|  |  |
| --- | --- |
| **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”.* |