



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: INTERFACES Y EXPERIENCIA DE USUARIO
Código: DDG603
Paralelo: A
Periodo : Febrero-2025 a Junio-2025
Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN
Correo electrónico: pcarrion@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 96		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
48	0	32	64	144

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta materia tiene como objetivo enseñar las metodologías y prácticas necesarias para el diseño de interfaces de usuario (UI/UX) funcionales, integrando fundamentos teóricos y herramientas prácticas actuales. Se pretende que los estudiantes adquieran habilidades para analizar las necesidades del usuario, diseñar soluciones accesibles y consistentes, y evaluar su usabilidad a través de metodologías que son estándares de la industria, apoyándose en metodologías como Design Thinking y principios de diseño visual.

Esta materia complementa el aprendizaje adquirido en talleres y asignaturas previas profundizando en aspectos aplicados al ámbito digital y la interacción humano-computadora. También sienta las bases como la experiencia de usuario (UX), diseño multimedia y desarrollo de productos interactivos, integrando conocimientos de investigación, diseño visual y usabilidad. Su enfoque teórico-práctico facilita la conexión con proyectos integradores que giran a soluciones interactivas, fortaleciendo las capacidades técnicas y colaborativas de los estudiantes.

El diseño de interfaces es una habilidad esencial para los profesionales de Diseño Gráfico en la actualidad, ya que permite conectar la estética visual con la funcionalidad técnica, asegurando que los productos digitales sean intuitivos, inclusivos y efectivos para los usuarios. Esta materia fomenta una visión integral del diseño, combinando creatividad, pensamiento estratégico y resolución de problemas, elementos clave para enfrentar los desafíos del mercado actual. Además, contribuye al desarrollo de habilidades prácticas, como la investigación de usuarios, el manejo de herramientas digitales y la evaluación de productos, esenciales para formar diseñadores competitivos.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

1	Introducción a HCI y Fundamentos de Diseño de Interfaces
1.1	Definición de HCI y su relevancia actual
1.2	Clasificación y evolución de las interfaces
1.3	Análisis crítico de interfaces modernas
2	Diseño Visual y Normas de Interacción

2.1	Métodos de investigación: Benchmark, entrevistas y encuestas.
2.2	Brief y Viaje del Usuario.
2.3	Identificación de puntos de dolor y necesidades del usuario.
2.4	Introducción a flujos de usuario y arquitectura de información.
3	Proceso de Diseño de Interfaces
3.1	Introducción a metodologías: Design Thinking, Agile.
3.2	Identificación de elementos clave en interfaces reales (consistencia, cromática, botonería, tipografía, retícula).
3.3	Técnicas de interacción: microinteracciones, animaciones, gestos
3.4	Fases del ciclo de vida del diseño (investigación, prototipado, pruebas).
3.5	Herramientas de prototipado Figma
3.6	Creación de wireframes para una aplicación móvil
4	Evaluación heurística (Principios de Nielsen).
4.2	Introducción a métricas UX (SUS, Google HEART Framework).
4.3	Casos de estudio de evaluación.

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

. bb. Entiende los comportamientos humanos, sociales y culturales para aportar a la calidad de vida de diversos grupos.

-Reconoce los elementos de una interacción humano – máquina

-Investigaciones

-Reactivos

-Trabajos prácticos -
productos

. fb. Identifica tecnologías, procesos y saberes adyacentes que se relacionan directa o indirectamente con la disciplina promoviendo una visión más amplia del conocimiento.

-Comprende las metodologías para abordar proyectos centrados en el usuario y sus etapas

-Investigaciones

-Reactivos

-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Esta evaluación se realiza al final del primer mes y busca medir tanto la comprensión teórica de los conceptos de UX como los primeros avances del proyecto. Incluye una prueba de reactivos sobre los principios de UX (40%) y un trabajo entregable (60%) que consiste en un análisis del usuario, un viaje del usuario, la identificación de puntos de dolor y la presentación de flujos de navegación iniciales con un diagrama fundamentado.	Introducción a HCI y Fundamentos de Diseño de Interfaces	APORTE	10	Semana: 4 (10/03/2025 al 15/03/2025)
Trabajos prácticos - productos	Programada para el final del segundo mes, esta evaluación mide los avances en el diseño visual y funcional de la interfaz, marcando la transición de UX a UI. Incluye la entrega de prototipos iniciales (40%), como wireframes y componentes gráficos básicos, y una guía de estilo preliminar (60%) con paleta de colores, tipografía e iconografía. Los entregables deben mostrar consistencia visual y funcionalidad.	Diseño Visual y Normas de Interacción	APORTE	10	Semana: 8 (07/04/2025 al 12/04/2025)
Trabajos prácticos - productos	Al final del tercer mes, esta evaluación revisa el diseño completo de la interfaz con alta fidelidad. Incluye un prototipo funcional final (70%), que incorpore interacción, responsividad y accesibilidad, y una presentación grupal (30%) en la que los estudiantes explican el proceso, las decisiones tomadas y los resultados obtenidos, complementado con pruebas de usabilidad realizadas.	Proceso de Diseño de Interfaces	APORTE	10	Semana: 12 (05/05/2025 al 10/05/2025)
Investigaciones	Los estudiantes deberán presentar un análisis detallado que incluya investigación de usuarios, identificación de necesidades y propuestas conceptuales para el diseño del prototipo funcional. Este análisis debe estar fundamentado en las metodologías aprendidas durante el curso y conectado con los objetivos del taller de diseño	Evaluación heurística (Principios de Nielsen).	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (08-06-2025 al 21-06-2025)
Trabajos prácticos - productos	Consiste en la integración y presentación del prototipo funcional	Diseño Visual y Normas de Interacción, Evaluación heurística (Principios de	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (08-06-2025 al 21-06-2025)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	desarrollado durante el curso, alineado con el proyecto final del taller de diseño. Los estudiantes deberán exponer cómo los conceptos de UX/UI se aplicaron al proyecto y cómo este diseño mejora la experiencia del usuario en el contexto general del taller.	Nielsen)., Introducción a HCI y Fundamentos de Diseño de Interfaces, Proceso de Diseño de Interfaces			
Investigaciones	Los estudiantes Repiten el análisis detallado que incluya investigación de usuarios, identificación de necesidades y propuestas conceptuales para el diseño del prototipo funcional. Este análisis debe estar fundamentado en las metodologías aprendidas durante el curso y conectado con los objetivos del taller de diseño.	Diseño Visual y Normas de Interacción, Evaluación heurística (Principios de Nielsen)., Introducción a HCI y Fundamentos de Diseño de Interfaces, Proceso de Diseño de Interfaces	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)
Trabajos prácticos - productos	se mantiene la nota obtenida en la integración y presentación del prototipo funcional desarrollado durante el curso, alineado con el proyecto final del taller de diseño. Los estudiantes deberán exponer cómo los conceptos de UX/UI se aplicaron al proyecto y cómo este diseño mejora la experiencia del usuario en el contexto general del taller.	Diseño Visual y Normas de Interacción, Evaluación heurística (Principios de Nielsen)., Introducción a HCI y Fundamentos de Diseño de Interfaces, Proceso de Diseño de Interfaces	SUPLETORIO	10	Semana: 19-20 (al)

Metodología

Descripción	Tipo horas
Se buscará que los estudiantes desarrollen competencias prácticas mediante ejercicios asignados que complementen los temas vistos en clase. Se incentivará la investigación y el análisis crítico de interfaces reales, así como la creación de prototipos básicos utilizando herramientas digitales como Figma. Los estudiantes tendrán contenidos como diapositivas y libros sobre metodologías de diseño y principios de usabilidad, además de aplicar estos conceptos en el desarrollo de sus proyectos. Se requerirá la <u>documentación continua de su proceso de diseño.</u>	Autónomo
Las estrategias metodológicas del docente estarán orientadas a combinar la teoría con la práctica, buscando un aprendizaje centrado en el estudiante. Se utilizarán clases magistrales para introducir conceptos clave, complementadas con actividades prácticas como análisis de casos, creación de prototipos y talleres colaborativos. Se priorizará el uso de herramientas digitales actuales, como Figma, para garantizar que los estudiantes desarrollen habilidades aplicables al entorno profesional. Además, se realizará retroalimentación grupal para que los alumnos puedan aprender de los errores y aciertos de sus compañeros.	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Los criterios de evaluación se enfocarán en la capacidad del estudiante desde gestionar su tiempo, profundizar en los temas abordados en clase y demostrar una comprensión integral a través de sus entregas. Se valorará la iniciativa para investigar conceptos adicionales, analizar interfaces reales y aplicar herramientas digitales de manera independiente. Asimismo, será fundamental la calidad del desarrollo práctico, incluyendo la creación de prototipos y la documentación detallada del proceso. La capacidad para proponer mejoras en las soluciones también serán aspectos clave. Se espera que los estudiantes evidencien compromiso y constancia, entregando resultados que reflejen esfuerzo, creatividad y un entendimiento claro de las necesidades del usuario.	Autónomo
Las evaluaciones se centrarán en la capacidad del estudiante para comprender y aplicar los conceptos teóricos de manera sólida, así como en su habilidad para traducir estas ideas en proyectos funcionales y experienciales. Se valorará especialmente la originalidad y la pertinencia de las soluciones propuestas, así como el uso adecuado de herramientas digitales y metodologías de diseño vistas en clase. Además, se observará la precisión en la identificación de problemas del usuario, la coherencia en el desarrollo del proyecto y el nivel de profundidad en la documentación de cada etapa del proceso. En el aspecto práctico, será crucial la participación activa durante las actividades, el trabajo en equipo y la capacidad de recibir y aplicar retroalimentación por parte del docente. Finalmente, la presentación profesional y el cumplimiento de los plazos establecidos serán determinantes para una evaluación integral y justa basada en consignas y rúbricas.	Total docencia

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Jesse James Garrett	New Riders	The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond	2010	
Krug, Steve	New Riders Publishing	Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability	2014	978-0321965516

Web

Autor	Título	Url
Álvarez Gómez, Miguel	nosolousabilidad	https://www.nosolousabilidad.com/index.htm
Norman Nilsen	nngroup	https://www.nngroup.com/

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **07/02/2025**

Estado: **Aprobado**