



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

1. Datos

Materia: DISEÑO DE INTERFAZ
Código: FAD0203
Paralelo: A
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

Nivel: 6

Distribución de horas.

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

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	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)

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

ab. Construye sistemas de información aplicando técnicas y estándares internacionales de calidad vigentes.

	Evidencias
-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	APOORTE 1	6	Semana: 5 (09/04/18 al 14/04/18)
Informes	Capítulo 1, 2 y 3	Diseño Visual: Estética-usabilidad efecto, Diseño de Interacción: Usabilidad y comunicación en internet, Introducción al diseño	APOORTE 1	4	Semana: 5 (09/04/18 al 14/04/18)
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	APOORTE 2	6	Semana: 10 (14/05/18 al 19/05/18)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
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 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)
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	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)
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 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.

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	http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?docID=10500903&p00

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Título	Url
-------	--------	-----

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 26/02/2018

Estado: Aprobado