

CARTA DESCRIPTIVA (FORMATO MODELO EDUCATIVO UACJ VISIÓN 2020)

I. Identificadores de la asignatura			
Instituto:	Arquitectura Diseño y Arte	Modalidad:	Presencial
Departamento:	Diseño	Créditos:	8
Materia:	Diseño Digital II: UX Experiencia de Usuario.		
Programa:	Licenciatura en Diseño Digital	Carácter:	Obligatorio
Clave:	Pendiente	Tipo:	Seminario
Nivel:	Principiante		
Horas:	6 Totales	Teoría:	2
		Práctica:	4

II. Ubicación	
Antecedentes: Introducción al Diseño Digital: Arquitectura Web	Clave Pendiente
Diseño Digital I: Usabilidad Web	Pendiente
Consecuente: Diseño Digital III: Interfaz dinámica	Pendiente

III. Antecedentes
Conocimientos: Conceptos Básicos como base cultural de fondo Conocer las necesidades básicas para la interacción de un usuario y sus patrones de conducta. Comprensión de Arquitectura Web. Conocimiento de Metodología de Diseño Centrado en el Usuario. Conocimiento en diferentes contextos de usabilidad web para usuarios específicos. Sepan Métodos de evaluación de usabilidad.

Habilidades: Manejo de tecnologías para edición y manipulación de imagen en píxeles y vectores, "Photoshop e Ilustrador"
Buen nivel de redacción y síntesis de información.
Trabajo individual y en equipo
Creatividad

Actitudes y valores: Los estudiantes deberán haber aprendido y demostrado que son capaces de ser responsables, sepan de auto-administración, disciplina, respeto y honestidad.

IV. Propósitos Generales

Los propósitos fundamentales del curso son:

Desarrollar la habilidad para crear experiencias placenteras de usabilidad en los usuarios Web enfocado en la interactividad digital a través del diseño.

V. Compromisos formativos

Intelectual: Aplicar las teorías del diseño gráfico adquiridas en el nivel principiante de la carrera al diseño de experiencias placenteras de usabilidad en la Web.

Humano: El estudiante comprenderá la importancia del trabajo en equipo y conocerá las implicaciones éticas que conlleva generar experiencias dirigidas a los usuarios.

Social: El estudiante entenderá su compromiso como diseñador al ser representante visual de la sociedad mexicana en diferentes contextos internacionales.

Profesional: El estudiante incorporará a su formación educativa los aspectos de los proyectos vistos en la clase para que pueda diseñar, asesorar, orientar y participar de forma competitiva en proyectos multidisciplinarios de naturaleza digital.

VI. Condiciones de operación

Espacio:
Práctica

Laboratorio:
Computo

Mobiliario:
Escritorios y
Sillas

Población:
15-25

Material de uso frecuente:

- (A) Proyector
- (B) Computadora portátil.

Condiciones especiales:

Pantalla digitalizadora en laboratorio,
o Tablet de dibujo personal (tentativo
y/u Opcional)

VII. Contenidos y tiempos estimados

Temas	Contenidos	Actividades
Semana 1-4 Presentación del Curso: Objetivos y manera de calificar. Introducción de la materia y repaso de las materias seriadas anteriores.	<ul style="list-style-type: none">• Introducción al UX design, contextualización del estudiante en la materia.• Principios Universales del diseño.<ul style="list-style-type: none">-Ley de Fitts-Ley de John Maeda-Diagrama de Gutenberg-El principio de Gestalt.• ¿Qué es el UX design?• Características e innovaciones del diseño digital enfocado en Experiencia de Usuarios.• Recolección de datos cualitativos y cuantitativos por medio	1era Evaluación. Etapa teórica. Estructuración programada del documento "Briefing" para la elaboración de la etapa creativa en la segunda unidad. Evaluación con documento Impreso de ejercicios y tareas.

<p>Semana 5-8</p>	<p>de diferentes técnicas de investigación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización de un Card Sorting para la óptima organización del contenido en una página web. • Realización de un “Tree Testing” para definir la estructura de navegación y búsqueda en página web. • Creación de un “Mapa de la Web” para pre visualización y detección de problemas de navegación. • Test con usuarios, retroalimentación. <ul style="list-style-type: none"> • Crear Especificaciones y requerimientos de diseño. • Generar “diseño visual” (elementos gráficos de la página y de navegación). • Generar “diseño de interfaz” (elementos gráficos de interfaz para facilitar movimiento del usuario en arquitectura de información.) • Generar “diseño de información” (diseño de la presentación de la información para facilitar comprensión” 	<p>2da Evaluación. Etapa creativa.</p> <p>Diseño gráfico de props para interfaz gráfica y planeación de estilo visual para etapa de prototipado en general</p> <p>Evaluación con exposición de etapa creativa y justificación de elementos con principios universales del diseño.</p>
--------------------------	--	--

<p>Semana 9-12</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de Prototipo en HTML5 • Menús • -secciones de página. • Herramientas Hover, Check, Multilevel. • Newsfeed • Notificaciones • Perfiles • Contacto • Gestión de contenido digital: <p>Imágenes/ Videos/ Audios/ Banners ads/ Web Animation</p>	<p>3ra Evaluación. Etapa productiva.</p> <p>Desarrollo de simulación front end para elementos diseñados en unidad anterior y mapa de la web.</p> <p>Evaluación de exposición: Simulación gráfica de experiencia de usuario justificación.</p>
<p>Semana 13-16</p>	<p>Evaluación Heurística:</p> <ul style="list-style-type: none"> • PREGUNTAS GENERALES • PREGUNTAS DE LENGUAJE Y REDACCIÓN • PREGUNTAS DE ROTULADO • PREGUNTAS DE ESTRUCTURA Y NAVEGACIÓN • PREGUNTAS DE LAYOUT • PREGUNTAS DE BÚSQUEDA • PREGUNTAS DE ELEMENTOS MULTIMEDIA • PREGUNTAS DE “AYUDA” • PREGUNTAS DE CONTROL. 	<p>4ta Evaluación. Etapa de validación.</p> <p>Desarrollo de cuestionarios de heurística e implementación en usuarios tentativos.</p> <p>Evaluación de exposición: Se presentan los resultados cuantitativos de usuarios encuestados. Se presenta documento impreso de encuestas. Y un CD con simulación digital.</p>

VIII. Metodología y estrategias didácticas

Metodología Institucional:

Constructivista

Estrategias del Modelo UACJ Visión 2020 recomendadas para el curso:

Lectura de textos, elaboración de ensayos, discusiones dirigidas, consulta de fuentes bibliográficas e investigación (según el nivel).

Elaboración de reportes de lectura de artículos actuales y relevantes a la materia.

IX. Criterios de evaluación y acreditación

a) Institucionales de acreditación:

Acreditación mínima de 80% de clases programadas

Entrega oportuna de trabajos

Calificación ordinaria mínima de 7.0

Permite examen único: no

b) Evaluación del curso

Acreditación de los temas mediante los siguientes porcentajes:

1. Proyecto 1: Evaluación del documento impreso de ejercicios y tareas de la primera unidad:	10%
2. Proyecto 2: Exposición de etapa creativa:	20%
3. Proyecto 3: Exposición de Experiencia de Usuario en video simulación:	30%
4. Proyecto 4: Exposición de Validación con usuarios reales en video y documento con evaluación heurística :	30%
5. Cd con videos de simulación y validación:	10%
6. TOTAL:	100%

X. Bibliografía

- **Goldstein A., Lazaris L. & Weyl E. (2015) HTML5 & CSS3: For the Real World. Australia: Ed. Sitepoint**
- **Duckett J. (2011) HTML&CSS: Design and build websites. Indianapolis: Ed. John Wiley & Sons**

X. Perfil deseable del docente

Diseñador gráfico con experiencia básica en conocimientos de diseño web y diseño interactivo enfocado al usuario.

Conocimiento de Adobe Ilustrador y Adobe Photoshop. Y HTML5

XI. Institucionalización

Responsable del Departamento:

Coordinador/a del Programa:

Fecha de elaboración:

Elaboró:

Fecha de rediseño:

Rediseñó: