

## FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

### ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

#### 1. Datos generales

**Materia:** DISEÑO DE PERSONA/USUARIO  
**Código:** EGR0019  
**Paralelo:** A  
**Periodo :** Septiembre-2022 a Febrero-2023  
**Profesor:** CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN  
**Correo electrónico:** pcarrion@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 7

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 48		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
32	0	32	16	80

#### Prerrequisitos:

Código: UID0600 Materia: UPPER INTERMEDIATE

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

Se abarcaran temas básicos de la investigación y diseño centrado en el usuario partiendo desde metodologías indispensables para el levantamiento de información que servirá de punto de partida para crear productos diseño y a su vez para validarlo.

El estudiante profundizará sobre la metodología del Design thinking y como se fundamenta en varias estrategias de investigación del usuario que en conjunto con los conocimientos vistos en talleres de diseño y permitirán consolidar el eje de diseño de productos digitales e interactivos.

La cátedra genera una visión objetiva del estudiante con el fin de eliminar subjetividades en los procesos iniciales de investigación del comportamiento de los usuarios, creando y evaluando así productos de diseño estratégico centrado en las necesidades específicas de las personas de inicio a fin.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



#### 4. Contenidos

1.1.	En que consiste el diseño basado en la investigación
1.2.	Que es el diseño para las personas
1.3.	Oportunidades emergentes en la investigación del usuario
2.1.	observación participativa y flotante, entrevistas, encuestas, focus group y customer journey
2.2.	Etnografía visual, Netnografía
2.3.	Mapa de empatía
3.1.	Aplicación de estándares de diseño UI-UX
3.2.	Prototipado rápido

4.1.	Aplicación del customer journey
4.2.	Iteración y evaluación

## 5. Sistema de Evaluación

### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

#### Resultado de aprendizaje de la materia

#### Evidencias

aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.

-Reconoce los elementos de una interacción humano – máquina.

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

cb. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos propios de la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

-Comprende todas las metodologías y sus etapas para proyectos centrado es usuario

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

cb. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos propios de la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

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

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y comprensión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.

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

-Reactivos  
-Trabajos prácticos -  
productos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Prueba de Reactivos	INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO	APORTE	5	Semana: 4 (11-OCT-22 al 15-OCT-22)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos y proyectos	INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO, PERSONA DESIGN / ARQUETIPOS	APORTE	10	Semana: 8 (07-NOV-22 al 12-NOV-22)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos y proyectos	DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO, PERSONA DESIGN / ARQUETIPOS, VIAJE DE USUARIO	APORTE	15	Semana: 16 (02-ENE-23 al 07-ENE-23)
Reactivos	Examen de reactivos	DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO, PERSONA DESIGN / ARQUETIPOS, VIAJE DE USUARIO	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (22-01-2023 al 28-01-2023)
Trabajos prácticos - productos	Examen Proyecto	DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO, PERSONA DESIGN / ARQUETIPOS, VIAJE DE USUARIO	EXAMEN	10	Semana: 19-20 (22-01-2023 al 28-01-2023)
Reactivos	Examen supletorio en base a reactivos	DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO, PERSONA DESIGN / ARQUETIPOS, VIAJE DE USUARIO	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )
Trabajos prácticos - productos	se pasa la nota del examen práctico Proyecto	DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO, PERSONA DESIGN / ARQUETIPOS, VIAJE DE USUARIO	SUPLETORIO	10	Semana: 20 ( al )

### Metodología

Descripción	Tipo horas
El estudiante estudiará para rendir pruebas teóricas, así como trabajará en la concreción de trabajos prácticos que previamente fueron explicados en clase y iniciaron en el aula de clases.	Autónomo
Las clases serán de naturaleza teórico-prácticas, donde se explicarán nociones teóricas que luego serán aplicadas en ejercicios en clase donde permitan interiorizar dichas nociones teóricas	Total docencia

## Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Los trabajos enviados para trabajo autónomo, estarán basados en rúbricas de evaluación establecidas y socializadas con la anticipación debida. Donde se explicará que se evaluará y cómo.	Autónomo
Las evaluaciones teóricas se realizarán mediante pruebas de opción múltiple.	Total docencia

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
FERNANDO GAMBOA R.	Blume	DISEÑO Y USUARIO	2007	NO INDICA

#### Web

#### Software

#### Revista

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Ellen Lupton	Gustavo Gili	Intuición, Acción, Creación. Graphic Design Thinking	2011	
Tamara Adlin y John Pruitt	Morgan Kaufmann Publishers	The Essential Persona Lifecycle. Your Guide to Building and Using Personas	2010	

#### Web

#### Software

#### Revista

\_\_\_\_\_  
Docente

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

Fecha aprobación: **15/09/2022**

Estado: **Aprobado**