



| PROGRAMA | |
|---|---|
| 1. Nombre de la asignatura: | Diseño de interacción y experiencias |
| 2. Nombre de la sección: | - |
| 3. Profesores: | Alfredo Mora Briones |
| 4. Ayudante: | - |
| 5. Nombre de la actividad curricular en inglés: | - |
| 6. Unidad Académica: | Escuela de Pregrado / Departamento de Diseño |
| 7. Horas de trabajo de estudiante: | 9 |
| 7.1 Horas directas (en aula): | 4,5 |
| 7.2 Horas indirectas (autónomas): | 4,5 |
| 8. Tipo de créditos: | Sistema de Créditos Transferibles |
| 9. Número de créditos SCT – Chile: | 6 SCT |

10. Propósito general del curso

Este electivo troncal aporta el conjunto de fundamentos teóricos y metodológicos necesarios para hacerse parte de equipos interdisciplinarios de profesionales dedicados al diseño de interacción, en donde diseñadoras/es aportan al aseguramiento de la eficacia, la eficiencia y la satisfacción en la experiencia de uso de herramientas digitales accesibles, con especial atención en las etapas de investigación, síntesis e ideación, de las que se derivarán las decisiones de visualidad más pertinentes.

11. Resultados de Aprendizaje:

1. Reconocer procesos y perfiles de trabajo en equipos multidisciplinarios dedicados al diseño de interacción y experiencias.
2. Reproducir formatos de comunicación comprensible, procesable y persuasiva para los resultados de investigación y para las ideas de diseño que iteran en la entrega temprana y continua de productos digitales con valor.

3. Producir artefactos que permitan evaluar de manera ágil, aún antes del código, las propuestas concretas de diseño de interacción y experiencias.
4. Implementar estrategias de investigación que permitan detectar problemas, demandas y necesidades de las personas usuarias de productos digitales, con objetivos y contextos específicos.

12. Saberes / contenidos:

1. Historia y actualidad del diseño de interacción y el diseño de experiencia
2. Métodos mixtos de investigación adaptados al estudio de la experiencia de la persona usuaria
3. Entregable de diseño de experiencia de usuario en contextos de desarrollo ágil, integración de herramientas interactivas y estructuras de Realidad Aumentada.
4. Prototipos para validar la ideación de estructuras y sistemas interactivos en el ámbito de los Nuevos Medios.

13. Calendario

| Semana | Fecha | Contenido/Actividades |
|--------|-------|---|
| 1 | | Unidad 1: Investigación UX Presentación del ramo <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a las metodologías de trabajo y definición de proyectos |
| 2 | | Presentación de Grupos Sociales <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes presentan posibilidades de Grupo Social a trabajar. • El docente entrega de herramientas de UX Empathize |
| 3 | | Trabajo en clase UX Empathize <ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes trabajan en clase sobre el análisis de su Grupo Social. • El docente entrega de herramientas de UX Research |
| 4 | | Inicio Unidad 2: UX y Realidad Aumentada <ul style="list-style-type: none"> • El docente realiza una presentación sobre la implicancia de la realidad aumentada y las posibilidades plásticas que ofrece en los sistemas de interacción digital. • Trabajo con Software Realidad Aumentada: Diseño de Interacción básica • Material solicitado: webcam |
| 5 | | Evaluación Unidad 1 – 30% del ramo <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de estudiantes • Introducción a Grupo Social definitivo • UX Empathize: Mapa de empatía y aterrizaje del problema |

| | | |
|----|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • UX Research: Entrevistas, encuestas, Humulu y Protopersona |
| 6 | | <p>Trabajo con Software Realidad Aumentada</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de Interacción media: Seguimiento de rostro, modelamiento OBJ, efectos y carga de archivo a Meta |
| 7 | | <p>Trabajo con Software Realidad Aumentada</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de Interacción avanzado: Programación en nodos y componentes, interacción con objetos físicos e interacción con sonidos. |
| 8 | | <p>Revisión de propuestas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada estudiante revisará individualmente la propuesta de interacción en Realidad Aumentada que se haga cargo de su Grupo Social y los componentes de UX Research |
| 9 | | <p>Inicio Unidad 3 – Experiencia de Interacción Física Generativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente presenta los límites de la interacción física y el arte generativo, bajo los preceptos de nuevos medios y expresión visual. • Diseño de interacción básica: Trabajo con Software de Interacción en Tiempo Real. Interacción sonora: audio-responsiva |
| 10 | | <p>Evaluación 2 – 30% del ramo Entrega del proyecto UX y Realidad Aumentada</p> |
| 11 | | <p>Diseño de interacción Media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hackeo webcam y desarrollo de estética generativa |
| 12 | | <p>Diseño de interacción avanzado</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de Mapping interactivo • Materiales: Objetos blancos volumétricos |
| 13 | | <p>Elaboración de una propuesta interactiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taller de creación conceptual y medial |

14. Metodología:

- Clases teóricas
- Análisis y estudios de casos
- Trabajos grupales
- Trabajos individuales

15. Recursos:

Utilización de laboratorios y Software: Spark AR y TouchDesigner. Acceso a Hardware, Periféricos y otros complementos tecnológicos para instalaciones interactivas.
Salida a terreno: Exposiciones y muestras de Nuevos Medios.



16. Gestión de materiales:

No aplica

17. Evaluación:

- Evaluaciones formativas (pre-entregas)
- Evaluaciones sumativas (entregas) con pautas de cotejo que permitan transparentar criterios y ofrecer retroalimentación.

18. Requisitos de aprobación:

La asignatura será aprobada con nota superior o igual a 4.0 (cuatro). Se contempla una asistencia mínima del 75% (de acuerdo a reglamento).

19. Palabras claves:

Nuevos Medios, Realidad Aumentada, Sistemas Interactivos, Mapping y Experiencia de Usuario

20. Bibliografía obligatoria / complementaria:

- Buley, L. (2013). The User Experience Team of One. A Research and Design Survival Guide. Rosenfeld
- Byung-Chul Han (2021). No-Cosas, quiebras del mundo de hoy. Penguin Random House.
- Crawford, K. (2022) Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence, Yale University Press
- Gothelf, J. & Seiden, J. (2020). Lean UX: Creating Great Products With Agile Teams. O'Reilly.
- Kozak, C. (2015) Tecnopoéticas Argentinas, Archivo blando de arte y tecnología. Caja negra.
- Manovich, Lev. "El lenguaje de los nuevos medios de comunicación" (2001). Paidós, Madrid.
- Sadin, E. (2023). La inteligencia artificial o el desafío del siglo, anatomía de un antihumanismo radical. Caja negra.
- Speranza, G. (2022) Lo que no vemos, lo que el arte ve, Anagrama.
- Steyerl, H. (2014) Los Condenados de la Pantalla, Caja negra.

IMPORTANTE

- Sobre la asistencia a clases:

La asistencia mínima a las actividades curriculares queda definida en el Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), Artículo 21:

“Los requisitos de asistencia a las actividades curriculares serán establecidos por cada profesor, incluidos en el programa del curso e informados a los estudiantes al inicio de cada curso, pero no podrá ser menor al 75% (...) El no cumplimiento de la asistencia mínima en los términos señalados en este artículo constituirá una causal de reprobación de la asignatura.

Si el estudiante presenta inasistencias reiteradas, deberá justificarlas con el/la Jefe/a de Carrera respectivo, quien decidirá en función de los antecedentes presentados, si corresponde acogerlas”.

- Sobre evaluaciones:

Artículo N° 22 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), se establece:

“El rendimiento académico de los estudiantes será calificado en la escala de notas 1,0 a 7,0 expresado hasta con un decimal. La nota mínima de aprobación de cada asignatura o actividad curricular será cuatro (4,0)”.

- Sobre inasistencia a evaluaciones:

Artículo N° 23 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo:

“El estudiante que falte sin la debida justificación a cualquier actividad evaluada, será calificado automáticamente con nota 1,0. Si tiene justificación para su inasistencia, deberá presentar los antecedentes ante el/la Jefe/a de Carrera para ser evaluados. Si resuelve que la justificación es suficiente, el estudiante tendrá derecho a una evaluación recuperativa cuya fecha determinará el/la Profesor/a.

Existirá un plazo de hasta 3 días hábiles desde la evaluación para presentar su justificación, la que podrá ser presentada por otra persona distinta al estudiante y en su nombre, si es que éste no está en condiciones de hacerlo”.