



## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** METODOLOGÍAS PARA DISEÑO USUARIO-INTERFACE  
**Código:** EGR0012  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Marzo-2020 a Agosto-2020  
**Profesor:** CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN  
**Correo electrónico:** pcarrion@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 4

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 56		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
48	16	0	56	120

#### Prerrequisitos:

Ninguno

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

En esta materia teórica práctica se cubrirá el estudio del usuario a través de metodologías como el Design Thinking y el Diseño Centrado en el Usuario

Esta materia aporta conocimientos sobre la metodología del Design Thinking orientada al estudio y comportamiento del usuario con el fin de entender como los problemas y necesidades del usuario se pueden convertir en oportunidades de diseño estratégico orientado al interfaz

Al final de esta materia el alumno estará en capacidad de comprender el proceso lógico de investigación de las necesidades del usuario con el fin de crear productos de diseño efectivos y que eliminan subjetividades en torno a la función

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

#### 4. Contenidos

1.0	Definiciones de Interfaz, usuario, máquina, sistema
1.1	El impacto del Diseño Gráfico en la Interfaz
1.2	Práctica 1.1
2.1	El Design Thinking como metodología centrada en el estudio del usuario
2.2	Herramientas de estudio del usuario
2.3	Análisis y síntesis de la información
2.5	Práctica 2.1
2.6	Práctica 2.2
3.1	Arquitectura de la información
3.2	Mapas de navegación
3.3	Usabilidad
3.4	User experience

## 5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

ea. Identifica las diferentes realidades de su entorno a través de métodos y procesos que le permite obtener de diversas maneras datos para responder a preguntas mediante la sistematización e interpretación de los mismos.

-Comprende todas las metodologías y sus etapas para proyectos centrados en el usuario.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

-Conoce las nociones básicas del Diseño Centrado en el Usuario.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

eb. Identifica los diversos tipos de usuarios a través de establecer las diferentes características de los mismos, buscando de esta manera, optimizar las soluciones con una adecuada gestión agregando valores dentro de la cadena productiva.

-Comunica ideas de manera clara por medio del diseño gráfico aplicado al diseño de interfaz.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

-Reconoce los elementos de una interacción humano – máquina.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Prueba de reactivos	Generalidades de la Interacción Humano - Máquina	APORTE	5	Semana: 4 (22-ABR-20 al 27-ABR-20)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 1.1	Generalidades de la Interacción Humano - Máquina	APORTE	2.25	Semana: 6 (06-MAY-20 al 11-MAY-20)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 2.1	Metodologías y Procesos en el diseño de Interfaz	APORTE	2.25	Semana: 7 (13-MAY-20 al 18-MAY-20)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 2.2	Metodologías y Procesos en el diseño de Interfaz	APORTE	2.25	Semana: 8 (20-MAY-20 al 25-MAY-20)
Trabajos prácticos - productos	Trabaja de análisis de usuario	Metodologías y Procesos en el diseño de Interfaz	APORTE	10	Semana: 8 (20-MAY-20 al 25-MAY-20)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 3.1	Diseño de interfaz	APORTE	2.25	Semana: 12 (17-JUN-20 al 22-JUN-20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de Diseño de Interfaz	Diseño de interfaz	APORTE	6	Semana: 14 (01-JUL-20 al 06-JUL-20)
Trabajos prácticos - productos	Examen Final Diseño	Diseño de interfaz, Generalidades de la Interacción Humano - Máquina, Metodologías y Procesos en el diseño de Interfaz	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Examen Final Práctico	Diseño de interfaz, Generalidades de la Interacción Humano - Máquina, Metodologías y Procesos en el diseño de Interfaz	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Examen supletorio práctico	Diseño de interfaz, Generalidades de la Interacción Humano - Máquina, Metodologías y Procesos en el diseño de Interfaz	SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Examen Supletorio Diseño	Diseño de interfaz, Generalidades de la Interacción Humano - Máquina, Metodologías y Procesos en el diseño de Interfaz	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

## Metodología

Descripción	Tipo horas
El alumno trabajará y aplicará los conocimientos vistos en clase, enfocados en proyectos que estarán guiados por objetivos específicos y rúbricas de evaluación	Autónomo
Los docentes impartirán clases en clases magistrales donde se explicarán nociones teóricas y se ilustrarán con ejemplos tanto en campos generales del diseño como en aplicaciones específicas del diseño gráfico, se utilizarán insumos multimedia así como trabajos prácticos en clase	Horas Docente
El alumno trabajará y aplicará los conocimientos vistos en clase, enfocados en proyectos que estarán guiados por objetivos específicos y rúbricas de evaluación	Horas Práctico
Los docentes impartirán clases en clases magistrales donde se explicarán nociones teóricas y se ilustrarán con ejemplos tanto en campos generales del diseño como en aplicaciones específicas del diseño gráfico, se utilizarán insumos multimedia así como trabajos prácticos en clase	Total docencia

## Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
La evaluación del trabajo autónomo se llevará a cabo tomando en cuenta las nociones del trabajo docente y los trabajos prácticos	Autónomo
La evaluación del trabajo autónomo se llevará a cabo tomando en cuenta las nociones del trabajo docente y los trabajos prácticos	Horas Autónomo
El docente evaluará el entendimiento tanto de contenidos teóricos como metodologías y prácticas de los alumnos en temas relacionados a la materia	Horas Docente
Las prácticas serán evaluadas mediante rúbricas que contendrán objetivos específicos a cumplir, parámetros de evaluación y medición de cumplimiento	Horas Práctico
El docente evaluará el entendimiento tanto de contenidos teóricos como metodologías y prácticas de los alumnos en temas relacionados a la materia	Total docencia

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

#### Web

#### Software

#### Revista

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Sara L. Beckman Michael Barry		Innovation as a Learning Process: Embedding Design Thinking		
Tim Brown		Design Thinking		
Yusef Hassan Montero		Experiencia de usuario: principios y métodos		

#### Web

#### Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **11/03/2020**

Estado: **Aprobado**