



Fecha Aprobación:
15/10/2013

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Sílabo

1. Datos generales

Materia: USABILIDAD

Código: FDI0403

Créditos: 1

Nivel: 0

Paralelo: OPT1-GRA

Eje de formación: OPTATIVAS

Periodo lectivo: PERIODO SEP/2013 - FEB/2014

Total de horas: 16

Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE

Correo electrónico: dlarriva@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

NO TIENE

2. Descripción y objetivos de la materia

El Diseñador aprenderá a dar al usuario facilidad de aprendizaje que comprenda la herramienta que está utilizando y pueda manejarla de una manera eficiente aunque el usuario carezca de conocimiento de esta herramienta, que logre cumplir su objetivo sin tener dificultades.

Veremos qué es la usabilidad y para qué sirve. También definiremos qué es la experiencia de usuario (User experience) y su relación con la usabilidad.

La Usabilidad estudia al usuario y el correcto funcionamiento de las piezas de diseño generando facilidad de uso y se aplica a cualquier objeto con una función concreta. Crea en los estudiantes sensibilidad en el comportamiento de los usuarios.

3. Contenidos

- 1. Introducción a la usabilidad y el diseño de interacción**
- 2. Tests de usabilidad con usuarios**
- 3. Ejercicio práctico: creación de un prototipo para testear**
- 4. Ejercicio práctico: test de usabilidad con usuarios**

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>
aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.	
- Identificar la metodología de ciclo de diseño centrado en el usuario	- Exámenes escritos
ab. Manejar eficientemente los fundamentos del Diseño Gráfico.	
- Identificar la metodología de ciclo de diseño centrado en el usuario	- Exámenes escritos
ap. Buscar elementos históricos y conceptuales para solucionar los proyectos de diseño.	
- Identificar y seleccionar elementos teóricos de reconocimiento del usuario y de estudios de casos para reflexionar y argumentar sus propuestas en proyectos de Diseño.	- Exámenes escritos
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.	
- Identificar y seleccionar elementos teóricos de reconocimiento del usuario y de estudios de casos para reflexionar y argumentar sus propuestas en proyectos de Diseño.	- Exámenes escritos

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

La usabilidad es algo relativo y depende de muchas circunstancias. Un diseño que es óptimo en algunos casos, no lo es en otros, por eso para lograr la usabilidad necesaria en cada caso, es necesario que sepamos quiénes serán los usuarios, mediante investigaciones y encuestas, las tareas que necesitan hacer, dónde, cuándo y con qué tecnología óptima.

Veremos técnicas para poder establecer las pautas de usabilidad que debe cumplir nuestro diseño.

Criterios de Evaluación

La evaluación de esta cátedra se la realizará en base a diferentes criterios sin embargo el eje principal es la calidad de lo realizado. Cada evaluación estará acompañada de una rúbrica en donde se expondrán los parámetros a evaluarse.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Donald A. Norman.(2011). Design of Everyday Things . Estados Unidos: Basic Books.
- Jakob Nielsen.(2010). Usabilidad de Páginas de Inicio . España: Pearson.
- Munari, Bruno.(2009). Como Nacen Los Objetos . España: Gustavo Gilli.
- Steve Krug.(2000). No me hagas pensar . Estados Unidos: New Riders Press.

Web

BIBLIOGRAFÍA

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **15/10/2013**

APROBADO