

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: DISEÑO DE PERSONA/USUARIO
Código: EGR0019
Paralelo: B
Periodo : Septiembre-2023 a Febrero-2024
Profesor: LAZO GALAN JUAN CARLOS
Correo electrónico: jlazo@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.	AB Testing
3.2.	Diseñando para el usuario AB TEsting

4.1.	Aplicación del customer journey
4.2.	Trabajo sobre el proyecto final

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: 3 (02-OCT-23 al 07-OCT-23)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos, aplicación de metodologías de Investigación	INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO, PERSONA DESIGN / ARQUETIPOS	APORTE	10	Semana: 7 (30-OCT-23 al 04-NOV-23)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos prácticos de aplicación de conocimientos teóricos. Y evaluación Escrita	DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, VIAJE DE USUARIO	APORTE	15	Semana: 14 (18-DIC-23 al 23-DIC-23)
Reactivos	Examen en base a reactivos	DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO, PERSONA DESIGN / ARQUETIPOS, VIAJE DE USUARIO	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico	DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO, PERSONA DESIGN / ARQUETIPOS, VIAJE DE USUARIO	EXAMEN	10	Semana: 19 (al)
Reactivos	Examen supletorio	DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO, PERSONA DESIGN / ARQUETIPOS, VIAJE DE USUARIO	SUPLETORIO	20	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

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **08/09/2023**

Estado: **Aprobado**