



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: METODOLOGÍAS PARA DISEÑO USUARIO-INTERFACE

Código: EGR0012

Paralelo:

Periodo : Marzo-2022 a Agosto-2022

Profesor: CARRION MARTINEZ PAUL SEBASTIAN

Correo electrónico pcarrion@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	Fundamentos en HCI
1.0	¿Qué es HCI? (2 horas)
1.1	Tipos de Diálogo hombre-computadora (2 horas)
1.2	Clasificación de las Interfaces del Usuario (2 horas)
1.3	Independencia del Diálogo (2 horas)
1.4	Componentes de la Interfaz del Usuario (2 horas)
1.5	Métricas de Evaluación de una Interfaz (2 horas)
1.5.1	Objetivos de la Interfaz del usuario (0 horas)
1.5.2	Principios de Nielsen (0 horas)
1.6	Práctica (4 horas)
2	Proceso de Diseño de la Interfaz del Usuario
2.1	Introducción (2 horas)
2.2	Características del Proceso de Desarrollo de la UI (2 horas)
2.3	Ciclo de Vida de la Interfaz del Usuario (2 horas)
2.3.1	Características del Proceso de Diseño (2 horas)
2.4	Etapa de Diseño de la Interfaz (2 horas)
2.5	La interfaz y la Prototipación (1 horas)
2.6	Etapa de Implementación (1 horas)
2.7	Práctica (4 horas)
3	Normas de Diseño de las Interfaces Visuales
3.1	Introducción (2 horas)
3.2	Características de las Interfaces Visuales (4 horas)

3.3	Las Técnicas de Interacción Visual y sus Aspectos de Diseño (0 horas)
3.3.1	Múltiples Ventanas (0 horas)
3.3.2	Menús (0 horas)
3.3.3	Manipulación Directa (0 horas)
3.3.4	Gestos (0 horas)
3.3.5	Feedback Visual (0 horas)
3.3.6	Animaciones (0 horas)
3.3.7	Exploradores de Objetos (0 horas)
3.3.8	Cajas de Diálogo (0 horas)
3.4	Características de una Interfaz Icónica (4 horas)
3.4.1	El Diseño Icónico y los 7 Pasos de Norman (1 horas)
3.4.2	El Diseño Icónico y la Correspondencia (1 horas)
3.4.3	El Diseño icónico y la Consistencia (1 horas)
4	La Interfaz y sus Principios de Diseño
4.1	Introducción (2 horas)
4.2	Actividades previas al Diseño (2 horas)
4.3	La Ingeniería de Usabilidad (2 horas)
4.4	Principios de Diseño (3 horas)
4.4.1	La estructura (0 horas)
4.4.2	La navegación (0 horas)
4.4.3	Los hipervínculos (0 horas)
4.5	Principios de Diseño a Nivel de Contenido (2 horas)
4.5.1	Diseño general del contenido (0 horas)
4.5.2	Lenguaje empleado (0 horas)
4.6	Casos de Estudio (2 horas)
4.7	Ejercitación (2 horas)
4.8	Referencias (2 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 el usuario.	-Reactivos
-Conoce las nociones básicas del Diseño Centrado en el Usuario.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
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.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos
-Reconoce los elementos de una interacción humano – máquina.	-Reactivos -Trabajos prácticos - productos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Práctica 1 y 2		APORTE	5	Semana: 2 (28/03/22 al 02/04/22)
Trabajos prácticos - productos	Prueba de Reactivos		APORTE	5	Semana: 10 (24/05/22 al 28/05/22)

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Trabajos prácticos - productos	Trabajo Análisis y rediseño Interfaz Video Juego		APORTE	7.5	Semana: 12 (06/06/22 al 11/06/22)
Trabajos prácticos - productos	Diseño Wearable		APORTE	7.5	Semana: 14 (20/06/22 al 25/06/22)
Trabajos prácticos - productos	Rediseño App. Análisis, avances, documento técnico		EXAMEN	10	Semana: 17-18 (10-07-2022 al 23-07-2022)
Trabajos prácticos - productos	Rediseño App. Mockup App		EXAMEN	10	Semana: 19-20 (24-07-2022 al 30-07-2022)
Trabajos prácticos - productos	Se pasa la nota del documento		SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)
Trabajos prácticos - productos	Rediseño App. con condicionantes adicionales		SUPLETORIO	10	Semana: 19 (al)

Metodología

Criterios de Evaluación

5. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Jakob Nielsen	Pearson	Usabilidad de Páginas de Inicio	2010	
Unesco	Unesco	Educación para los objetivos de desarrollo sostenible	2017	
GARRET, JESSE JAMES	Michael Nolan	THE ELEMENTS OF USER EXPERIENCE	2011	978-0-321-68368-7
Jakob Nielsen		Usabilidad	2010	978-0321498366

Web

Software

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 15/03/2022

Estado: Aprobado