

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-2022 a Agosto-2022
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

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. -Trabajos prácticos - productos

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

-Reconoce los elementos de una interacción humano – máquina. -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Práctica 1 y 2	Fundamentos en HCI	APORTE	5	Semana: 2 (28-MAR-22 al 02-ABR-22)
	PRáctica 3 y 4	Fundamentos en HCI, Normas de Diseño de las Interfaces Visuales, Proceso de Diseño de la Interfaz del Usuario	APORTE	5	Semana: 6 (25-ABR-22 al 30-ABR-22)
Trabajos prácticos - productos	Prueba de Reactivos	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	APORTE	5	Semana: 10 (24-MAY-22 al 28-MAY-22)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo Análisis y rediseño Interfaz Video Juego	Fundamentos en HCI, Normas de Diseño de las Interfaces Visuales, Proceso de Diseño de la Interfaz del Usuario	APORTE	7.5	Semana: 12 (06-JUN-22 al 11-JUN-22)
Trabajos prácticos - productos	Diseño Wearable	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	APORTE	7.5	Semana: 14 (20-JUN-22 al 25-JUN-22)
Trabajos prácticos - productos	Rediseño App. Análisis, avances, documento técnico	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	10	Semana: 17-18 (10-07-2022 al 23-07-2022)
Trabajos prácticos - productos	Rediseño App. Mockup App	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	10	Semana: 19-20 (24-07-2022 al 30-07-2022)
Trabajos prácticos - productos	Rediseño App. con condicionantes adicionales	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	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Se pasa la nota del documento	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	10	Semana: 19 (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
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	Autónomo
La evaluación del trabajo autónomo se llevará acabo tomando en cuenta las nociones del trabajo docente y los trabajos prácticos	Horas Autónomo
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

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Jakob Nielsen	Pearson	Usabilidad de Páginas de Inicio	2010	
Unesco	Unesco	Educación para los objetivos de desarrollo sostenible	2017	
GARRET, JESSE JAMES	Michael Nolan	THE ELEMENTS OF USER EXPERIENCE	2011	978-0-321-68368-7
Jakob Nielsen		Usabilidad	2010	978-0321498366

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **15/03/2022**

Estado: **Aprobado**