

## 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-2023 a Julio-2023  
**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

## 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 en base a reactivos	Fundamentos en HCI	APORTE	5	Semana: 4 (03-ABR-23 al 06-ABR-23)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos capítulo 2 y 3	Normas de Diseño de las Interfaces Visuales, Proceso de Diseño de la Interfaz del Usuario	APORTE	10	Semana: 8 (02-MAY-23 al 06-MAY-23)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos capítulo 4	La Interfaz y sus Principios de Diseño	APORTE	15	Semana: 14 (12-JUN-23 al 17-JUN-23)
Reactivos	examen basado en 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	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (02-07-2023 al 15-07-2023)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto Final	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 (02-07-2023 al 15-07-2023)
Reactivos	Examen supletorio en base a 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	SUPLETORIO	10	Semana: 19 ( al )
Trabajos prácticos - productos	Se pasa la nota del examen	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 trabajar y aplicar 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 llevar 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

Autor	Volumen	Título	Año	DOI
Mancilla González,	DAYA, Universidad del	Interacciones Multisensoriales en el Diseño	2017	<a href="https://doi.org/10.">https://doi.org/10.</a>
Fabián Cordero-Salazar	DAYA	LA NOCIÓN DE FORMA EN LA IMAGEN:	2017	<a href="https://revistas.uazuay.">https://revistas.uazuay.</a>

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **06/03/2023**

Estado: **Aprobado**