



FUNDACION ISI COLLEGE

"Prestigio y tradición en Educación Superior"

Incorporado a la Enseñanza Oficial I-066
Consejo Provincial de Educación del Neuquén

CARRERA: ANALISTA EN DISEÑO MULTIMEDIAL

ASIGNATURA: LOGISTICA I

DEPARTAMENTO/AREA: CIENCIAS DE LA INFORMACION

CUATRIMESTRE: V **HORAS CATEDRA SEMANALES:** 6

AÑO LECTIVO: 2010

PROFESOR A CARGO: ARIEL FUENTES

FUNDAMENTACIÓN:

En esta materia entenderemos por Logística, el proceso de planificar y llevar a cabo, de una forma eficiente, el proceso de diseño de una determinada pieza multimedia, con el fin de lograr una comunicación exitosa. Para ello necesariamente el alumno debe contar con conocimientos previos de ciertas herramientas, pero la enseñanza de esas herramientas no puede agotarse simplemente en el método de uso. No sólo hay que enseñar cómo se sostiene un martillo, si no, además, es necesario reflexionar sobre su uso: porqué y cuándo usarlo, con qué intensidad se debe golpear, sobre qué elementos, etc. En este sentido, incorporaremos conocimientos como la usabilidad, para facilitar el diálogo entre desarrollador y destinatario, considerando las limitaciones, los temores y los preconceptos del segundo como agente promotor del cambio del primero: el desarrollador multimedia debe conocer al usuario para diseñar un sistema que se ajuste a sus necesidades y sus objetivos.

La usabilidad incluye un análisis más profundo, pero por lo pronto, actúa como una herramienta que avanza sobre los contenidos actitudinales que tanto perseguimos en la enseñanza como el respeto por el otro, la solidaridad, el diálogo, la comunicación.

OBJETIVO GENERAL

El objetivo general de esta materia consiste en la asimilación de conocimientos para que sean capaces de desarrollar piezas multimedia con un diseño de interfaz apropiado para los usuarios, a los que están destinados y adaptado a las tareas que éstos realizarán

METODOLOGIA

Las clases serán teórico-prácticas y se tendrá en cuenta el desempeño de los alumnos en las mismas y su participación.

- a) Clases introductorias de carácter teórico/conceptual, a cargo del profesor a modo de orientador, presentando los temas.
- b) Trabajos prácticos:
El alumno deberá realizar durante el cursado 2 (dos) productos multimedia:
-Web o Portal cuya información sea obtenida de un cliente real y concreto.
-CD-Rom Interactivo cuya información sea obtenida de un cliente real y concreto.
Las condiciones de entrega se establecerán entre los alumnos y el Profesor durante el cursado de la materia.

EVALUACION

Se tomará 1 parcial escrito con un recuperatorio durante el cuatrimestre y se evaluarán las entregas parciales de los Trabajos Prácticos y de las entregas finales.

PROGRAMA ANALITICO

Unidad I: Usabilidad de sistemas interactivos.



FUNDACION ISI COLLEGE

"Prestigio y tradición en Educación Superior"

Incorporado a la Enseñanza Oficial I-066
Consejo Provincial de Educación del Neuquén

Introducción. Requisitos de la usabilidad. Medidas de usabilidad. Modelo de Interfaz objeto-acción.

Unidad II: Procesos de Desarrollo

Gestión de procesos de diseño. Diseño para soportar la usabilidad. Métodos de desarrollo.

Unidad III: Evaluación de diseño de interfaces orientado a la Usabilidad.

Introducción. Revisión de expertos. Análisis Heurístico. Pruebas y laboratorios de usabilidad. Realización de encuestas.

Unidad IV: Herramientas Software

Métodos de especificación. Herramientas de construcción de productos multimedia. Evaluación y crítica de herramientas. Soportes actuales de sistemas multimedia.

CRONOGRAMA:

UNIDAD	I	II	III	IV
%(*)	25	25	25	25

(*) Sobre el total del tiempo destinado en el cuatrimestre

BIBLIOGRAFIA:

BEN SHNEIDERMAN, CATHERINE PLASANT "DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO" EDITORIAL PEARSON EDUCACION - 2006

JAKOB NIELSEN "USABILIDAD Y DISEÑO DE SITIOS WEB" EDITORIAL ANAYA – 2000

STEVE KRUG "NO ME HAGAS PENSAR" EDITORIAL PEARSON EDUCACIÓN - 2006