



**PLAN DE ESTUDIOS (PE):** Licenciatura en Diseño Gráfico

**ÁREA:** *de Tecnología*

**ASIGNATURA:** *DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS DE USUARIO*

**CÓDIGO: : DSGM 253**

**CRÉDITOS:** 4

**FECHA:** 11/12/2019



## 1. DATOS GENERALES

<b>Nivel Educativo:</b>	<i>Licenciatura</i>
<b>Nombre del Plan de Estudios:</b>	<i>Licenciatura en Diseño Gráfico</i>
<b>Modalidad Académica:</b>	<i>Presencial</i>
<b>Nombre de la Asignatura:</b>	<i>DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS DE USUARIO</i>
<b>Ubicación:</b>	<i>Formativo</i>
<b>Correlación:</b>	
<b>Asignaturas Precedentes:</b>	<i>Dibujo e ilustración digital vectorial, Edición Digital de Imagen, Animación de Gráficos.</i>
<b>Asignaturas Consecuentes:</b>	<i>Diseño audiovisual 1/Desarrollo Digital 1</i>
<b>Conocimientos, habilidades, actitudes y valores previos:</b>	<p><i>Los que se requieren para comprender la asignatura</i></p> <p><b>Conocimientos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teoría del color</li> <li>• Básicos de cómputo</li> <li>• Optimización de imágenes para medios digitales</li> <li>• Diseño y su actuar con las tecnologías digitales</li> <li>• Animación 2D</li> </ul> <p><b>Habilidades:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejo de software</li> <li>• Manejo de los modelos de color</li> <li>• Análisis y síntesis.</li> <li>• Manejo de herramientas básicas de Internet</li> <li>• Resolver problemas</li> <li>• Trabajo colaborativo</li> <li>• Gestión de proyectos</li> </ul> <p><b>Actitudes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Participación activa</li> <li>• Actitud positiva hacia la formación continua</li> <li>• Apertura al dialogo, a la expresión y a la reflexión</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apertura al conocimiento y aprendizaje por diversos medios</li> <li>• Hábitos de estudio independiente</li> <li>• Disciplina en su proceso formativo</li> <li>• Administrar su tiempo</li> </ul> <p>Valores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colaboración</li> <li>- Pertinencia Social</li> <li>- Emprendimiento</li> </ul>
--	--

## 2. CARGA HORARIA DEL ESTUDIANTE (Ver matriz 1)

Concepto	Horas por periodo		Total de horas por periodo	Número de créditos
	Teoría	Práctica		
<b>Horas teoría y práctica</b> <u>Actividades bajo la conducción del docente como clases teóricas, prácticas de laboratorio, talleres, cursos por internet, seminarios, etc.</u> <b>(16 horas = 1 crédito)</b>	12	36	48	3
<b>Total</b>	16	32	48	3

## 3. REVISIONES Y ACTUALIZACIONES

Autores:	Búzanes Valle Paul Iván, Mara Edna Serrano Acuña, Gerardo Luna Gijón
Fecha de diseño:	22/06/2020
Fecha de la última actualización:	02/07/2020
Fecha de aprobación por parte de la academia de área, departamento u otro.	14/07/2020
Revisores:	Serrano Acuña Mara Edna, Luna Gijón Gerardo, Elsa Yaret Ruiz Morales
Sinopsis de la revisión y/o actualización	<p>Los contenidos se revisan para filtrar aquellos que sean ambiguos y repetitivos a fin de obtener un programa concreto y enfocado al desarrollo de habilidades de diseño de interfaces en correspondencia con la tecnología web HTML 5; así como a la aplicación de conocimientos para la resolución de problemas asociados a la construcción de sitios web responsivos. De esta manera los cambios son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Actualización de fuentes de información</li> <li>• Re-definición del propósito de la asignatura</li> <li>• Organización y optimización de contenidos temáticos</li> <li>• Optimización de criterios de evaluación.</li> </ul>



**4. PERFIL DESEABLE DEL PROFESOR (A) PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA:**

Disciplina profesional:	Licenciado en Diseño Gráfico y/o <i>Especialidad en medios digitales</i>
Nivel académico:	<i>Maestría</i>
Experiencia docente:	<i>Mínimo 3 años</i>
Experiencia profesional:	<i>Mínimo 3 años</i>



## **5. PROPÓSITO:**

Diseñar interfaces gráficas de usuario para web responsiva bajo los principios de la tecnología HTML5 para ser visualizados en dispositivos de diversos tamaños.

## **6. COMPETENCIAS PROFESIONALES:**

La competencia del curso se corresponde en razón del perfil profesional.

Para elaborar los constructos de competencia se debe utilizar el ¿Qué?, ¿Cómo? y ¿Para qué?

*Reconocer causas y efectos implicados en el desarrollo del proyecto de diseño para determinar las características, variables y limitantes de la solución al problema visual mediante la evaluación de los recursos tecnológicos y el uso de métodos de diseño*

*Complementarias*

*Desarrollar las habilidades de abstracción-concreción para integrar la dimensión teórica y práctica de la disciplina con base el desarrollo de proyectos integrales.*

*Dominar tecnologías análogas y digitales para decidir eficientemente la aplicación que se hará de las mismas en función de las demandas del proyecto de diseño mediante la práctica y experimentación*



## 7. CONTENIDOS TEMÁTICOS

Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Referencias
1. <i>Interfaz Gráfica de Usuario web. Fundamentos teóricos.</i>	<p>1.1 Concepto y Tipología de las Interfaces Gráficas de Usuario</p> <p>1.2 Ciberespacio y Estructura de la interfaz: Usabilidad (Reticulas y composición de espacio)</p> <p>1.3 Fuentes y composición tipográfica para Interfaces Web</p>	<p>Krug, S. (2014) Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability (3rd Edition). U.S.A.: New Riders.</p> <p>McFedries, P. (2019). Web Design Playground: HTML &amp; CSS the Interactive Way. U.S.A.: Manning Publications.</p> <p>Royo, J. (2004). Diseño Digital. Paidós Diseño. España.</p> <p>Serrano-Acuña, et al. (2017). Diseñadores gráficos actores centrales en el diseño colaborativo de un MOOC de Alfabetización Inicial. Interior Gráfico. Recuperado de: <a href="https://interiorgrafico.com/edicion/deci-mo-septima-edicion-diciembre-2017/disenadores-graficos-actores-centrales-en-el-diseno-colaborativo-de-un-mooc-de-alfabetizacion-inicial-1">https://interiorgrafico.com/edicion/deci-mo-septima-edicion-diciembre-2017/disenadores-graficos-actores-centrales-en-el-diseno-colaborativo-de-un-mooc-de-alfabetizacion-inicial-1</a></p> <p>Wood, D. (2018). Diseño de interfaces: Introducción a la comunicación visual en el diseño de interfaces de usuario. Parramon. Arts and Design. UK</p>
2. <i>Criterios para el desarrollo web</i>	<p>2.1 <i>Edición de Elementos de Interfaz Gráfica de Usuario</i></p> <p>2.1.1. <i>Sistemas de color</i></p> <p>2.1.2 <i>Optimización de Animación, Video e Imagen</i></p> <p>2.2 <i>Diseño de elementos visuales para Navegación e Interacción para Interfaces Web: íconos y botones</i></p>	<p>Golombisky, K. (2017). White Space Is Not Your Enemy: A Beginner's Guide to Communicating Visually Through Graphic, Web &amp; Multimedia Design 3rd Edition. U.S.A.: A K Peters/CRC Press</p> <p>Beaird, J. (2014). The Principles of Beautiful Web Design: Designing Great Web Sites is Not Rocket Science! 3rd Edition. U.S.A.: Sitepoint.</p>



		<p>Dorsey, T. (2014). Web Page Size, Speed and Performance. United State of America: O'reilly.</p> <p>Robbins, J. (2018). Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics 5th Edition. U.S.A.: O'Reilly</p> <p>Royo, J. (2004). Diseño Digital. Paidós Diseño. España.</p>
3 Lenguajes para desarrollo front end	<p>3.1 Estándares Web</p> <p>3.2 Conceptos básicos de HTML</p> <p>3.2.1 Estructura de una pagina</p> <p>3.2.2 Etiquetas de texto e inserción de fuentes</p> <p>3.2.3 Listas y Tablas</p> <p>3.2.4 Imágenes, Audio y Video</p> <p>3.2.5 Enlaces</p> <p>3.2.6 Formularios</p> <p>3.3 Diseño visual de una página web a través de hojas de Estilo CSS</p> <p>3.3.1 Conceptos básicos de CSS</p> <p>3.3.2 Modelo de caja</p> <p>3.3.3 Estilos de diseño: fijo, liquido, elástico, hibrido y adaptable</p> <p>3.4 Interactividad a través de JavaScript</p> <p>3.4.1 Efectos y funciones</p> <p>3.4.2 Estilos dinámicos de páginas web</p>	<p>MediAactive. (2014). Aprender HTML5, CSS3 y Javascript con 100 ejercicios prácticos. México : Alfaomega.</p> <p>Lujan Mora, S. (2016). HTML &amp; CSS : Curso práctico avanzado. México: Alfaomega Grupo Editor, S.A. de C.V.</p> <p>Refsnes Data. (s.f.). W3Schools Online Web Tutorials. Recuperado el 12 de Diciembre de 2019, de <a href="https://www.w3schools.com">https://www.w3schools.com</a></p> <p>Hernández Claro, R. L., &amp; Greguas Navarro, D. (2010). Estándares de Diseño Web. Ciencias de La Información, 41(2), 69–71. Retrieved from <a href="https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&amp;db=a9h&amp;AN=100700558&amp;lang=es&amp;site=eds-live">https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&amp;db=a9h&amp;AN=100700558&amp;lang=es&amp;site=eds-live</a></p>
Haga clic aquí para escribir texto.	Haga clic aquí para escribir texto.	Haga clic aquí para escribir texto.



Haga clic aquí para escribir texto.	Haga clic aquí para escribir texto.	Haga clic aquí para escribir texto.
Haga clic aquí para escribir texto.	Haga clic aquí para escribir texto.	Haga clic aquí para escribir texto.

**Nota:** Las referencias deben ser amplias y actuales (no mayor a cinco años) Se recomienda utilizar el modelo editorial APA <http://www.cibem.org/paginas/img/apa6.pdf>  
<https://www.citethisforme.com/es>





**8. ESTRATEGIAS, TÉCNICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS (Enunciada de manera general para aplicarse durante todo el curso)**

<b>Estrategias y técnicas didácticas</b>	<b>Recursos didácticos</b>
<i>Aprendizaje basado en proyectos</i>  <i>Estado de arte</i>  <i>Solución de problemas</i>  <i>Estudio de casos</i>  <i>Estado de arte</i>  <i>Elija un elemento.</i>  <i>Elija un elemento.</i>  <i>Elija un elemento.</i>	<i>Programas informáticos (CD u online) educativos: video juegos, presentaciones multimedia , enciclopedia, animaciones y simulaciones interactivas</i> <i>páginas web, weblogs, tours virtuales, webquest, correo electrónico, chat, foros, unidades didácticas y cursos online</i> <i>Materiales de laboratorio</i> <i>materiales Audiovisuales (Video): montajes audiovisuales, películas, videos, programas de televisión, ...</i> <i>Impresos (Textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos...</i> <i>Elija un elemento.</i>  <i>Elija un elemento.</i>  <i>Elija un elemento.</i>

**9. EJES TRANSVERSALES**

*Describe cómo se fomenta(n) el eje o los ejes transversales en la asignatura)*

<b>Eje (s) transversales</b>	<b>Contribución con la asignatura</b>
Formación Humana y Social	<i>Conocimiento de los valores y principios del ser humano para considerar el impacto que la tecnología tiene sobre ellos y viceversa.</i>
Desarrollo de Habilidades en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación	<i>Esta presnete mediante el uso dosificado y enfocado al dominio de software especializado en la asignatura</i>
Desarrollo de Habilidades del Pensamiento Complejo	<i>Contribuyen al desarrollo de las habilidades cognitivas de análisis síntesis para poder organizar grandes volúmenes de información y diseñar procesos de actividad para el desarrollo de las estrategias de integración mediante código para HTML5</i>
Lengua Extranjera	<i>Las mejores consultas de tutoriales y libros, así como artículos especializados se encuentran en Inglés y</i>



	<i>por lo tanto se comparten lecturas y videos o documentales e incluso ejercicios en inglés</i>
Innovación y Talento Universitario	<i>Establece un panorama en relación a las posibilidades para planear actividades orientadas hacia la consultoría de tecnologías de la información</i>
Educación para la Investigación	<i>Base esencial pues se requiere de habilidades de investigación para que el estudiante pueda actualizarse constantemente en el área de tecnología</i>

**10. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.** *(De los siguientes criterios propuestos elegir o agregar los que considere pertinentes utilizar para evaluar la asignatura y eliminar aquellos que no utilice, el total será el 100%)*

Criterios	Porcentaje
Exámenes	5%
Participación en clases	5%
Exposiciones	10%
Tareas	5%
Simulaciones	<i>Haga clic aquí para escribir texto. %</i>
Prácticas de laboratorio	25%
Trabajos de investigación y/o de intervención	10%
Visitas guiadas	<i>Haga clic aquí para escribir texto. %</i>
Reporte de actividades académicas y culturales	<i>Haga clic aquí para escribir texto. %</i>
Mapas conceptuales	<i>Haga clic aquí para escribir texto. %</i>
Portafolio	20%%
Proyecto final	20%
Otros	<i>Haga clic aquí para escribir texto. %</i>
<b>Total</b>	<b>100%</b>

**11. REQUISITOS DE ACREDITACIÓN**

Estar inscrito como alumno en la Unidad Académica de la BUAP
Asistir como mínimo al 80% de las sesiones para tener derecho a exentar por evaluación continua y/o presentar el examen final en ordinario o extraordinario.
Asistir como mínimo al 70% de las sesiones para tener derecho al examen extraordinario
Cumplir con las actividades académicas y cargas de estudio asignadas que señale el PE



**Notas:**

- A) La entrega del programa de asignatura, con sus respectivas actas de aprobación, deberá realizarse en formato electrónico, vía oficio emitido por la Dirección o Secretaría Académica, a la Dirección General de Educación Superior.
- B) La planeación didáctica deberá ser entregada a la coordinación de la licenciatura en los tiempos y formas acordados por la Unidad Académica.

**13. Anexar (copia del acta de la Academia y de la CDESCUA con el Vo. Bo. del Secretario Académico )**