UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: METODOLOGÍAS PARA DISEÑO USUARIO-INTERFACE
Código: EGR0012
Paralelo:
Periodo : Marzo-2020 a Agosto-2020
Profesor: REYES MONTESINOS EDGAR GUSTAVO
Correo electrónico maoreyesm@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 56		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
48	16	0	56	120

Prerrequisitos:

Ninguno

2. Descripción y objetivos de la materia

Esta materia aporta conocimientos sobre la metodología del Design Thinking orientada al estudio y comportamiento del usuario con el fin de entender como los problemas y necesidades del usuario se pueden convertir en oportunidades de diseño estratégico orientado al interfaz

En esta materia teórica práctica se cubrirá el estudio del usuario a través de metodologías como el Design Thinking y el Diseño Centrado en el Usuario

Al final de esta materia el alumno estará en capacidad de comprender el proceso lógico de investigación de las necesidades del usuario con el fin de crear productos de diseño efectivos y que eliminan subjetividades en torno a la función

3. Contenidos

1	**Generalidades de la Interacción Humano - Máquina**
1.0	Definiciones de Interfaz, usuario, máquina, sistema (2 horas)
1.1	El impacto del Diseño Gráfico en la Interfaz (2 horas)
1.2	Práctica 1.1 (4 horas)
2	**Metodologías y Procesos en el diseño de Interfaz**
2.1	El Design Thinking como metodología centrada en el estudio del usuario (12 horas)
2.2	Herramientas de estudio del usuario (8 horas)
2.3	Análisis y sintesis de la información (8 horas)
2.5	Práctica 2.1 (4 horas)
2.6	Práctica 2.2 (4 horas)
3	**Diseño de interfaz**
3.1	Arquitectura de la información (4 horas)
3.2	Mapas de navegación (4 horas)
3.3	Usabilidad (4 horas)
3.4	User experience (4 horas)
3.5	Práctica 3.1 (4 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
ea. Identifica las diferentes realidades de su entorno a través de métodos y procesos que le permite obtener de diversas maneras datos para responder a preguntas mediante la sistematización e interpretación de los mismos.	
-Comprende todas las metodologías y sus etapas para proyectos centrados en	-Trabajos prácticos - productos

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
el usuario.	
-Conoce las nociones básicas del Diseño Centrado en el Usuario.	-Reactivos
eb. Identifica los diversos tipos de usuarios a través de establecer las diferentes características de los mismos, buscando de esta manera, optimizar las soluciones con una adecuada gestión agregando valores dentro de la cadena productiva.	
-Comunica ideas de manera clara por medio del diseño gráfico aplicado al diseño de interfaz.	-Trabajos prácticos - productos
-Reconoce los elementos de una interacción humano – máquina.	-Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	prueba reactivos		APORTE	5	Semana: 4 (22/04/20 al 27/04/20)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 1.1		APORTE	2.25	Semana: 6 (06/05/20 al 11/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 2.1		APORTE	2.25	Semana: 7 (13/05/20 al 18/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 2.2		APORTE	2.25	Semana: 8 (20/05/20 al 25/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de análsis de usuario		APORTE	10	Semana: 8 (20/05/20 al 25/05/20)
Trabajos prácticos - productos	Práctica 3.1		APORTE	2.25	Semana: 12 (17/06/20 al 22/06/20)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de Diseño de Interfaz		APORTE	6	Semana: 14 (01/07/20 al 06/07/20)
Trabajos prácticos - productos	Examen Final Diseño		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Examen Final Práctico		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (21-07-2020 al 03-08-2020)
Trabajos prácticos - productos	Examen Supletorio Práctico		SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Examen Supletorio Diseño		SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Sara L. Beckman Michael Barry		Innovation as a Learning Process: Embedding Design Thinking		
Tim Brown		Design Thinking		
Yusef Hassan Montero		Experiencia de usuario: principios y métodos		

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 11/03/2020

Estado: Aprobado