

Programas de Asignatura

# Taller de Diseño de Interfaces

## A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DICT414					
4. Ubicación en la malla	Séptimo semestre, cuarto año					
5. Créditos	8					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales		Teóricos	2	Prácticos		Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase				Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Prototipado material, Desarrollo de interacción física					

## Competencias de la Asignatura

	Competencias Genéricas		Competencias de Innovación		Competencias de Investigación		Competencias Tecnológicas
	Ética		Creatividad		Observación y Conceptualización		Representación y Visualización
	Emprendimiento y Liderazgo		Empatía		Herramientas Metodológicas	X	Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción
	Responsabilidad Pública		Trabajo en Equipo		Jerarquización de la Información		Dominio y Uso de Materiales
	Autonomía		Persuasión		Juicio Crítico		
X	Eficiencia	X	Pensamiento Estratégico				
	Visión Global						
	Visión Analítica						
	Comunicación						

## B. Aporte al Perfil de Egreso

El Taller de Diseño de Interfaces es una instancia de aprendizaje teórico práctica entorno a los conceptos, metodologías, buenas prácticas y alcances del proceso de creación y evaluación de interfaces de distinta índole. Por medio de ejercicios prácticos el estudiante aplica, comprende los alcances y reflexiona acerca de las características y potencialidades de los distintos tipos de interfaces, desde digitales, físicas, naturales, gestuales, entre otras. El curso logra que a través de la construcción de interfaces, el estudiante reflexione acerca de ellas y su relevancia en la relación persona-dispositivo.

Se dicta en el ciclo de licenciatura, pertenece a la línea Proyectual y aporta al desarrollo de la competencia genérica Eficiencia, así como a las competencias específicas de Pensamiento Estratégico y Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción.

### C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

Competencias Genéricas	Resultados de Aprendizaje Generales
Eficiencia	<p>Reflexiona de manera crítica acerca de los fundamentos del diseño de interfaz y el rol del diseñador en este escenario a partir de discusión en clases sobre referente y casos.</p> <p>Desarrolla proyectos de diseño de interfaz de mediana y alta complejidad con la metodología correcta y resultados validados con usuarios</p> <p>Realiza prototipos iterativos de distinta fidelidad que le permiten comunicarse eficientemente con su equipo y potenciales usuarios</p> <p>Crea sistemas de navegación e interfaces intuitivas y simples, mediante la organización y jerarquización de contenidos</p> <p>Argumenta entorno al diseño de interfaz para desenvolverse adecuadamente frente a sus compañeros de equipo, superiores y potenciales usuarios</p> <p>Detecta acertadamente errores de diseño de interfaz Mediante la observación.</p> <p>Aplica la investigación como parte relevante del proceso de ideación y conceptualización de un proyecto de diseño de interfaz</p>
<b>Competencias específicas</b>	
Pensamiento Estratégico	
Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción	

## D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
<b>UNIDAD I: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE INTERFAZ</b>  1.1 Escenario actual y futuro del diseño de interfaz  1.2 Contextualización frente a las diferentes disciplinas de la experiencia de usuario  1.3 Revisión de términos y conceptos relacionados a la Experiencia de usuario	Pensamiento Estratégico	Comprende la importancia del diseño de interfaces relacionado con la experiencia de usuarios a través de revisión de casos y bibliografía.  Analiza de forma etnográfica las características de diversas tipologías de usuarios
<b>UNIDAD II: MÉTODOS Y BUENAS PRÁCTICAS</b>  2.1 Waterfall, Lean y Agile. Metodologías de desarrollo y diseño de interfaces  2.2 Principios de diseño de interacción  2.3 Buenas prácticas del diseño de interfaz para dispositivos móviles e interfaces físicas	Pensamiento Estratégico  Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción	Analiza las metodologías más relevantes para el diseño de interfaces aplicándolas a diversos contextos y las buenas prácticas.  Aplica las dinámicas, etapas y definiciones de las principales metodologías de diseño de experiencia usadas en la actualidad mediante la creación de una propuesta de proyecto que incluye una definición metodológica.
<b>UNIDAD III: DISEÑANDO INTERFACES</b>  3.1 Proyecto de diseño de aplicación móvil  3.2 Proyecto de diseño de interfaz física	Eficiencia  Pensamiento Estratégico  Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción	Aplica los conceptos y metodologías aprendidos desde la investigación, definición y prototipado de soluciones de diseño de interfaz en proyectos de diseño móvil y de interacción física.
<b>UNIDAD IV: VALIDACIÓN CON USUARIOS</b>  4.1 Conceptos básicos de Usabilidad  4.2 User testing	Eficiencia  Pensamiento Estratégico  Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción	Aplica procesos de testeo con usuarios a través de sesiones obteniendo hallazgos que permitan mejorar la interfaz diseñada.

## E. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación a la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo.

Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación, resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de metodologías de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar prioridad a las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Esquemas y organizadores gráficos
- Salidas a terreno
- Ejercicio práctico
- Bitácora
- Portafolio
- Presentación oral y/o de proyectos

## F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

Los procedimientos de evaluación permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.).

El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones similares a las que aborda un diseñador profesional.

Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes en cada curso.

Los instrumentos de evaluación permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración, rúbrica.

#### **Instancias de evaluación:**

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad deberán sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen. Esta a su vez equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

#### **Examen Final:**

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral. A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrán al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

### **G. Recursos de Aprendizaje**

#### **Bibliografía Obligatoria:**

Tognazzini, B. (1996). *Tog on interface*. Boston: Addison Wesley

Cooper, A. (2007). *About face 3: the essentials of interaction design*. Indianapolis: Wiley

Garrett, J.J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition)*. Berkeley: New Riders.

Krug, Steve. (2009). *Rocket Surgery Made Easy*. New Riders

Knapp, Jake. (2016) *Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just 5 Days*. Simon + Schuster Inc.

Gothelf, Jeff, Seiden, Josh. (2016). *Lean UX 2E*

Weinschenk, Susan. (2011) 100 Things Every Designer Needs to Know About People. New Riders

**Bibliografía Complementaria:**

Unger, Russ. (2012). Project Guide to UX Design. New Riders

Gothelf, Jeff. (2017). Lean vs. Agile vs. Design Thinking. Sense and respond

Rosnfels, Louis. Arango, Jorge. Morville, Peter (2015). Information Architecture: For the Web and Beyond. O'Reilly