



## FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN

### ESCUELA INGENIERIA DE SISTEMAS Y TELEMATICA

#### 1. Datos generales

**Materia:** DISEÑO DE INTERFAZ

**Código:** FAD0203

**Paralelo:**

**Periodo :** Marzo-2018 a Julio-2018

**Profesor:** ASTUDILLO RODRIGUEZ CATALINA VERONICA

**Correo electrónico** cvastudillo@uazuay.edu.ec

#### Prerrequisitos:

Código: FAD0185 Materia: LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN II

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

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

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.

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 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. Contenidos

|     |                                                                                                                                                     |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | <b>Introducción al diseño</b>                                                                                                                       |
| 1.1 | Indicaciones generales. La importancia del diseño de interfaz en las aplicaciones. Psicología de los objetos cotidianos. (1 horas)                  |
| 1.2 | Principios del diseño de interfaz: Tener al usuario en mente. (1 horas)                                                                             |
| 2   | <b>Diseño de Interacción: Usabilidad y comunicación en internet</b>                                                                                 |
| 2.1 | Una teoría del campo unificado de Diseño Teoría del Diseño. Diseño de interacción. Diseño sensorial. (1 horas)                                      |
| 2.2 | Diseño de información. El proceso continuo de comprensión. Modos de organizar la información. Organizar las cosas. (1 horas)                        |
| 3   | <b>Diseño Visual: Estética-usabilidad efecto</b>                                                                                                    |
| 3.1 | La teoría de la Gestalt en el diseño de pantalla (2 horas)                                                                                          |
| 4   | <b>La experiencia del usuario y porque es importante</b>                                                                                            |
| 4.1 | Los 5 planes. Construyendo de abajo hacia arriba. Una dualidad básica. Los elementos de la experiencia del usuario. Usando los elementos. (1 horas) |
| 4.2 | El Plan Estrategia: Definición de estrategia. Objetivos del producto. Necesidades de los usuarios. Funciones del equipo y roles (3 horas)           |
| 5   | <b>El Plan de Alcance: Especificaciones funcionales y requisitos de contenidos</b>                                                                  |
| 5.1 | Definición de alcance. Funcionalidad y contenido. (1 horas)                                                                                         |
| 5.2 | Definición de requerimientos. (1 horas)                                                                                                             |
| 5.3 | Especificaciones funcionales. (1 horas)                                                                                                             |
| 5.4 | Requisitos de contenido. Priorizar requerimientos (1 horas)                                                                                         |
| 6   | <b>El Plan Estructura: Diseño de interacción y arquitectura de la información</b>                                                                   |
| 6.1 | Definición de estructura. Diseño de interacción. Arquitectura de información (1 horas)                                                              |
| 6.2 | Las funciones del equipo y procesos. Modelos mentales. (3 horas)                                                                                    |
| 7   | <b>El Plan Esqueleto: Diseño de interface, diseño de navegación y diseño de información</b>                                                         |

|          |                                                                |
|----------|----------------------------------------------------------------|
| 7.1      | Definición de esqueleto. Convención y metáfora (1 horas)       |
| 7.2      | Diseño de interface. Diseño de navegación (1 horas)            |
| 7.3      | Diseño de información. (1 horas)                               |
| 7.4      | Wireframes. (1 horas)                                          |
| <b>8</b> | <b>El Plan Visual: Diseño sensorial</b>                        |
| 8.1      | Definición diseño visual. El sentido de los sentidos (1 horas) |
| 8.2      | Siga al ojo. Contraste y uniformidad (1 horas)                 |
| 8.3      | Consistencia interna y externa (1 horas)                       |
| 8.4      | Paleta de colores y tipografía (3 horas)                       |
| 8.5      | Composiciones de diseño y guía de estilos (3 horas)            |
| 8.6      | Moodboards. Grillas (1 horas)                                  |

#### 4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

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

#### Desglose de evaluación

| Evidencia                      | Descripción                                                                                          | Contenidos sílabo a evaluar                                                                                                                                                                                | Aporte   | Calificación | Semana                                   |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|--------------|------------------------------------------|
| 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 (09/04/18 al 14/04/18)         |
| 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 (09/04/18 al 14/04/18)         |
| Informes                       | Capítulo 4, 5 y 6                                                                                    | El Plan Estructura: Diseño de interacción y arquitectura de la información, El Plan de Alcance: Especificaciones funcionales y requisitos de contenidos, La experiencia del usuario y porque es importante | APORTE 2 | 4            | Semana: 10 (14/05/18 al 19/05/18)        |
| Evaluación escrita             | Capítulo 4, 5 y 6                                                                                    | El Plan Estructura: Diseño de interacción y arquitectura de la información, El Plan de Alcance: Especificaciones funcionales y requisitos de contenidos, La experiencia del usuario y porque es importante | APORTE 2 | 6            | Semana: 10 (14/05/18 al 19/05/18)        |
| 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 (18/06/18 al 23/06/18)        |
| 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 (18/06/18 al 23/06/18)        |
| Trabajos prácticos - productos | Aplicación de los conceptos revisados en la materia y 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                                                 | EXAMEN   | 10           | Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018) |

| Evidencia          | Descripción     | Contenidos sílabo a evaluar                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Aporte     | Calificación | Semana                                   |
|--------------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|--------------|------------------------------------------|
|                    |                 | 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                                                                                                                                                            |            |              |                                          |
| 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 | EXAMEN     | 10           | Semana: 17-18 (01-07-2018 al 14-07-2018) |
| 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 ( al )                        |

### Metodología

El desarrollo de los temas teóricos de la materia se llevará a cabo, mediante un aprendizaje activo, en el que se fomente la participación tanto del docente como del estudiante. Se realizarán trabajos de manera individual o grupal aplicados a los temas tratados en clase y trabajos de investigación.

### Criterios de Evaluación

Los trabajos constituyen las tareas o prácticas no dirigidas sobre los temas tratados en clases o temas de investigación, dichas prácticas se realizarán individualmente o en grupos de dos estudiantes de acuerdo a los temas a desarrollarse.

Se controlará el cumplimiento de la fecha y hora establecido para la presentación de trabajos, los cuales serán enviados al aula virtual asignada a la materia, no se recibirán trabajos en fechas posteriores.

Se sancionará con calificación valor cero, si se evidencian trabajos similares o copiados sin su debida fuente de referencia. Se usará la plataforma URKUND para el análisis de coincidencia, se permite un máximo del 15% de similitud, se calificará con cero en caso de superar este porcentaje.

En los trabajos en los que aplica, se calificará la redacción y ortografía, con un límite del 20% de la nota.

Las pruebas se realizarán en las fechas indicadas y tratarán sobre los temas estudiados hasta la última clase anterior a la fecha de cada prueba.

El examen final está formado por dos componentes: Evaluación escrita y Trabajos prácticos - productos, cada uno de ellos constituye el 50% de la nota total sobre 20 puntos, para aprobar la materia en esta instancia, el estudiante debe obtener como mínimo el 50% de su nota requerida en cada uno de estos componentes, caso contrario, tendrá que rendir el examen supletorio.

Los exámenes y trabajos se calificarán con décimas.

## 5. 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, | Communicating The User Experience : A | <a href="http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?">http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?</a> |

#### Software

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

\_\_\_\_\_  
Docente

\_\_\_\_\_  
Director/Junta

Fecha aprobación: **26/02/2018**

Estado: **Aprobado**