas como Slide y Fade In en poco más de la mitad de sus interacciones de InVision Studio.	Utiliza animaciones predeterminadas como Slide y Fade In en la mitad de sus interacciones de InVision Studio.	Utiliza animaciones predeterminadas como Slide y Fade In en algunas de sus interacciones de InVision Studio.	No utiliza animaciones predeterminadas, solamente hace transición instantánea.	

Entrega final

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 superponen y mantienen un orden que complementa la usabilidad.	30-21 Las transiciones no se superponen y mantienen un orden que complementa la usabilidad para el usuario de la aplicación.	20-11 Algunas transiciones se superponen 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 superponen. 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 pueden llevarte de principio a fin en la previsualización de Invision Studio.	20-11 El prototipo solo tiene una interacción que puede llevarte de principio a fin en la previsualización de Invision Studio.	10-0 El prototipo no tiene ninguna interacción que pueda llevarte de principio a fin en la previsualización de Invision Studio.	30
<b>TOTAL</b>				<b>100%</b>