|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN  TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA ENTORNOS VIRTUALES Y NEGOCIOS DIGITALES  EN COMPETENCIAS PROFESIONALES | descarga |

**ASIGNATURA DE INTEGRADORA II**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Competencias** | El alumno demostrará la competencia de Implementar aplicaciones multiplataforma, digitales e interactivas, mediante software especializado en diseño y entornos virtuales, desarrollando contenidos multidimensionales, realidad virtual, realidad aumentada para contribuir a la comercialización de productos, servicios y a la optimización de los recursos de las organizaciones. |
| 1. **Cuatrimestre** | Quinto |
| 1. **Horas Teóricas** | 0 |
| 1. **Horas Prácticas** | 30 |
| 1. **Horas Totales** | 30 |
| 1. **Horas Totales por Semana Cuatrimestre** | 2 |
| 1. **Objetivo de aprendizaje** | El alumno demostrará la competencia de Implementar aplicaciones multiplataforma, digitales e interactivas, mediante software especializado en diseño y entornos virtuales, desarrollando contenidos multidimensionales, realidad virtual, realidad aumentada para contribuir a la comercialización de productos, servicios y a la optimización de los recursos de las organizaciones. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Unidades de Aprendizaje** | **Horas** | | |
| **Teóricas** | **Prácticas** | **Totales** |
| La percepción del cliente para el diseño de soluciones. | 0 | 10 | 10 |
| Metodología para el desarrollo de soluciones. | 0 | 20 | 20 |
| **Totales** | **0** | **30** | **30** |

**INTEGRADORA II**

*UNIDADES DE APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Unidad de aprendizaje** | **I. La percepción del cliente para el diseño de soluciones** |
| 1. **Horas Teóricas** | 0 |
| 1. **Horas Prácticas** | 10 |
| 1. **Horas Totales** | 10 |
| 1. **Objetivo de la Unidad de Aprendizaje** | El alumno establecerá la problemática a resolver y la solución planteada para satisfacer la experiencia del usuario que desea generar. |

| **Temas** | **Saber** | **Saber hacer** | **Ser** |
| --- | --- | --- | --- |
| Definición de soluciones a partir de la innovación incremental. |  | Establecer las características básicas para el desarrollo de soluciones. | Analítico Observador Uso de razonamiento lógico Hábil para interpretar información |
| Diseño de interacciones |  | Elaborar Storyboard de soluciones. Elaborar productos, servicios y experiencias. | Lógico Proactivo Organizado Hábil para interpretar información Hábil para comunicarse de forma oral y escrita |

**INTEGRADORA II**

*PROCESO DE EVALUACIÓN*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Resultado de aprendizaje** | **Secuencia de aprendizaje** | **Instrumentos y tipos de reactivos** |
| **Elabora un reporte a partir de un proyecto que incluye:**   * Storyboard de la solución planteada * Diagramas de la solución planteada | 1. Identificar los conceptos clave para el diseño rápido de prototipos  2. Comprender la importancia del enfoque la perspectiva de diseño de soluciones.  3. Identificar el proceso de diseño de interacciones de usuarios con soluciones.  4. Comprender la etapa de "Empatizar" del proceso de diseño de soluciones.  5. Comprender la etapa de "Idear" del proceso de diseño de soluciones.. | - Proyecto  - Lista de cotejo |

**INTEGRADORA II**

*PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| **Métodos y técnicas de enseñanza** | **Medios y materiales didácticos** |
| - Aprendizaje Situado - Análisis de Casos - Aprendizaje basado en proyectos | Computadora Equipo de video proyección Pintarrón Material didáctico en línea Software especializado |

*ESPACIO FORMATIVO*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aula** | **Laboratorio / Taller** | **Empresa** |
|  | **X** |  |

**INTEGRADORA II**

*UNIDADES DE APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Unidad de aprendizaje** | **II. Metodología para el desarrollo de soluciones** |
| 1. **Horas Teóricas** | 0 |
| 1. **Horas Prácticas** | 20 |
| 1. **Horas Totales** | 20 |
| 1. **Objetivo de la Unidad de Aprendizaje** | El alumno implementará metodologías para el desarrollo multidisciplinario de proyectos. |

| **Temas** | **Saber** | **Saber hacer** | **Ser** |
| --- | --- | --- | --- |
| Identificar la posibles soluciones |  | Establecer soluciones viables | Analítico crítico Observador Coherente Lógico Proactivo |
| Prototipo de solución |  | Elaborar prototipos para pruebas. | Analítico Observador Uso de razonamiento lógico Hábil para interpretar información |
| Pruebas de prototipos |  | Justificar prototipos para pruebas. | Analítico crítico Observador Coherente Lógico Proactivo |
| Entrega de solución |  | Elaborar documentos de entrega de prototipos.  Elaborar documentos de entrega de soluciones. | Analítico crítico Observador Coherente Lógico Proactivo |

**INTEGRADORA II**

*PROCESO DE EVALUACIÓN*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Resultado de aprendizaje** | **Secuencia de aprendizaje** | **Instrumentos y tipos de reactivos** |
| **Elabora y presentar un prototipo de pruebas para la solución planteada:**  **Entrega una solución funcional.**  **Elabora un reporte a partir de un proyecto que incluye:**   * Listado de soluciones identificadas para resolver el problema * Listado de pruebas aplicadas al prototipo. * Documentos de entrega de prototipo. * Documentos de entrega de solucione.   . | 1. Analizar alternativas de solución a problemas específicos.  2. Comprender el proceso de desarrollo de prototipos de pruebas.  3. Comprender el proceso de elaboración de pruebas a prototipos.  4. Comprende el proceso de entrega de soluciones funcionales. | - Proyecto  - Lista de cotejo |

**INTEGRADORA II**

*PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE*

|  |  |
| --- | --- |
| **Métodos y técnicas de enseñanza** | **Medios y materiales didácticos** |
| - Aprendizaje Situado - Análisis de Casos - Aprendizaje basado en proyectos | Computadora Equipo de video proyección Pintarrón Material didáctico en línea Software especializado |

*ESPACIO FORMATIVO*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aula** | **Laboratorio / Taller** | **Empresa** |
|  | **X** |  |

**INTEGRADORA II**

*FUENTES BIBLIOGRÁFICAS*

| **Autor** | **Año** | **Título del Documento** | **Ciudad** | **País** | **Editorial** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Jenny Preece, Helen Sharp, Yvonne Rogers | 2015 ISB-10: 1119020752 ISBN-13: 9171119020752 | *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 4th Edition.* | New Jersey | Estados Unidos de America | Wiley |
| Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer | 2018 ISBN-10: 9781119467472 ISBN-13: 9781119467472 | *The Design Thinking Playbook* | New Jersey | Estados Unidos de America | Wiley |
| Endo Joe | 2017 ISBN-10: 1977962734 ISBN-13: 9781977962737 | *Storyboard Template* | South Carolina | Createspace Idependent Publishing Platform | Createspace Idependent Publishing Platform |
| Francisco Rivera Martínez, Gisel Hernández Chávez. | 2014 ISBN-13: 9786073227919 | *Administración de Proyectos* | Londres | Inglaterra | Pearson Education |
| Kathryn McElroy | 2017  ISBN-13: 9781491954089 ISBN-10: 1491954086 | *Prototyping for designers: Developing the best Digital and Physical Products* | Ilinoi | Estados Unidos de America | O'relly Media |