



Diseño de interfaz

Profesor: Anggelo Urso G.
anggelo.urso@inacapmail.cl

Presentación de la asignatura

- ❖ Objetivos de la asignatura
- ❖ Bibliografía a utilizar
- ❖ Tópicos a tratar dentro de la asignatura
- ❖ Formas de evaluación
- ❖ Fechas de evaluación

Objetivos de la asignatura

- ❖ Lograr el desarrollo de interfaces gráficas de usuario, considerando factores humanos como también habilidades de comunicación gráfica.
- ❖ Aplicar el diseño centrado en el usuario y los principios de ingeniería de facilidad de uso al diseño de una variedad de interfaces usuarias de software
- ❖ Implementar los componentes de interfaz usuaria usando entornos de rápida generación de prototipos

Consideraciones adicionales

- ❖ No saldrán de este curso cómo expertos diseñadores gráficos.
- ❖ Nos centraremos en la usabilidad y conceptos de facilidad de uso.
- ❖ Nos centraremos a lo largo de este curso en la experiencia de usuario y cómo generar una mejora sustantiva de ésta a través de un buen diseño de las interfaces.

Bibliografía a utilizar

- ❖ Garret, J.J. (2011). *The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond*. Berkeley, CA: New Riders.
- ❖ Lumpton, E. & Marcos, Á. (2019). *El diseño como Storytelling*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- ❖ Dombrovskaja, Lioubov. (2010). *Apuntes de clases - Diseño de interfaces usuarias*. Valparaíso: UTFSM.
- ❖ Gasca, J. & Zaragoza, R. (2014). *Designpedia. 80 Herramientas para construir tus ideas*. Madrid: Lid Editorial
- ❖ MPIu+a. (2017, 31 marzo). *Modelo de Proceso de la Ingeniería de la usabilidad y de la accesibilidad*. <https://mpiua.invid.udl.cat/fases-mpiua/>

Tópicos a tratar

- ❖ Unidad 1: *Interfaz de usuario y experiencia de usuario (UI & UX)*
 - ❖ Diseño centrado en el usuario
 - ❖ Sentidos que afectan la interacción y accesibilidad
 - ❖ Design Thinking:
 - ❖ Customer Journey Map
 - ❖ Mapa de empatía
 - ❖ Modelos mentales y arquitectura de la información

Tópicos a tratar

- ❖ Unidad 2: *Guías de estilo y prototipado.*
 - ❖ Prototipo y wireframe
 - ❖ Distintos tipos de prototipos y maquetas.
 - ❖ Diseño de interacción
 - ❖ Storyboards.
 - ❖ Conceptos acerca de guías de estilo.
 - ❖ Usabilidad: 8 reglas de oro en el diseño de interfaces

Tópicos a tratar

- ❖ Unidad 3: *Evaluación de interfaz y experiencia de usuario*
 - ❖ Evaluación basada en métodos de indagación: observación de campo, Focus group, entrevistas, cuestionarios, grabación de uso, card sorting
 - ❖ Evaluación basada en métodos de inspección: evaluación heurística, recorrido cognitivo, inspección en base a estándares
 - ❖ Evaluación basada en métodos de test: Thinking aloud, interacción constructiva, test retrospectivo, método del conductor

Formas de evaluación

- ❖ Desarrollo de un proyecto en grupos de máximo 3 personas y mínimo 2.
- ❖ Es un solo proyecto que se desarrolla a lo largo del semestre.
- ❖ Pueden pensar en cualquier proyecto que deseen desarrollar.
 - ❖ Piensen en un proyecto que puedan llevar a sus asignaturas de Taller de Integración de Software o Seminario de grado.
- ❖ Existe un 20% que evaluará las pre-entregas del proyecto que se realizarán una semana antes de la entrega. Tiene por finalidad evaluar y observar el avance que tienen del entregable.

Fechas de evaluación

- ❖ Evaluación 1: 15% - 23 de Abril
 - ❖ Tópicos: Unidad 1
- ❖ Evaluación 2: 30% - 11 de Junio
 - ❖ Tópicos: Unidad 2
- ❖ Evaluación 3: 35% - 23 de Julio
 - ❖ Tópicos: Unidad 3
- ❖ Evaluación 4: 20% - 30 de Julio
 - ❖ Revisión de avances del proyecto

¿Consultas?