



Fecha Aprobación:
03/03/2016

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACION

ESCUELA DE INGENIERIA DE SISTEMAS

CARRERA DE INGENIERIA DE SISTEMAS Y TELEMATICA

Sílabo

1. Datos generales

Materia: DISEÑO DE INTERFAZ

Código: FAD0203

Créditos: 2

Nivel: 6

Paralelo: 6A-IST

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2016 - JUL/2016

Total de horas: 32

Profesor: ASTUDILLO RODRIGUEZ CATALINA VERONICA

Correo electrónico: cvastudillo@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FAD0185 LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN II

2. Descripción y objetivos de la materia

El correcto diseño de productos software constituye un elemento importante, puesto que permite al profesional complementar lo funcional con lo visual al momento de desarrollar soluciones informáticas, proporcionando al usuario la visión y certeza de ser productos diseñados y desarrollados para entregarle una experiencia satisfactoria.

Diseño de Interfaz pretende capacitar al estudiante en conocimientos teóricos y prácticos de manera que sea capaz de observar a su alrededor objetos cotidianos, uso de dispositivos, aplicativos, sitios web, etc. y aplicando los conocimientos adquiridos, esté en capacidad de determinar si su diseño está o no enfocado a las necesidades del usuario. Además, adquirirá los conocimientos necesarios que le permitirán diseñar y elaborar proyectos enfocados a las necesidades y requerimientos del usuario.

El alumno debe tener conocimientos previos de programación web, además, servirá de complemento para las materias de la carrera que requieran desarrollar herramientas de software.

3. Contenidos

1. Introducción al diseño

- 1.01. Indicaciones generales. La importancia del diseño de interfaz en las aplicaciones. Psicología de los objetos cotidianos. (1 horas)
- 1.02. Principios del diseño de interfaz: Tener al usuario en mente. (1 horas)

2. Diseño de Interacción: Usabilidad y comunicación en internet

- 2.01. Una teoría del campo unificado de Diseño Teoría del Diseño. Diseño de interacción. Diseño sensorial. (1 horas)
- 2.02. Diseño de información. El proceso continuo de comprensión. Modos de organizar la información. Organizar las cosas. (1 horas)

3. Diseño Visual: Estética-usabilidad efecto

- 3.01. La teoría de la Gestalt en el diseño de pantalla (2 horas)

4. La experiencia del usuario y porque es importante

- 4.01. Los 5 planes. Construyendo de abajo hacia arriba. Una dualidad básica. Los elementos de la experiencia del usuario. Usando los elementos. (1 horas)
- 4.02. El Plan Estrategia: Definición de estrategia. Objetivos del producto. Necesidades de los usuarios. Funciones del equipo y roles (3 horas)

5. El Plan de Alcance: Especificaciones funcionales y requisitos de contenidos

- 5.01. Definición de alcance. Funcionalidad y contenido. (1 horas)
- 5.02. Definición de requerimientos. (1 horas)
- 5.03. Especificaciones funcionales. (1 horas)
- 5.04. Requisitos de contenido. Priorizar requerimientos (1 horas)

6. El Plan Estructura: Diseño de interacción y arquitectura de la información

- 6.01. Definición de estructura. Diseño de interacción. Arquitectura de información (1 horas)
- 6.02. Las funciones del equipo y procesos. Modelos mentales. (3 horas)

7. El Plan Esqueleto: Diseño de interface, diseño de navegación y diseño de información

- 7.01. Definición de esqueleto. Convención y metáfora (1 horas)
- 7.02. Diseño de interface. Diseño de navegación (1 horas)
- 7.03. Diseño de información. (1 horas)
- 7.04. Wireframes. (1 horas)

8. El Plan Visual: Diseño sensorial

- 8.01. Definición diseño visual. El sentido de los sentidos (1 horas)
- 8.02. Siga al ojo. Contraste y uniformidad (1 horas)
- 8.03. Consistencia interna y externa (1 horas)
- 8.04. Paleta de colores y tipografía (3 horas)
- 8.05. Composiciones de diseño y guía de estilos (3 horas)
- 8.06. Moodboards. Grillas (1 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
ab. Construye sistemas de información aplicando técnicas y estándares internacionales de calidad vigentes.	
- <i>Conoce los conceptos sobre el diseño de interfaz</i>	- <i>Evaluación escrita</i> - <i>Informes</i>
- <i>Diseña y elabora proyectos centrados en el usuario</i>	- <i>Trabajos prácticos - productos</i>

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada
Evaluación escrita	Prueba aporte I	Capítulo 1, 2 y 3	APORTE I	6,00	07/04/2016
Informes	Informes de tareas realizadas dentro y fuera del aula	Capítulo 1,2 y 3	APORTE I	4,00	07/04/2016
Evaluación escrita	Prueba aporte II	Capítulo 4, 5 y 6	APORTE II	6,00	19/05/2016
Informes	Informes de tareas realizada dentro y fuera del aula	Capítulos 4,5, y 6	APORTE II	4,00	19/05/2016
Evaluación escrita	Aporte prueba III	Capítulo 6, 7 y 8	APORTE III	6,00	23/06/2016
Informes	Informes de tareas realizadas dentro y fuera del aula	Capítulo 6, 7 y 8	APORTE III	4,00	23/06/2016
Evaluación escrita	Examen final	Toda a materia	EXAMEN FINAL	10,00	Semana de exámenes
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de fin de ciclo	Aplicación de los 5 planos propuestos por Jesse James Garret	EXAMEN FINAL	10,00	Semana de exámenes

Metodología

El desarrollo de los temas teóricos de la materia se llevará a cabo, mediante un aprendizaje activo, en el que se fomente la participación tanto del docente como del estudiante. Se realizarán trabajos prácticos aplicados a proyectos grupales de los temas tratados en clase y trabajos de investigación.

Criterios de Evaluación

Los trabajos constituyen las tareas o prácticas no dirigidas sobre los temas tratados en clases o temas de investigación, dichas prácticas se realizarán individualmente o en grupos de dos estudiantes de acuerdo a los temas a desarrollarse.

Se controlará el cumplimiento de la fecha y hora establecido para la presentación de trabajos, no se recibirán trabajos en fechas posteriores.

Se sancionará con calificación valor 0, si se evidencian trabajos similares o copiados.

En los trabajos en los que aplica, se calificará la redacción y ortografía, con un límite del 20% de la nota.

Las pruebas se realizarán en las fechas indicadas y tratarán sobre los temas estudiados hasta la última clase anterior a la fecha de cada prueba.

Los exámenes y trabajos se calificarán con décimas.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Donald, Norman.(1998). La psicología de los objetos cotidianos. España: Nerea. Disponible a través del profesor.
- Ethan Marcotte.(2011). Responsive Web Design. Estados Unidos: Mandy Brown. Disponible a través del profesor.
- Garret, Jesse James.(2011). The Elements of User Experience. Estados Unidos: Michael Nolan. Disponible a través del profesor.
- Harvey, Wilson.(2006). 1000 Diseños con tipografía. España: Gustavo Gili. Biblioteca Hernán Malo de la Universidad del Azuay. 64965.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Caddick, Richard Cable, Steve. Obtenido de Communicating the User Experience : A Practical Guide for Creating Useful UX Documentation: <http://site.ebrary.com/lib/uazuay/docDetail.action?docID=10500903&p00>.

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **03/03/2016**

APROBADO