

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					

B. 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						

C. 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.

D. 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>
Competencias específicas	
Pensamiento Estratégico	
Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción	

E. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

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

F. 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
- Uso Software específicos y de vanguardia utilizados por la disciplina y la profesión para el procesamiento de datos e información.

G. 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 promueven evaluaciones que permitan evidenciar el uso/dominio de herramientas tecnológicas propias de la disciplina y la profesión.

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.

H. 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