|  |
| --- |
| **PROGRAMA** |
| 1. Nombre de la actividad curricular:
 | **SEMINARIO DE GRÁFICA COMPUTACIONAL II** |
| 1. Nombre de la sección:
 | **DGP602** |
| 1. Profesores:
 | **Juan Eduardo Calderón Reyes**  |
| 1. Ayudante:
 |  |
| 1. Nombre de la actividad curricular en inglés:
 | COMPUTATIONAL GRAPHICS SEMINAR II |
| 1. Unidad Académica:
 | Escuela de Pregrado / Carrera de Diseño |
| 1. Horas de trabajo de estudiante:
 | 3 horas/semana |
| 7.1 Horas directas (en aula): | 3 horas |
| 7.2 Horas indirectas (autónomas): | 6 horas |
| 1. Tipo de créditos:
 | Sistema de Créditos Transferibles  |
| 1. Número de créditos SCT – Chile:
 | 3 |

|  |
| --- |
| 1. Propósito general del curso
 |
| Contribuye a la habilitación en las competencias del ámbito de lo digital y entornos virtuales, permitiendo a los estudiantes identificar y articular problemas de comunicación en entornos digitales, manejo de modelos de navegación, presentaciones interactivas y representaciones veraces de productos gráficos digitales, programación web, imágenes en movimiento y publicación de contenidos mediante metodologías asociadas al diseño centrado en el usuario, imagen en movimiento y visualización de datos. |

|  |
| --- |
| 1. Resultados de Aprendizaje:
 |
| * Articula de manera integrada, experiencias de usuario y lógicas de interacción en entornos digitales y virtuales, configurando redes, esquemas de información, datos digitales, interfaces, multimedia y secuencialidad, propiciando la disponibilidad, usabilidad, accesibilidad y navegabilidad de la propuesta.
* Conceptualiza e interpreta haciendo lectura de contextos, audiencias y medios a través de un constructo fundamentado que lo designe como creativa y pertinente en procesos de experiencias de usuario e interacciones en entornos digitales y virtuales
* Analiza su campo de actuación en los procesos de creación y producción de gráficos infográficos en un soporte digital, así como reconoce qué tipología corresponde a cada información.
* Comunica visual y creativamente ideas y mensajes, utilizando herramientas gráficas digitales relacionadas con el lenguaje visual y la representación.
* Desarrolla de manera óptima herramientas, criterios, tiempos y métodos de trabajo
 |

|  |
| --- |
| 1. Saberes / contenidos:
 |
| Unidad 1: Experiencia de Usuario: UX / UI* Usabilidad: Laboratorio de usabilidad
* Modelos de procesos centrado en el usuario
* Modelos de interacción en aplicaciones digitales

Unidad 2: Visualización de Datos como herramienta de comunicación visual* Infovisualización
* Conceptualización y diseño de cuadros de mando, aplicaciones de analítica visual e infografías adaptadas al usuario.
* Infografía Animada e Interactiva

 Unidad 3: Gráfica en Movimiento* Introducción al Motion Graphics
* Aplicaciones del Motion Graphics
* Tipografía Kinética

Unidad 4: Aplicaciones Virtuales y Apps* Apps: estado del arte de las aplicaciones móviles
* Herramientas para el desarrollo de aplicaciones Web
* Generación de gráficos para Apps
 |

|  |
| --- |
| 1. Metodología:
 |
| Enseñanza aprendizaje, basado en un modelo mixto, teórico práctico para el desarrollo de investigaciones y ejercicios técnicos de corta duración. Se complementa con un modelo de laboratorio en sala computacional, basado en trabajo individual y colaborativo, compatibilizando manejo de herramientas teórico/comunicacionales y conocimiento técnico. |

|  |
| --- |
| 1. Recursos:
 |
| Se requiere una Sala Mixta para desarrollo teórico/práctico: laboratorio digital + sala teórica |

|  |
| --- |
| 1. Gestión de materiales:
 |
| Ejercicio | Material(si es definido por docentes) | Tratamiento de residuos/reciclaje |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |
| --- |
| 1. Requerimiento de otros espacios de la Facultad:
 |
| Fecha | Duración | Lugar |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |
| --- |
| 1. Evaluación:
 |
| Criterios de Evaluación: son 3 y miden aspectos* De procesos y procedimientos,
* Técnicos y
* De creación

Evaluación sumativa y formativa para:* Investigación y presentación de casos Rúbrica o Pauta de evaluación.
* Ejercicios de aplicación. Pauta de evaluación

Se realizarán 5 evaluaciones de docencia teórica y práctica de carácter escrito individual.  |

|  |
| --- |
| 1. Requisitos de aprobación:
 |
| La asignatura será aprobada con nota superior o igual a 4.0 (cuatro). Se contemplará una asistencia mínima del 75% (de acuerdo a reglamento).  |

|  |
| --- |
| 1. Experiencia de Usuario – Interactividad - Visualización de Datos – Infografía – Apps – Motion Graphics

  |
| 1. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)
 |
| * BONSIEPE, Gui. Del objeto a la interfase. Ed. Infinito (1999)
* NIELSEN, Jakob y LORANGER, Hoa. Usabilidad: Prioridad en el diseño Web. Anaya Multimedia (2006)
* NORMAN, Donald A. El diseño de objetos del futuro. Editorial Paidós (2010)
* KRUG, Steve. No me hagas pensar: una aproximación a la usabilidad en la web. Pearson Educación (2006)
* SALMOND, Michael y AMBROSE, Gavin. Los fundamentos del diseño interactivo. Ed. Blume (2014)
 |
| 1. Bibliografía Complementaria:
 |
| * CUELLO, Javier y VITTONE, José. Diseñando apps para móviles. (2013) e-book de descarga gratuita desde  <http://appdesignbook.com/es/>
* HASSAN, Yusef; ORTEGA, Sergio. Informe APEI sobre Usabilidad. Asociación Profesional de Especialistas en Información (2009) <http://www.nosolousabilidad.com/manual/index.htm>
 |

|  |
| --- |
| **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”.*  |