UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: DISEÑO DE PERSONA/USUARIO
Código: EGR0019
Paralelo:
Periodo : Septiembre-2021 a Febrero-2022
Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN
Correo electrónico pcarrion@uazuay.edu.ec

Docencia	Práctico	Autónomo: 48		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
32	0	32	16	80

Prerrequisitos:

Código: UID0600 Materia: UPPER INTERMEDIATE

2. Descripción y objetivos de la materia

El estudiante profundizará sobre la metodología del Design thinking y como se fundamenta en varias estrategias de investigación del usuario que en conjunto con los conocimientos vistos en talleres de diseño y permitirán consolidar el eje de diseño de productos digitales e interactivos.

Se abarcaran temas básicos de la investigación y diseño centrado en el usuario partiendo desde metodologías indispensables para el levantamiento de información que servirá de punto de partida para crear productos diseño y a su vez para validarlo.

La cátedra genera una visión objetiva del estudiante con el fin de eliminar subjetividades en los procesos iniciales de investigación del comportamiento de los usuarios, creando y evaluando así productos de diseño estratégico centrado en las necesidades específicas de las personas de inicio a fin.

3. Contenidos

1.	**INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO**
1.1.	En que consiste el diseño basado en la investigación (2 horas)
1.2.	Que es el diseño para las personas (1 horas)
1.3.	Oportunidades emergentes en la investigación del usuario (1 horas)
2.	**PERSONA DESIGN / ARQUETIPOS**
2.1.	observación participativa y flotante, entrevistas, encuestas, focus group y customer journey (6 horas)
2.2.	Etnografía visual, Netnografía (4 horas)
2.3.	Mapa de empatía (3 horas)
3.	**DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO**
3.1.	Aplicación de estándares de diseño UI-UX (2 horas)
3.2.	Prototipado rápido (4 horas)
4.	**VIAJE DE USUARIO**
4.1.	Aplicación del customer journey (4 horas)
4.2.	Iteración y evaluación (5 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.	
-Reconoce los elementos de una interacción humano – máquina.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
cb. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos propios de la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos	

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
específicos.	
-Comprende todas las metodologías y sus etapas para proyectos centrado es usuario	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
cb. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos propios de la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.	
-Conoce las nociones básicas del Diseño Centrado en el usuario.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y compresión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.	
-Comunica ideas de manera clara por medio del diseño gráfico aplicado al diseño de interfase.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Prueba de reactivos		APORTE	2.5	Semana: 3 (04/10/21 al 09/10/21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo en clase		APORTE	2.5	Semana: 6 (25/10/21 al 30/10/21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos y proyectos		APORTE	5	Semana: 8 (08/11/21 al 13/11/21)
Trabajos prácticos - productos	Trabajos y Proyectos		APORTE	5	Semana: 10 (22/11/21 al 27/11/21)
Trabajos prácticos - productos	proyectos prácticos de investigación		APORTE	7.5	Semana: 16 (03/01/22 al 08/01/22)
Trabajos prácticos - productos	proyectos prácticos de investigación		APORTE	7.5	Semana: 16 (03/01/22 al 08/01/22)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto final		EXAMEN	10	Semana: 19 (24/01/22 al 28/01/22)
Reactivos	Examen de reactivos		EXAMEN	10	Semana: 19 (24/01/22 al 28/01/22)
Reactivos	Examen de reactivos		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (07/02/22 al 07/02/22)
Trabajos prácticos - productos	Proyecto final		SUPLETORIO	10	Semana: 21 (07/02/22 al 07/02/22)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
FERNANDO GAMBOA R.	Blume	DISEÑO Y USUARIO	2007	NO INDICA

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 13/09/2021

Estado: Aprobado