

TÓPICOS DE CALIDAD PARA EL DISEÑO DE SOFTWARE

Ingeniería en Tecnologías de la información
Universidad Politécnica del Estado de Morelos



Contenido

1. Presentación de la materia
2. Evaluación
3. Las reglas
4. El profesor
5. Los alumnos
6. Evaluación diagnóstica



Presentación de la materia





TÓPICOS DE CALIDAD PARA EL DISEÑO DE SOFTWARE

Objetivo

El estudiante diseñará prototipos e interfaces mediante el uso de metodologías de diseño y evaluación centrados en el usuario para mejorar la usabilidad y accesibilidad de las aplicaciones.



■ Contenido de la materia



Unidad 1. Fundamentos del diseño digital orientado a ambientes virtuales

El estudiante diseñará imágenes digitales para su integración en proyectos de diseño para entornos digitales.



Unidad 2. Diseño y prototipado

El estudiante desarrollará mockups, wireframes y modelos de navegación de interfaces para contribuir al proceso de diseño centrado en el usuario.



Unidad 3. Usabilidad y experiencia del usuario

El estudiante identificará los conceptos de usabilidad, accesibilidad y experiencia del usuario para elegir metodologías y técnicas de diseño centradas en el usuario.



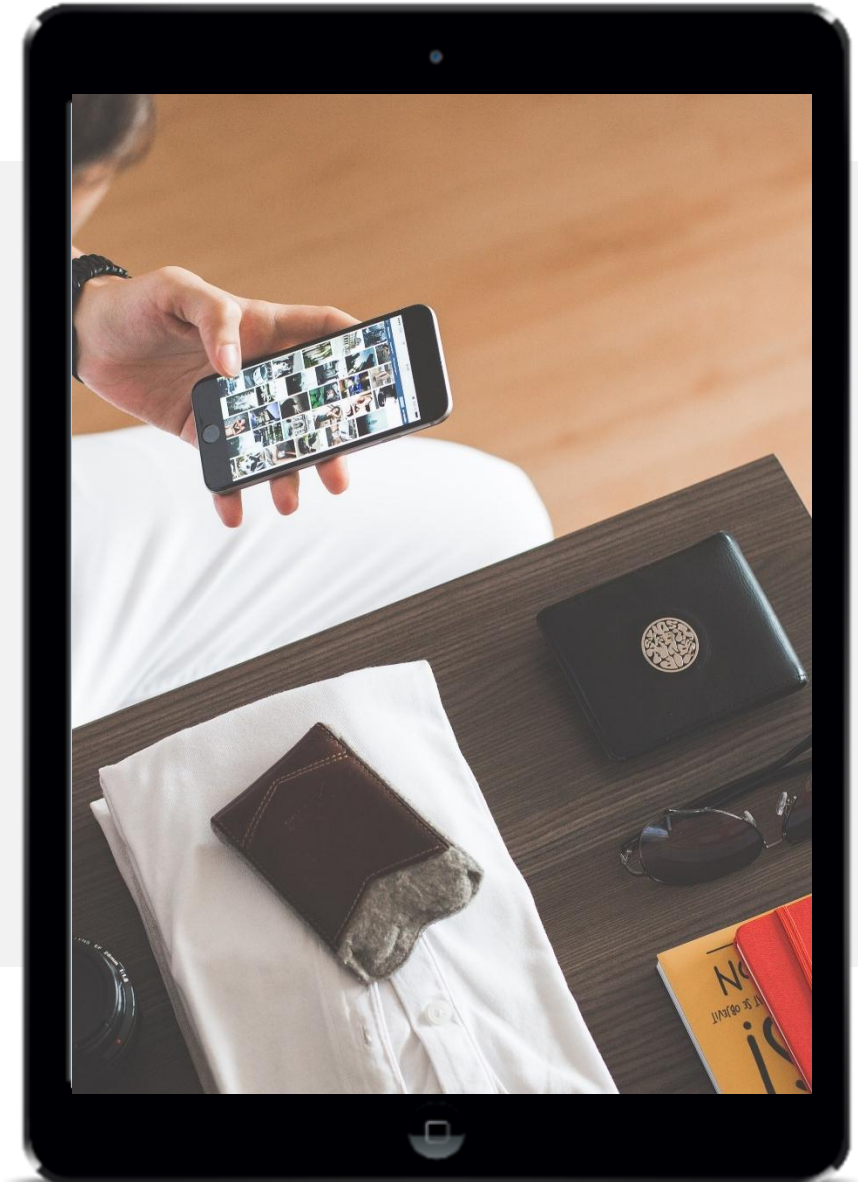
Unidad 4. Evaluación y pruebas

El estudiante implementará evaluaciones formativas, sumativas y de accesibilidad para contribuir al proceso de mejora continua de los prototipos y del producto final.

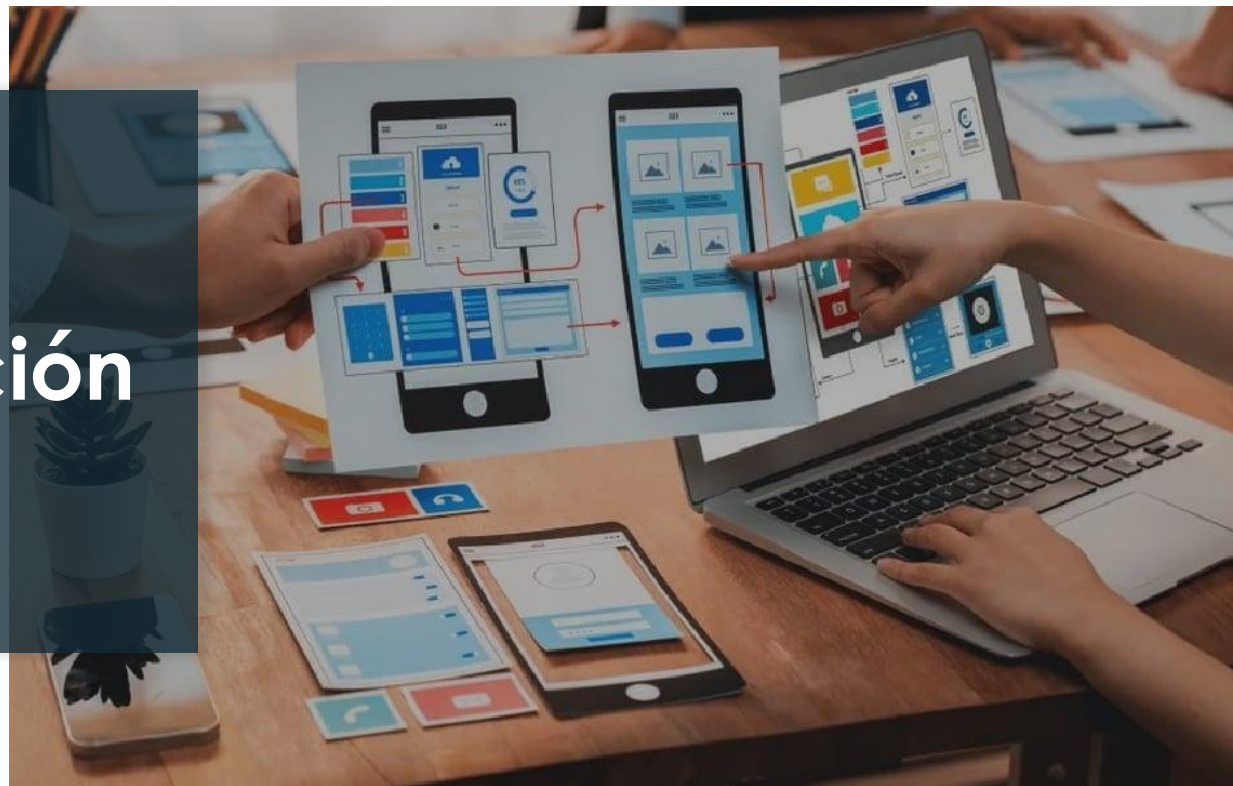
■ Competencia de la asignatura

Desarrollar la creatividad al experimentar con los elementos visuales para su integración al proyecto digital .

Desarrollar el pensamiento analítico a través de la identificación de técnicas, guías de estilo y maquetado para definir la propuesta de diseño centrado al tipo de usuario.



Evaluación

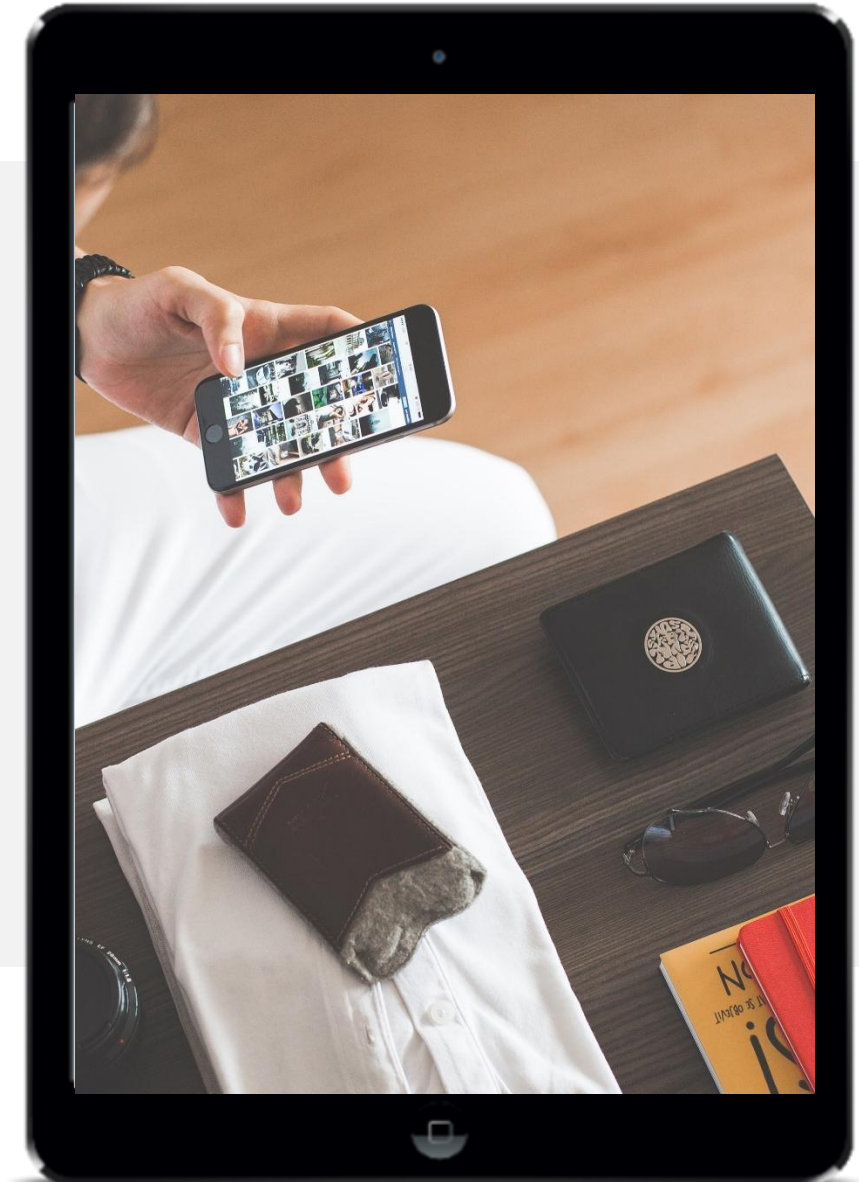


■ Evaluación

La evaluación de la materia va ser muy sencilla

- 4 EC
- 4 EP

	Evaluación	Porcentaje	Forma
U1. Fundamentos del diseño digital orientado a ambientes virtuales	EC1. Cuestionario Unidad 1	10%	Individual
	EP1. Creatividad digital	10%	Equipo
U2. Diseño y prototipado	EC2. Cuestionario Unidad 2	10%	Individual
	EP2. Prototipos de interfaces	15%	Equipo
U3. Usabilidad y experiencia del usuario	EC3. Cuestionario Unidad 3	10%	Individual
	EP3. Experiencia del usuario	15%	Equipo
U4. Evaluación y pruebas	EC4. Cuestionario Unidad 4	10%	Individual
	EP4. Proyecto	20%	Equipo
	Total	100%	





Las reglas



■ ¿Jugamos un juego?

Para empezar:

1. ¿Hay menores de edad en el grupo?
2. ¿Hay irresponsables en el grupo?
3. ¿Hay flojos en este grupo?
4. ¿Les gustan las clases aburridas?

Las reglas del juego en resumen:

1. Se deben respetar los estatutos de la universidad.
2. El pase de lista es entre los 5 - 8 minutos iniciada la clase.
3. Todo lo que pasa en la materia se queda en la materia.
4. No acepto tareas fuera de horario,
5. No hago reglas, repites, repechaques, ni nada parecido.



El profesor



■ El profesor

Kevin Daniel San Pedro Toledo

Lic. Ingeniería de tecnologías de la información egresado de UPEMOR
, Desarrollador de software, Administrador de proyectos en TI.



Los alumnos



■ Los alumnos

¿Quienes son?

Cada vez que tengo un grupo nuevo, me gusta conocer a mis nuevos alumnos y poder saber de ellos:

¿Como se llaman?

¿Qué haces aquí?

¿Qué esperan de la materia, aparte de aprobar?



¿Qué espero de ustedes?



■ ¿Qué espero de ustedes?

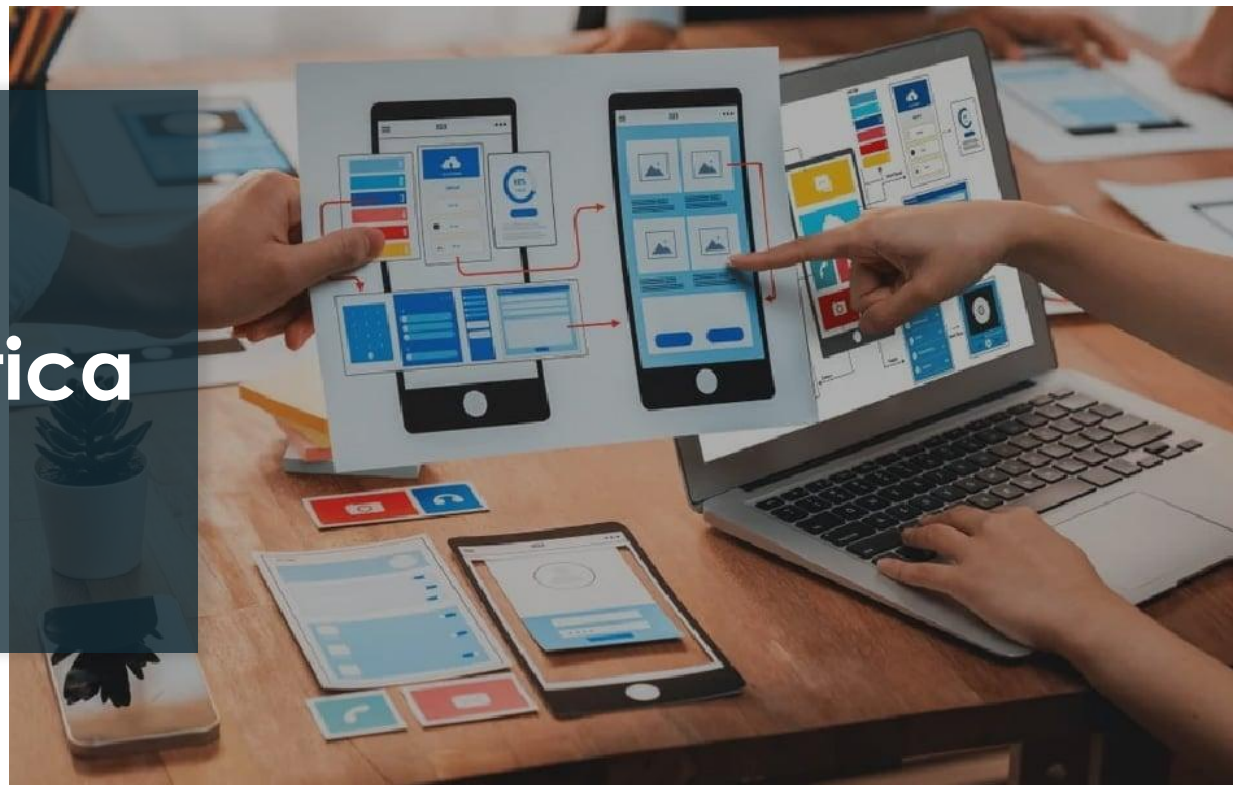
Personalmente espero..

1. Que aprendan algo nuevo cada día.
2. Que cada día sean mejores personas.
3. Que dediquen el tiempo necesario a cada actividad de mi clase.
4. Que no se queden con el miedo de una duda.





Evaluación diagnóstica



Evaluación diagnóstica



Vamos hacer esta evaluación diagnóstica



TÓPICOS DE CALIDAD PARA EL DISEÑO DE SOFTWARE

Ingeniería en Tecnologías de la información
Universidad Politécnica del Estado de Morelos
