



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: INTERFACES Y EXPERIENCIA DE USUARIO
Código: DDG603
Paralelo: B
Periodo : Febrero-2025 a Junio-2025
Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE
Correo electrónico: dlarriva@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

-Evaluación escrita
-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

-Evaluación escrita
-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Los estudiantes demostrarán su comprensión teórica de los principios de UX/UI a través de una prueba de reactivos y entregarán un análisis inicial del usuario y su interacción con el producto.	Introducción a HCI y Fundamentos de Diseño de Interfaces	APORTE	10	Semana: 4 (10/03/2025 al 15/03/2025)
Trabajos prácticos - productos	Se evaluará el desarrollo de los wireframes de baja fidelidad, junto con los primeros componentes gráficos. Los estudiantes deberán demostrar cómo traducen su investigación en una estructura funcional.	Diseño Visual y Normas de Interacción	APORTE	10	Semana: 8 (07/04/2025 al 12/04/2025)
Trabajos prácticos - productos	Se entregará un prototipo visual más definido junto con la guía de estilo preliminar, asegurando coherencia en tipografía, colores, iconografía y estructura de la interfaz.	Proceso de Diseño de Interfaces	APORTE	10	Semana: 12 (05/05/2025 al 10/05/2025)
Reactivos	Evaluación de la comprensión global de la materia a través de reactivos que abarcan desde UX hasta UI, asegurando que los estudiantes dominen los principios fundamentales.	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	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (08-06-2025 al 21-06-2025)
Trabajos prácticos - productos	Desarrollo de un prototipo que integre el proyecto de rediseño UX/UI con el proyecto final del taller, asegurando coherencia en experiencia de usuario e interfaz.	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	EXAMEN	10	Semana: 17-18 (08-06-2025 al 21-06-2025)
Evaluación escrita	Examen que evalúa la integración de conceptos clave en proyectos 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	La calificación del prototipo funcional presentado en el examen final se mantiene en el supletorio, reflejando su conexión con el 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)

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 documentación continua de su proceso de diseño.	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

Crterios de evaluaci3n

Descripci3n	Tipo horas
Los criterios de evaluaci3n se enfocarn en la capacidad del estudiante desde gestionar su tiempo, profundizar en los temas abordados en clase y demostrar una comprensi3n integral a trav3s de sus entregas. Se valorar3 la iniciativa para investigar conceptos adicionales, analizar interfaces reales y aplicar herramientas digitales de manera independiente. Asimismo, ser3 fundamental la calidad del desarrollo pr3ctico, incluyendo la creaci3n de prototipos y la documentaci3n detallada del proceso. La capacidad para proponer mejoras en las soluciones tambi3n ser3n 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.	Aut3nomo
Las evaluaciones se centrarn en la capacidad del estudiante para comprender y aplicar los conceptos te3ricos de manera s3lida, as3 como en su habilidad para traducir estas ideas en proyectos funcionales y experienciales. Se valorar3 especialmente la originalidad y la pertinencia de las soluciones propuestas, as3 como el uso adecuado de herramientas digitales y metodolog3as de dise1o vistas en clase. Adem3s, se observar3 la precisi3n en la identificaci3n de problemas del usuario, la coherencia en el desarrollo del proyecto y el nivel de profundidad en la documentaci3n de cada etapa del proceso. En el aspecto pr3ctico, ser3 crucial la participaci3n activa durante las actividades, el trabajo en equipo y la capacidad de recibir y aplicar retroalimentaci3n por parte del docente. Finalmente, la presentaci3n profesional y el cumplimiento de los plazos establecidos ser3n determinantes para una evaluaci3n integral y justa basada en consignas y r3bricas.	Total docencia

6. Referencias

Bibliograf3a base

Libros

Autor	Editorial	T3tulo	A1o	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	T3tulo	Url
3lvarez G3mez, Miguel	nosolousabilidad	https://www.nosolousabilidad.com/index.htm
Norman Nilsen	nngroup	https://www.nngroup.com/

Software

Revista

Bibliograf3a de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **09/02/2025**

Estado: **Aprobado**