



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-2021 a Julio-2021
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	¿Qué es HCI?
1.1	Tipos de Diálogo hombre-computadora
1.2	Clasificación de las Interfaces del Usuario
1.3	Independencia del Diálogo
1.4	Componentes de la Interfaz del Usuario
1.5	Métricas de Evaluación de una Interfaz
1.6	Práctica
2.1	Introducción
2.2	Características del Proceso de Desarrollo de la UI
2.3	Ciclo de Vida de la Interfaz del Usuario
2.3.1	Características del Proceso de Diseño
2.4	Etapa de Diseño de la Interfaz

2.5	La interfaz y la Prototipación
2.6	Etapa de Implementación
2.7	Práctica
3	Normas de Diseño de las Interfaces Visuales
3.1	Introducción
3.2	Características de las Interfaces Visuales
3.4	Características de una Interfaz Icónica
3.4.1	El Diseño Icónico y los 7 Pasos de Norman
3.4.2	El Diseño Icónico y la Correspondencia
3.4.3	El Diseño icónico y la Consistencia
4.1	Introducción
4.2	Actividades previas al Diseño
4.3	La Ingeniería de Usabilidad
4.4	Principios de Diseño
4.5	Principios de Diseño a Nivel de Contenido
4.6	Casos de Estudio
4.7	Ejercitación
4.8	Referencias

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.

-Evaluación escrita
-Trabajos prácticos -
productos

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

-Evaluación escrita
-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.

-Evaluación escrita
-Trabajos prácticos -
productos

-Reconoce los elementos de una interacción humano – máquina.

-Evaluación escrita
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Fundamentos en HCI	Fundamentos en HCI	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 1 (15-MAR-21 al 20-MAR-21)
Trabajos prácticos - productos	Casos de Estudio - Proceso de Diseño de la Interfaz del Usuario	Fundamentos en HCI, Proceso de Diseño de la Interfaz del Usuario	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 2 (22-MAR-21 al 27-MAR-21)
Trabajos prácticos - productos	Ejercitación - Análisis Normas de Diseño de las Interfaces Visuales	Normas de Diseño de las Interfaces Visuales	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 3 (29-MAR-21 al 01-ABR-21)
Trabajos prácticos - productos	Referencia - Lectura - Practica: La Interfaz y sus Principios de Diseño	La Interfaz y sus Principios de Diseño	APORTE DESEMPEÑO	2.5	Semana: 4 (05-ABR-21 al 10-ABR-21)
	APORTE CUMPLIMIENTO		APORTE CUMPLIMIENTO	10	Semana: 15 (21-JUN-21 al 26-JUN-21)
	APORTE ASISTENCIA		APORTE ASISTENCIA	10	Semana: 15 (21-JUN-21 al 26-JUN-21)
Trabajos prácticos - productos	Casos de Estudio - Practica	Fundamentos en HCI, La Interfaz y sus Principios de Diseño, Normas de Diseño de las Interfaces Visuales, Proceso de Diseño de la Interfaz del Usuario	EXAMEN FINAL ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (19-JUL-21 al 24-JUL-21)
Evaluación escrita	Cumplimiento y conocimientos	Fundamentos en HCI, La Interfaz y sus Principios de Diseño, Normas de Diseño de las Interfaces Visuales, Proceso de Diseño de la Interfaz del Usuario	EXAMEN FINAL SINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)
Trabajos prácticos - productos	Casos de Estudio - Practica	Fundamentos en HCI, La Interfaz y sus Principios de Diseño, Normas de Diseño de las Interfaces Visuales, Proceso de Diseño de la Interfaz del Usuario	SUPLETORIO ASINCRÓNICO	10	Semana: 19 (19-JUL-21 al 24-JUL-21)
Evaluación escrita	Cumplimiento y conocimientos	Fundamentos en HCI, La Interfaz y sus Principios de Diseño, Normas de Diseño de las Interfaces Visuales, Proceso de Diseño de la Interfaz del Usuario	SUPLETORIO SINCRÓNICO	10	Semana: 17-18 (05-07-2021 al 18-07-2021)

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 prácticas 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 prácticas en clase	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
La evaluación del trabajo autónomo se llevará acabo tomando en cuenta las nociones del trabajo docente y los trabajos prácticos, guiados por objetivos y consignas.	Autónomo
La evaluación del trabajo autónomo se llevará acabo 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 evaluados 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
Jesse James Garrett		The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web	2010	978-0321683687
Jakob Nielsen		Usabilidad	2010	978-0321498366
Don Norman		The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition	2010	

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **11/03/2021**

Estado: **Aprobado**