

CONTENIDO

MÓDULO I. DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO Y STORYTELLING

El diseño centrado en las personas
Las personas primero
Investigación
Empatía
Problem y Experience Map
Comportamiento de los usuarios y sus consecuencias
El rol de la tecnología
Usuario ficticio
Las historias
El viaje del héroe
Herramientas para generar historias
Alcance y planeación

MÓDULO II. REALIDAD AUMENTADA

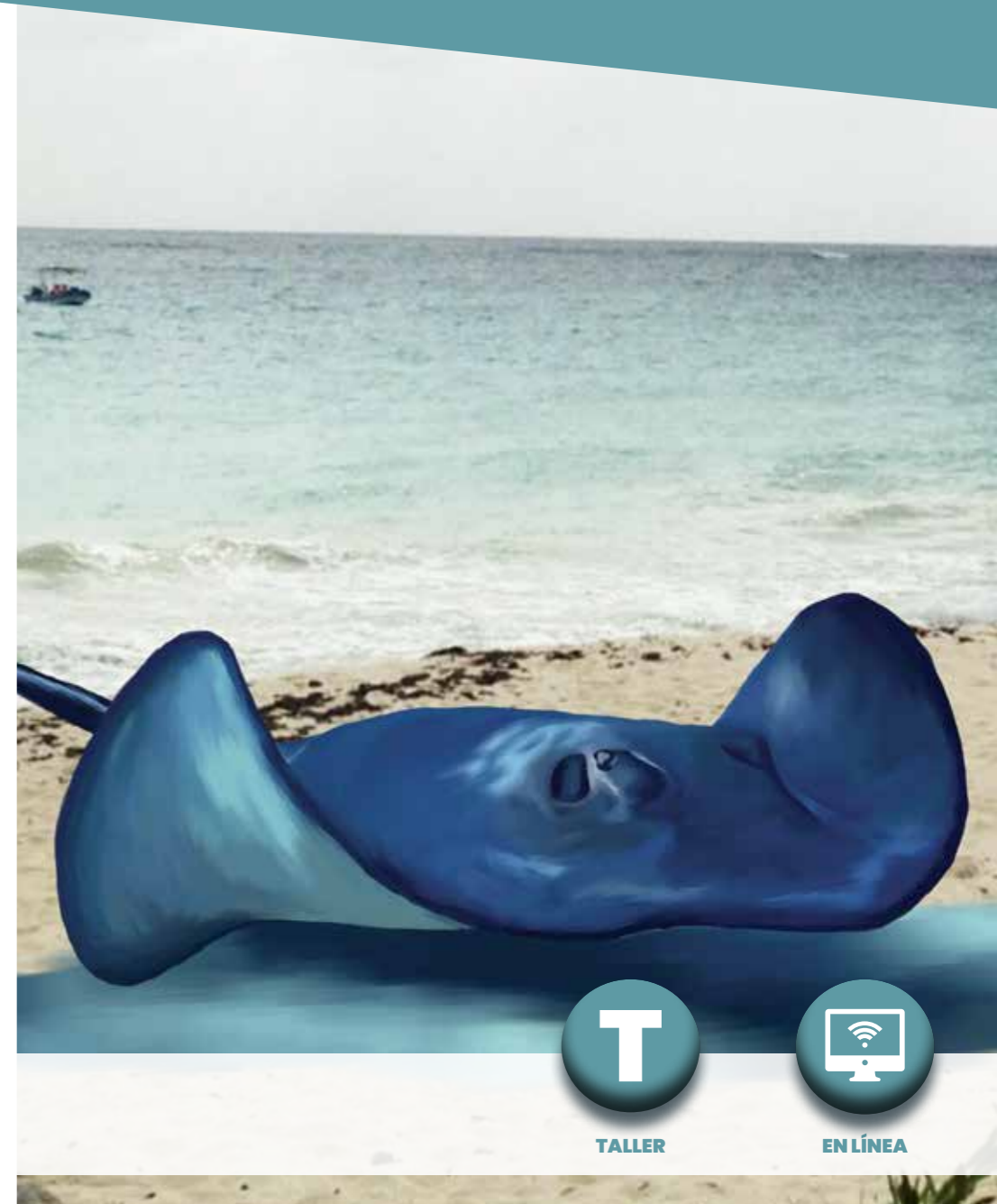
Antecedentes
Herramientas
Interfaz de usuario y configuraciones
Programación básica
Propiedades del proyecto
Manejo de objetos y colisiones
Prefabs
Animación
Tecnologías
Arkit
ARcore
Vuforia
Iluminación y sombras
Oclusiones
Tracking
Proyecto

DOCENTE
GERARDO BARAJAS MONDRAGÓN

DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO Y RA

BIBLIOGRAFÍA

- Ángel Romero, David Andrés. *La realidad virtual y la marca en los stands publicitarios*. España, Eae. Editorial Académica Española. 2014.
- Allanwood, Gavin & Beare, Peter. *Diseño de experiencia de usuario, como crear diseños que gustan realmente a los usuarios*. 1ª ed. Barcelona, España. Parramón, Arts & Design, 2015.
- Bedoya, Ricardo/León Frías, Isaac. *Ojos bien abiertos: El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Perú: Fondo editorial Universidad de Lima, 2017.
- Bevan, Nigel. *ISO and industry standards for user centred design*. Serco Usability Services, UK. www.usability.servo.com/trump, 2000.
- Carlón, Mario, Carlos A. Scolari. *El fin de los medios masivos. El comienzo de un debate*. La crujía Ediciones: Argentina, 2009.
- Congdon, Lisa. *Encuentra tu voz artística*. 1ª ed. Barcelona, G. Gili, 2020.
- Leslie, Jeremy. *The modern magazine*. London: Laurence King Publishing, 2013.
- Lupton, Ellen. *El diseño como Storytelling*. 1ª ed. Barcelona, G.Gili, 2019.
- McCannon, Desdemona. *Escribir e ilustrar libros infantiles*. 3a ed. Barcelona, Acanto, 2009.
- Merlo, Francisco. *Teoría del color, breve guía para los diseñadores*. medium.com/wikiux/teor%C3%ADa-del-color-breve-gu%C3%ADa-para-los-dise%C3%91adoresf7203dc6fe94 2020.
- Rafols, R., Colomer, A. *Diseño Audiovisual*. España, G.Gili, 2003.
- Rogers, S. *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. 2a ed. NY, USA: Wiley, 2014.
- Ryan, Marie Laure. *La narración como realidad virtual, la inmersión y la interactividad en la literatura y en medios electrónicos*. 1ª ed. Barcelona, España. Paidós, 2004.
- Selby, A. *La animación*. Barcelona, Blume, 2013.
- Schell, Jesse. *The Art of Game Design*, Burlington, USA, Ed. Elsevier, 1ª ed. 2008.
- Wager, Laura. *La paleta Perfecta*. Barcelona, 1ª ed. Promopress, 2014.
- Wohl, Michael. *The 360° Video Handbook*. Canadá, Wohl editor, 2017.



TALLER



EN LÍNEA