

**SILABO 2020-1A**

CARRERA PROFESIONAL: Diseño y Programación Web

UNIDAD DIDACTICA: MAQUETACIÓN Y DISEÑO DE INTERFACES WEB

DOCENTE: Arturo Linares

PERIODO ACADEMICO: 2020-1A

N DE CREDITOS: 3

1. **UNIDAD DE COMPETENCIA VINCULADA AL MODULO**

Entender el proceso de maquetación web como un proceso de transformación del diseño de un producto web en un conjunto de archivos (html, css, js) capaces de ser reproducidos por los navegadores web.

Transformar el prototipo gráfico, también denominado «layout», con los requisitos estructurales y estéticos definidos y aprobados en un análisis inicial, en código html, css y js (estándares web) para que los navegadores puedan interpretarlo correctamente.

Estructurar una retícula o wireframe (visible o invisible) capaz de mostrar los contenidos de la web.

Crear mockups o maquetas con herramientas de software apropiadas.

Separar la presentación del contenido, utilizando el enfoque de tres capas.

Utilizar estándares en desarrollo de la maqueta.

Crear prototipos.

1. **CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA**

Realizar el proceso de diseño de un sistema web mediante esquemas, maquetas y prototipos.

1. **INDICADORES DE LOGRO**

|  |
| --- |
| 1. Desempeñando el rol UXr diseñar wireframes que expresen los requerimientos expresados por las experiencias de los usuarios. |
| 1. Transforma los wireframes en mockups mediante herramientas de software. |
| 1. Realizar los prototipos, partiendo de los mockups, y probándolos, todo mediante herramientas de software. |

1. **UNIDADES DE APRENDIZAJE**

Unidad de aprendizaje 1: Wireframes, reticulados o esquemas

|  |  |
| --- | --- |
| INDICADORES DE LOGRO | CONTENIDOS |
| 1. Captar requerimientos o experiencias del usuario. 2. Crear esquemas o wireframes para diseño web. 3. Rango disponible de funciones. 4. Priorizar relativamente la información y funciones. 5. Establecer reglas para visualizar ciertas clases de información. | * Reunir experiencias del usuario. * Adobe XD. * Axure * Esquema de página * Plano de pantalla. * Principios de interacción. * Principios universales del diseño. * Conceptos dentro de la web. * Tipos de sitios web. * Formas de navegabilidad. * Funcionalidad, usabilidad y accesibilidad. |

Unidad de aprendizaje 2: Creación de mockups o maquetas

|  |  |
| --- | --- |
| INDICADORES DE LOGRO | CONTENIDOS |
| 1. Crear maquetas basándose en los wireframes. 2. Definir la maqueta como un Layout simple del futuro prototipo. | * Ordenar componentes. * Establecer colores. * Definir formas. * Ubicación exacta de los componentes. * Tipos de interfaces - UI. * Signos e iconografía - UI. * Uso de tipografías - UI. * Selección de colores - UI. * Diseño de interfaces - UI. * Menús y formularios - UI. * Newsfeed - UI. * Notificaciones - UI. * GUI Widgets - UI. * Dashboards y perfiles - UI. |

Unidad de aprendizaje 3: realizar y probar prototipos

|  |  |
| --- | --- |
| INDICADORES DE LOGRO | CONTENIDOS |
| 1. Definir el prototipado como parte del proceso de diseño UX. 2. Crear demos interactivos de un sitio web. 3. Probar los prototipos con los usuarios y reunir las apreciaciones de todos los involucrados. | * Establecer un prototipo como un Layout de alta fidelidad. * Añadir interactividad a la maqueta. * Reunir los feedbacks de los stakeholders o involucrados. * Procesamiento mental - UX. * El poder de las emociones - UX. * Retroalimentación emocional - UX. * Formas de interacción - UX. |

1. **METODOLOGIA**

El docente transmite conocimientos y lineamientos que determinan la base para el dominio de los pilares básicos de construcción de sitios web.

1. **EVALUACION**

El sistema de evaluación responde al enfoque basado en competencias. La evaluación en el ISUR se asume en forma permanente como un proceso transversal al proceso de enseñanza - aprendizaje, cuyo principal propósito es permitir la retroalimentación durante el proceso para optimizarlo.

En las unidades didácticas se aplican procedimientos evaluativos basados en indicadores de logro que describen de forma muy específica los aprendizajes esperados, planteando así, el qué y el cómo en la evaluación.

Las unidades didácticas se evaluarán de la siguiente manera:

Evaluación permanente 1: 25%

Examen Parcial: 25%

Evaluación permanente 2: 25%

Examen Final: 25%

1. **BIBLIOGRAFIA**

* Creatividad y estándares web. Cameron Adams. Friendsoft.
* Principios de diseño web. Joel Sklar. Course Technology.
* Diseño web desmistificado. Wendy Willard. Mc Graw Hill.
* Esenciales de wireframing, una introducción a diseño de experiencia del usuario (UX). Matthew J. Hamm. Packt Publishing.
* Killer UX Design. Jodie Moule. Sitepoint. Australia-2012.
* Lo esencial de prototipos con Axure. Wazra Schwartz. Packt Publishing.