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:

Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020

Profesor: ORTIZ VIDAL MARISOL KATHERINE

Correo electrónico kortiz@uazuay.edu.ec

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

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	**Introducción al diseño**
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	**Diseño de Interacción: Usabilidad y comunicación en internet**
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	**Diseño Visual: Estética-usabilidad efecto**
3.1	La teoría de la Gestalt en el diseño de pantalla (2 horas)
4	**La experiencia del usuario y porque es importante**
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	**El Plan de Alcance: Especificaciones funcionales y requisitos de contenidos**
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	**El Plan Estructura: Diseño de interacción y arquitectura de la información**
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	**El Plan Esqueleto: Diseño de interface, diseño de navegación y diseño de información**

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)
8	El Plan Visual: Diseño sensorial
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
ab. Construye sistemas de información aplicando técnicas y estándares internacionales de calidad vigentes.	
-Conoce los conceptos sobre el diseño de interfaz	-Evaluación escrita -Trabajos prácticos - productos
-Diseña y elabora proyectos centrados en el usuario	-Evaluación escrita -Evaluación oral -Proyectos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Evaluación escrita	1. Introducción al diseño 2. Diseño de Interacción: Usabilidad y comunicación en internet 3. Diseño Visual: Estética-usabilidad efecto		APORTE	7	Semana: 5 (29/04/20 al 04/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Introducción al diseño Diseño de Interacción: Usabilidad y comunicación en internet Diseño Visual: Estética-usabilidad efecto La experiencia del usuario y porque es importante		APORTE	3	Semana: 5 (29/04/20 al 04/05/20)
Trabajos prácticos - productos	El Plan de Alcance: Especificaciones funcionales y requisitos de contenidos El Plan Estructura: Diseño de interacción y arquitectura de la información El Plan Esqueleto: Diseño de interface, diseño de navegación y diseño de información		APORTE	5	Semana: 10 (03/06/20 al 08/06/20)
Evaluación escrita	El Plan de Alcance: Especificaciones funcionales y requisitos de contenidos El Plan Estructura: Diseño de interacción y arquitectura de la información El Plan Esqueleto: Diseño de interface, diseño de navegación y diseño de información		APORTE	5	Semana: 10 (03/06/20 al 08/06/20)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	El Plan Visual: Diseño sensorial		APORTE	5	Semana: 15 (08/07/20 al 13/07/20)
Evaluación escrita	El Plan Visual: Diseño sensorial		APORTE	5	Semana: 15 (08/07/20 al 13/07/20)
Evaluación escrita	Introducción al diseño Diseño de Interacción: Usabilidad y comunicación en internet Diseño Visual: Estética-usabilidad efecto La experiencia del usuario y porque es importante El Plan de Alcance: Especificaciones funcionales y requisitos de contenidos El Plan Estructura: Diseño de interacción y arquitectura de la información El Plan Esqueleto: Diseño de interface, diseño de navegación y diseño de información El Plan Visual: Diseño sensorial		EXAMEN	20	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Evaluación escrita	Introducción al diseño, Diseño de Interacción: Usabilidad y comunicación en internet, Diseño Visual: Estética-usabilidad efectoDiseño 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 prácticos aplicados a proyectos de 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, no se recibirán trabajos en fechas posteriores.

Se sancionará con calificación valor 0, si se evidencian trabajos similares o copiados.

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.

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	http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Autor	Título	URL
Ortiz Vidal, Katherine	Visita guiada con realidad aumentada para la Universidad del Azuay	http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4365

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 24/03/2020

Estado: Aprobado