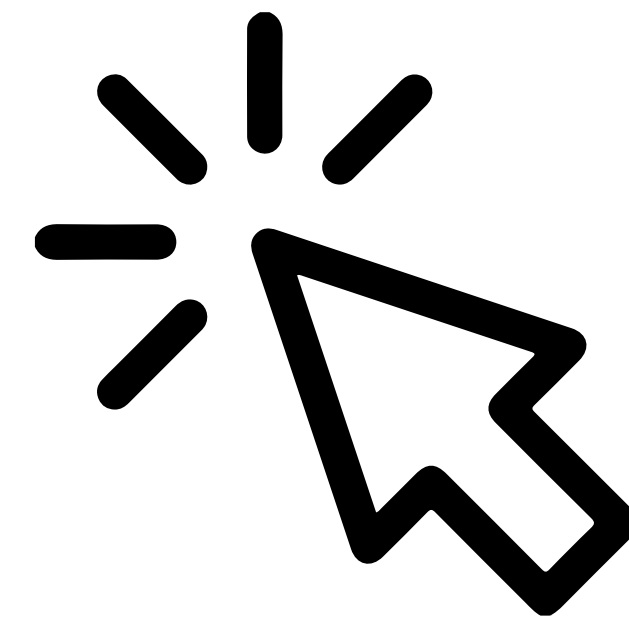


DESARROLLO DE INTERFACES

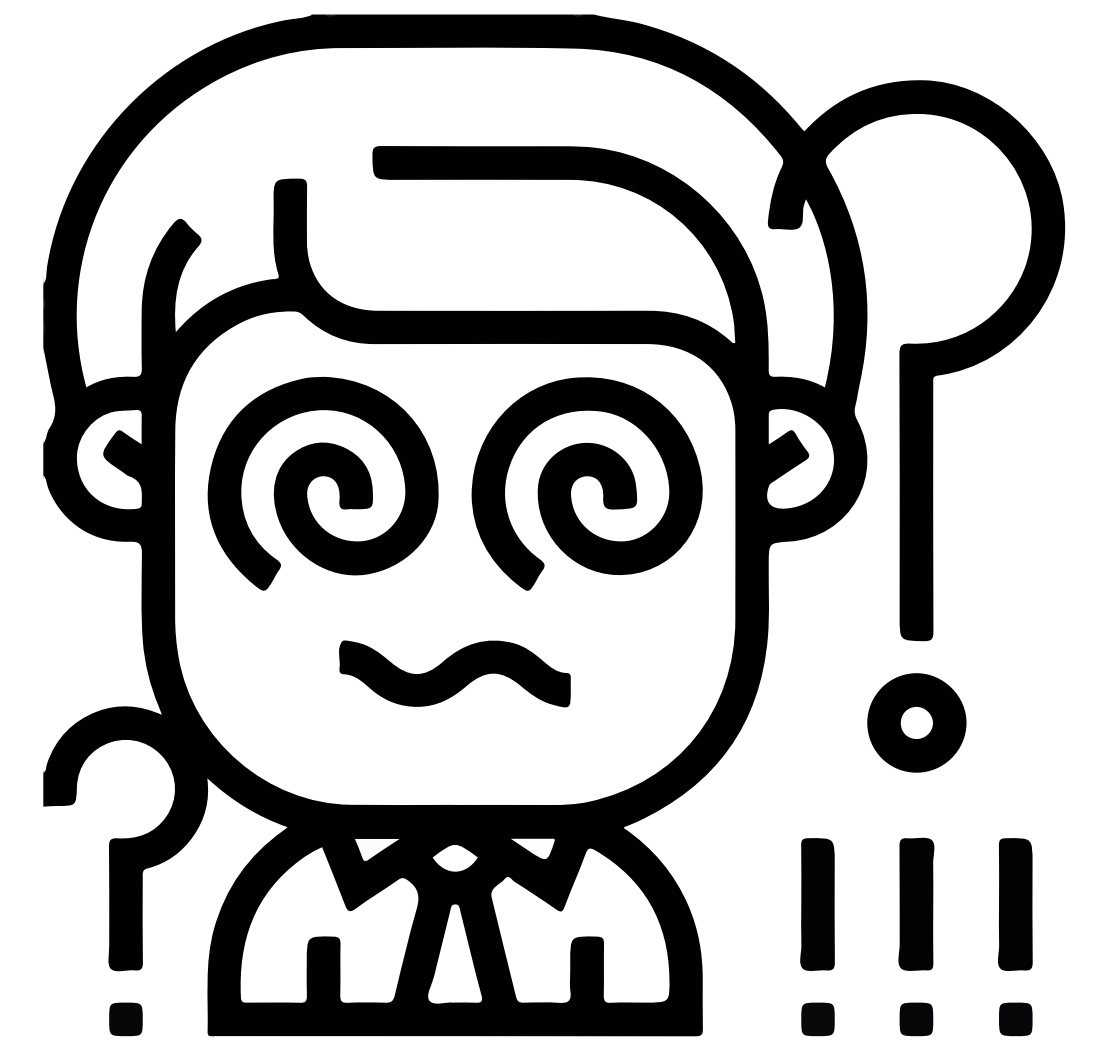


- **Docentes**
- **Materia**
- **Correlatividades**



CONTENIDOS:

¿Qué vamos a ver?



1. COMUNICACIÓN Y LENGUAJE VISUAL

Diseño Gráfico y Diseño de Interfaces

- > Veremos cómo funciona la comunicación visual. El mundo de los signos. Color. Sistemas Gráficos y Tipografía.
- > Veremos cómo son los procesos cognitivos para la resolución de problemas (Gestalt) en la interacción con las interfaces gráficas.

2. HCI

Interacción Humano- Computadora

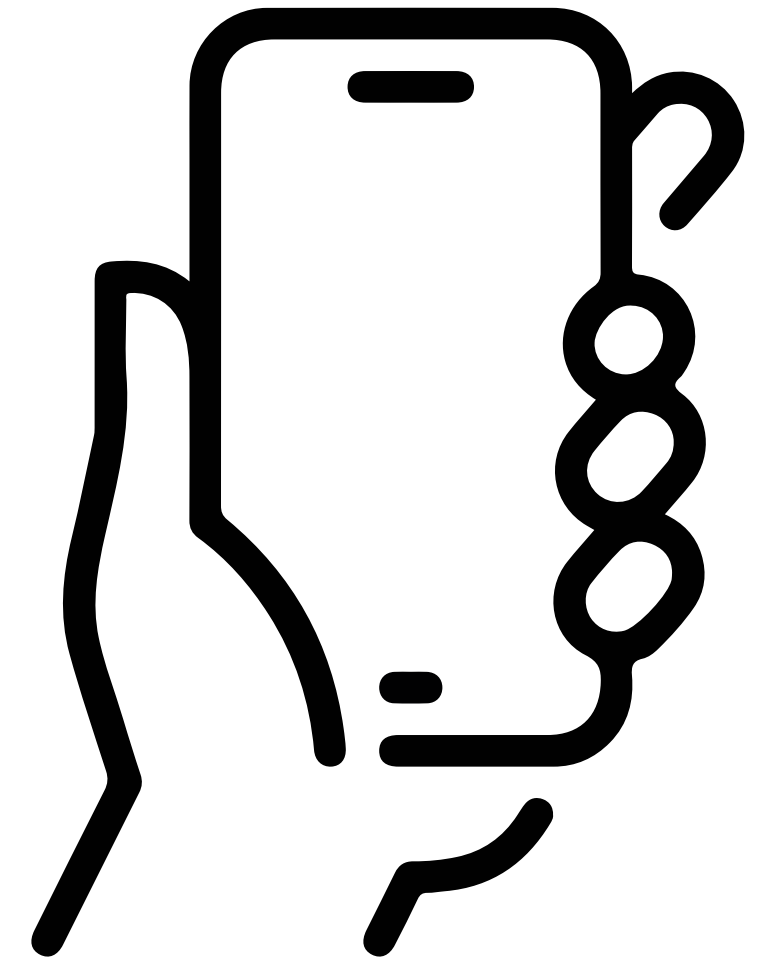
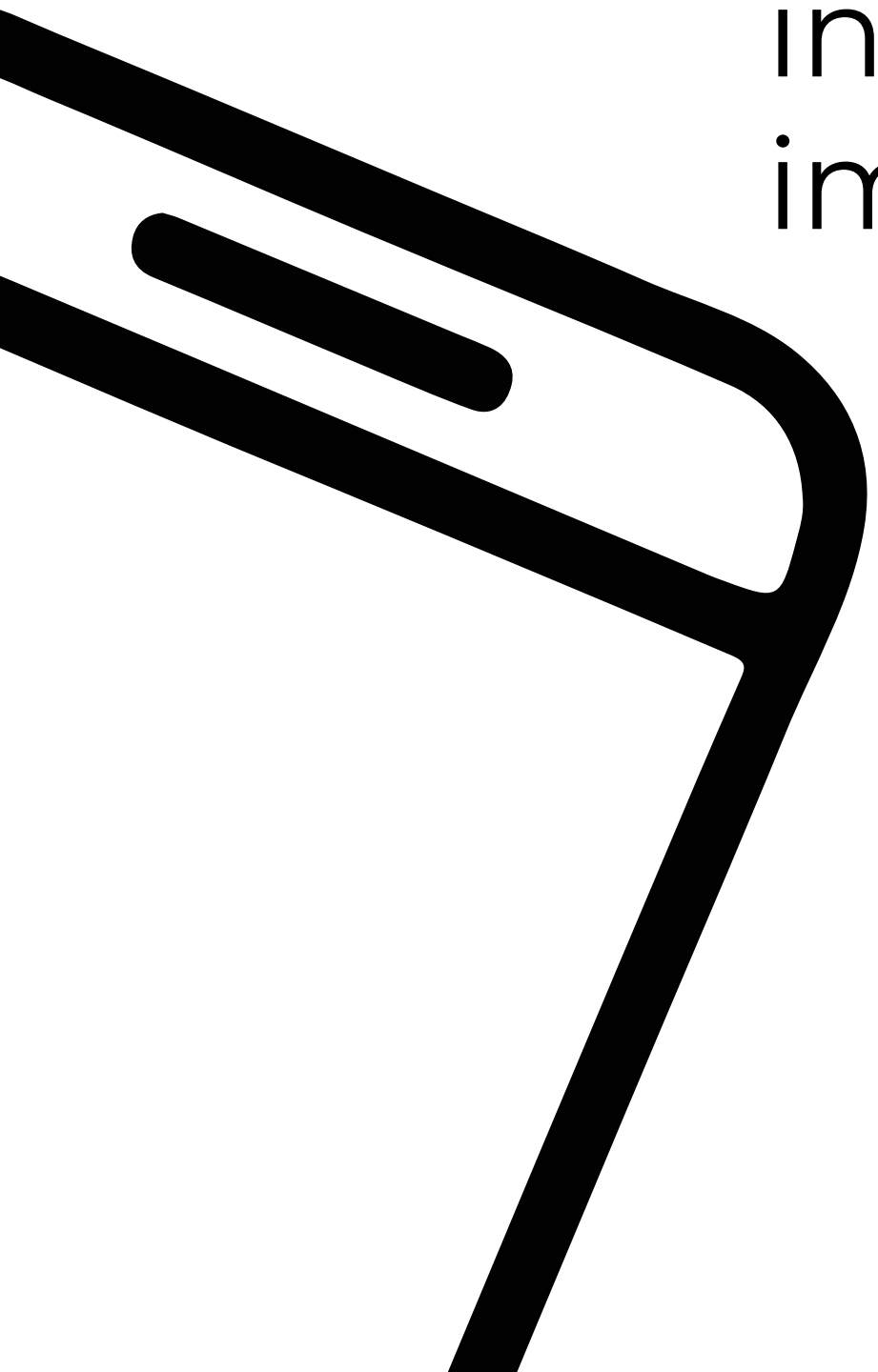
> Veremos cómo nos relacionamos con la computadora y con los dispositivos móviles, a nivel perceptivo y a nivel de uso.

> **“Usabilidad”, “Abordabilidad”, “Intuitivo”, “Transparente”**

3. DCU

Diseño Centrado en el Usuario

> Entender cómo piensan las personas que usan las plataformas que diseñamos para ofrecer soluciones innovadoras que satisfagan sus necesidades e implementen con gusto.






4. DG, CONTENIDOS, INTERACCIÓN

Cómo nos relacionamos

“La Interfaz y sus metáforas” de Carlos Scolari

“Diseño Emocional” de Donald Norman.

> Veremos la evolución de las interfaces gráficas.
Cómo los distintos modelos de interacción,
la evolución del mercado tecnológico y las prácticas
sociales de uso fueron favoreciendo ciertas
interacciones sobre otras.



5. PANTALLAS Y DATOS

Cómo nos relacionamos

“La doble vida del Hipersujeto” de Leonardo Solaas.

“La vida digital” de Ariel Gurevich.

“Visualización y Mapeado” de Lev Manovich.

“Miro, leo, pienso... y entiendo ” de Daniel Mordec-
ki

> Veremos cómo organizar nuestra información para que sea fácilmente interpretada por personas y por softwares.

6. EVALUACIÓN HEURÍSTICA

principios y métodos para evaluar

> Vamos a ***medir la usabilidad*** de un producto digital y vamos a ***evaluar sistemas*** actuales para tener un feedback y saber cómo hacer mejoras para lograr usabilidad, y diseñar una interfaz ***invisible*** o que al menos lo parezca.



ACCESIBILIDAD

Aspectos a tener en cuenta. Normativa

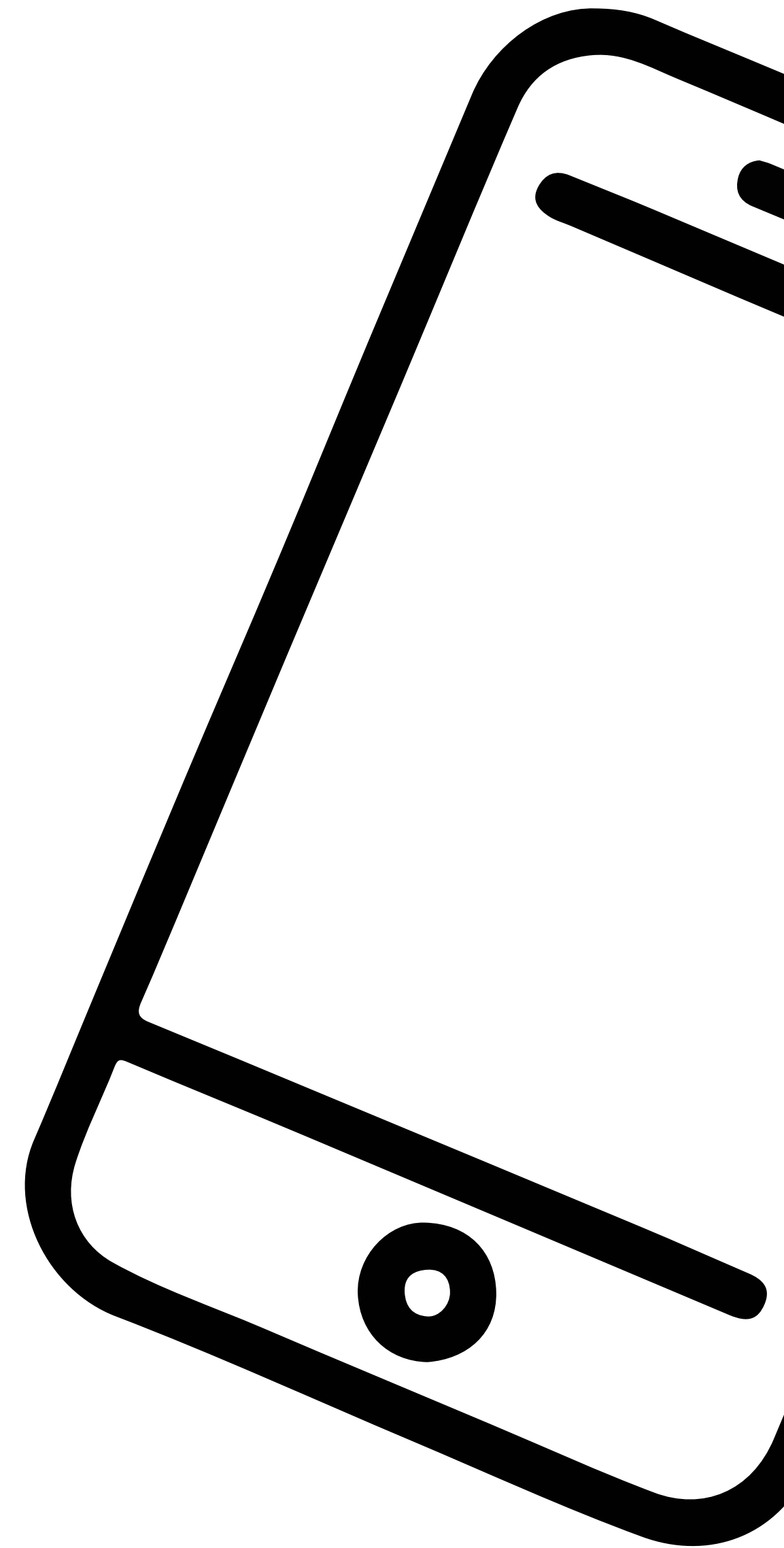
> Veremos cómo hacer aplicaciones accesibles que puedan usarse en distintas circunstancias y por todos, más allá del dispositivo, la tecnología y la conectividad; que puedan llegar a las personas con algún tipo de discapacidad y a personas mayores.

8. PROTOTIPADO

Técnicas de Prototipado

> Veremos diferencias de prototipado de baja, mediana y alta fidelidad.

> Ejemplificaremos las etapas del proceso en la realización del TP Final.

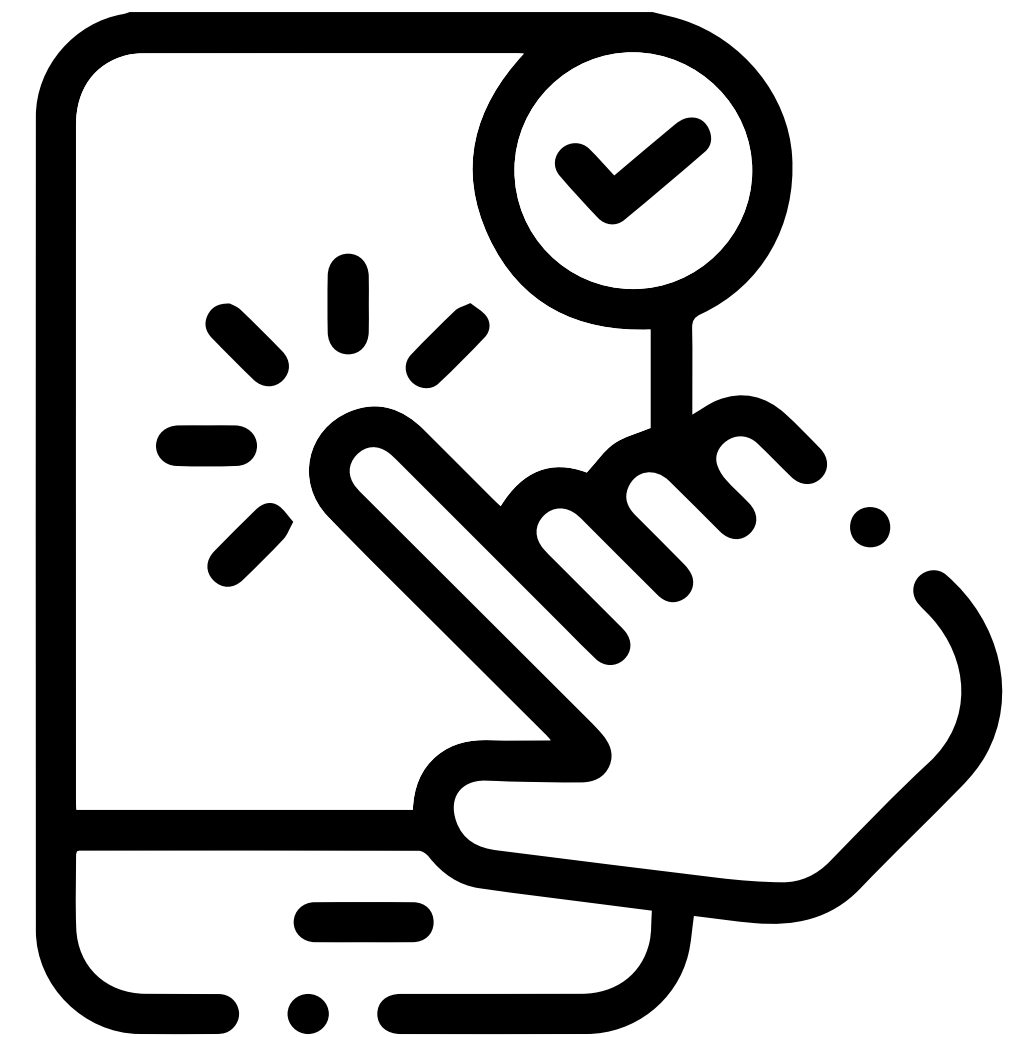


9. UX

Diseño de Experiencia de Usuario

> Veremos cómo tener en cuenta los proyectos desde el Diseño de Experiencia de usuario.

> Áreas que involucra.



10. PRÁCTICAS TP FINAL

Planificación, diseño e implementación

Haremos un prototipo de mediana fidelidad para crear el maquetado de una interfaz de una App.

> Desde la planificación e investigación del proyecto hasta el prototipo semi-funcional. Vamos a trabajar durante todo el proceso del desarrollo en relación al DCU y al Diseño UX, que implican: ideación, investigación, implementación y testeo, realizando un Brief, Flujo de Usuario, Wireframes.

CONDICIONES DE CURSADA:

¿Qué modalidades y requisitos hay?



MODALIDAD:

Semipresencial. Clases de 19- 23 hs

- > Primera Parte: Teórica + Diálogo y Debate**
- > Segunda Parte: Práctica + TPs Grupales**
- > Rol Activo. Cámara y micrófono conectados. Vamos a tomar en cuenta la participación en clase para nota conceptual.**

APUNTES:

Bibliografía. Miel: miel.unlam.edu.ar

- > **Clases en .pdf**
- > **Autores. Extractos, Papers, Capítulos.**
- > **Enlaces a videos**
- > **Bibliografía complem.: Ensayos-Libros**

INSTANCIAS DE EVALUACIÓN:

Parciales, Tps., Recuperatorios

- > 2 instancias con nota numérica:
Parcial y Tp Final: Promediables.**
- > 2 o 3 Tps Grupales: Aprobado/ No Aprobado.**
- > 2 recuperatorios: Nota final/ Promediable.**

INSTANCIAS DE EVALUACIÓN:

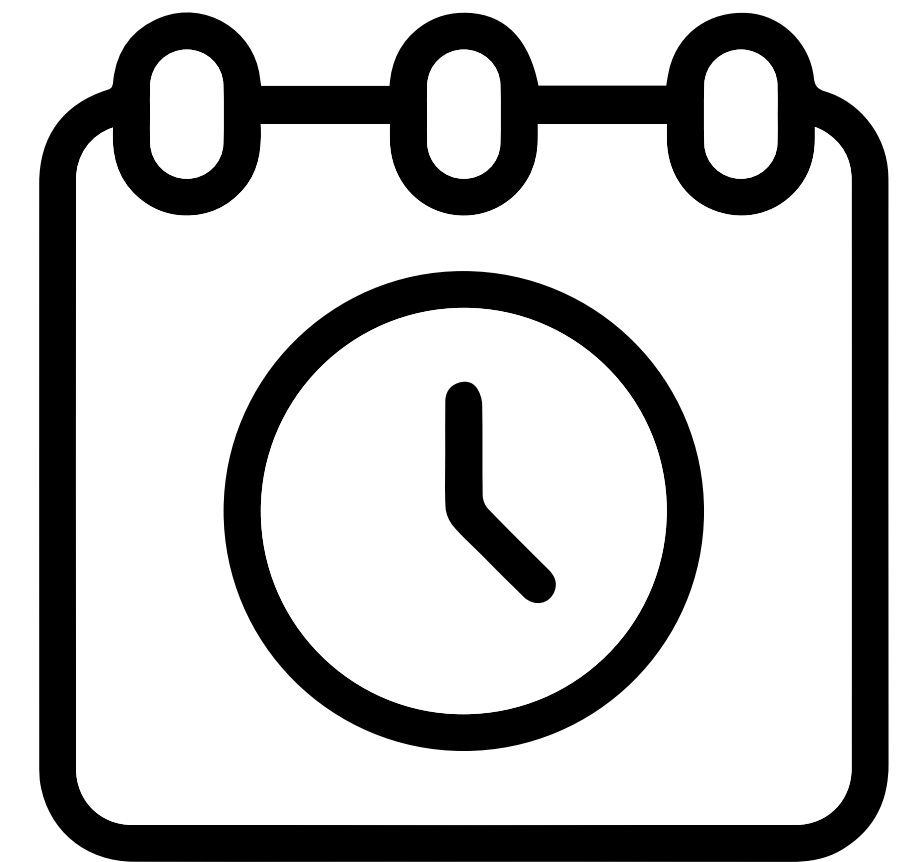
Tps. Grupales

- > De 2 o 3 personas.**
- > Las consignas estarán en Miel.**
- > Las entregas son por Prácticas de Miel.**

ASISTENCIA:

Requisito del 75%

- > Lista por Miel.
- > Hasta 3 faltas por cuatrimestre.



PREGUNTAS?

