UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN
ESCUELA INGENIERIA DE SISTEMAS Y TELEMATICA

1. Datos generales

Materia: DISEÑO DE INTERFAZ
Código: FAD0203
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017
Profesor: ASTUDILLO RODRIGUEZ CATALINA VERONICA
Correo electrónico: cvastudillo@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
2				2

Prerrequisitos:

Código: FAD0185 Materia: LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN II

2. Descripción y objetivos de la materia

Diseño de Interfaz pretende capacitar al estudiante en conocimientos teóricos y prácticos de manera que sea capaz de observar a su alrededor objetos cotidianos, uso de dispositivos, aplicativos, sitios web, etc. y aplicando los conocimientos adquiridos, esté en capacidad de determinar si su diseño está o no enfocado a las necesidades del usuario. Además, adquirirá los conocimientos necesarios que le permitirán diseñar y elaborar proyectos enfocados a las necesidades y requerimientos del usuario.

El correcto diseño de productos software constituye un elemento importante, puesto que permite al profesional complementar lo funcional con lo visual al momento de desarrollar soluciones informáticas, proporcionando al usuario la visión y certeza de ser productos diseñados y desarrollados para entregarle una experiencia satisfactoria.

El alumno debe tener conocimientos previos de programación web, además, servirá de complemento para las materias de la carrera que requieran desarrollar herramientas de software.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.1	Indicaciones generales. La importancia del diseño de interfaz en las aplicaciones. Psicología de los objetos cotidianos.
1.2	Principios del diseño de interfaz: Tener al usuario en mente.
2.1	Una teoría del campo unificado de Diseño Teoría del Diseño. Diseño de interacción. Diseño sensorial.
2.2	Diseño de información. El proceso continuo de comprensión. Modos de organizar la información. Organizar las cosas.
3.1	La teoría de la Gestalt en el diseño de pantalla
4.1	Los 5 planes. Construyendo de abajo hacia arriba. Una dualidad básica. Los elementos de la experiencia del usuario. Usando los elementos.
4.2	El Plan Estrategia: Definición de estrategia. Objetivos del producto. Necesidades de los usuarios. Funciones del equipo y roles
5.1	Definición de alcance. Funcionalidad y contenido.
5.2	Definición de requerimientos.
5.3	Especificaciones funcionales.
5.4	Requisitos de contenido. Priorizar requerimientos

6.1	Definición de estructura. Diseño de interacción. Arquitectura de información
6.2	Las funciones del equipo y procesos. Modelos mentales.
7.1	Definición de esqueleto. Convención y metáfora
7.2	Diseño de interface. Diseño de navegación
7.3	Diseño de información.
7.4	Wireframes.
8.1	Definición diseño visual. El sentido de los sentidos
8.2	Siga al ojo. Contraste y uniformidad
8.3	Consistencia interna y externa
8.4	Paleta de colores y tipografía
8.5	Composiciones de diseño y guía de estilos
8.6	Moodboards. Grillas

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ab. Construye sistemas de información aplicando técnicas y estándares internacionales de calidad vigentes.	
-Conoce los conceptos sobre el diseño de interfaz	-Evaluación escrita -Informes -Trabajos prácticos - productos
-Diseña y elabora proyectos centrados en el usuario	-Evaluación escrita -Informes -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	Capítulo 1,2 y 3	Diseño Visual: Estética-usabilidad efecto, Diseño de Interacción: Usabilidad y comunicación en internet, Introducción al diseño	APORTE 1	6	Semana: 5 (17-ABR-17 al 22-ABR-17)
Informes	Capítulo 1,2 y 3	Diseño Visual: Estética-usabilidad efecto, Diseño de Interacción: Usabilidad y comunicación en internet, Introducción al diseño	APORTE 1	4	Semana: 5 (17-ABR-17 al 22-ABR-17)
Evaluación escrita	Capítulo 4 y 5	El Plan de Alcance: Especificaciones funcionales y requisitos de contenidos, La experiencia del usuario y porque es importante	APORTE 2	6	Semana: 10 (22-MAY-17 al 27-MAY-17)
Informes	Capítulo 4 y 5	El Plan de Alcance: Especificaciones funcionales y requisitos de contenidos, La experiencia del usuario y porque es importante	APORTE 2	4	Semana: 10 (22-MAY-17 al 27-MAY-17)
Evaluación escrita	Capítulo 6, 7 y 8	El Plan Esqueleto: Diseño de interface, diseño de navegación y diseño de información, El Plan Estructura: Diseño de interacción y arquitectura de la información, El Plan Visual: Diseño sensorial	APORTE 3	6	Semana: 15 (26-JUN-17 al 01-JUL-17)
Informes	Capítulo 6, 7 y 8	El Plan Esqueleto: Diseño de interface, diseño de navegación y diseño de información, El Plan Estructura: Diseño de interacción y arquitectura de la información, El Plan Visual: Diseño sensorial	APORTE 3	4	Semana: 15 (26-JUN-17 al 01-JUL-17)
Trabajos prácticos - productos	Aplicación de los 5 planos propuestos por Jesse James Garret	Diseño Visual: Estética-usabilidad efecto, Diseño de Interacción: Usabilidad y comunicación en internet, El Plan Esqueleto: Diseño de interface, diseño de navegación y diseño de información, El Plan Estructura: Diseño de interacción y arquitectura de la información, El Plan Visual: Diseño sensorial, El Plan de Alcance: Especificaciones funcionales y requisitos de contenidos, Introducción al diseño, La experiencia del usuario y porque es importante	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Evaluación escrita	Toda la materia	Diseño Visual: Estética-usabilidad efecto, Diseño de Interacción: Usabilidad y comunicación en internet, El Plan Esqueleto: Diseño de interface, diseño de navegación y diseño de información, El Plan Estructura: Diseño de interacción y arquitectura de la información, El Plan Visual: Diseño sensorial, El Plan de Alcance: Especificaciones funcionales y requisitos de contenidos, Introducción al diseño, La experiencia del usuario y porque es importante	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Harvey, Wilson		1000 Diseños con tipografía	2006	
DONALD, NORMAN	Nerea	LA PSICOLOGIA DE LOS OBJETOS COTIDIANOS	1998	84-86763-38-X
ETHAN MARCOTTE	Mandy Brown	RESPONSIVE WEB DESIGN	2011	9780984442577
GARRET, JESSE JAMES	Michael Nolan	THE ELEMENTS OF USER EXPERIENCE	2011	978-0-321-68368-7

Web

Autor	Título	Url
Caddick, Richard Cable, Steve	Communicating The User Experience : A Practical Guide For Creating Useful Ux Documentation	http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?docID=10500903&p00

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 10/03/2017

Estado: Aprobado