



## PROGRAMA ANAL TICO

---

### 1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

Denominaci n Asignatura:  
**Experiencia de Usuario (UX).**

C tedra:  
**Lopat n**

- **Plan de estudios**
- **Carga horaria total:** 60 hs.
- **Carga horaria semanal:** 4 hs. (los d as martes)
- **Duraci n del dictado:** 1er cuatrimestre
- **Turnos:** Noche
- **Tipo de promoci n:** Promoci n Directa

Ubicaci n en el Plan de Estudios:  
**Ciclo Superior de Grado (CSG)**  
**A o:** 4  y 5  depende la carrera.

---

### 2. OBJETIVOS

En la actualidad, la construcci n de productos y servicios digitales es esencial para el progreso de todo emprendimiento, organizaci n e industria. Es por esto que en los  ltimos a os se fue conformando una disciplina cuyos procesos de trabajo y herramientas permiten alcanzar un entendimiento profundo para la soluci n efectiva de las necesidades de las personas. El Dise o Centrado en las Personas como filosof a y el dise o de la Experiencia de Usuario con sus metodolog as y herramientas permiten construir soluciones eficaces e innovadoras en un contexto tecnol gico y social en constante evoluci n. En cuanto a su aplicaci n, el mercado laboral presenta una alta demanda y una acotada oferta de profesionales con conocimientos en Dise o UX.

El objetivo del programa es desarrollar una visi n holistica de la problem tica conocida identificada como "Experiencia de usuario"   "UX" (User Experience) y las especialidades fundamentales que la componen: Dise o UI (Interfaz del usuario), Dise o de contenidos, Investigaci n (User Research) y An lisis de Usabilidad.

---



### 3. CONTENIDOS

#### Unidad 01 (4 clases):

- Diseño UX. ¿Qué es? Definición, aplicación, proceso y etapas.
- Enfoque Diseño Centrado en el Usuario.
- Perfiles y roles de los Diseñadores UX.
- UX Research. Definición, aplicación.
- Herramientas.
- Práctica

#### Unidad 02 (3 clases):

- Ideación y generación de hipótesis
- Herramientas de investigación cuantitativa y cualitativa
- Arquitectura de la información
- Redacción de contenidos digitales.
- Herramientas
- Práctica

#### Unidad 03 (3 clases):

- Tecnología Web y Mobile.
- Patrones de Navegación e Interacción.
- Herramientas de prototipado
- Pruebas con usuarios
- Práctica

#### Unidad 04 (3 clases):

- Diseño de Interfaz de Usuario (UI).
- Herramientas
- Usabilidad
- Métricas. Impacto UX en el negocio.
- Práctica

#### Unidad 05 (2 clases):

- Presentaciones casos de estudio
- Retrospectiva

#### Modalidad de enseñanza:

Experiencia de Usuario (UX) es una materia optativa disponible en los planes de estudio de las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial de la FADU, UBA.

Es una materia teórico-práctica, de promoción directa y cursado cuatrimestral. Se dicta los días martes en el horario de 19 a 23 hs.

Se trabaja en un espacio que comprende en una primera instancia el dictado de una clase teórica y luego el desarrollo de los Trabajos Prácticos.

El curso se dicta de modo híbrido: remoto y presencial.

Se utilizan plataformas digitales para comunicación y trabajo a distancia.

A partir de la primera clase, los estudiantes conforman equipos de trabajo donde empiezan a desarrollar el Trabajo Práctico Final (grupal). Allí, y en función de una problemática real de la



sociedad y las personas, se busca brindar herramientas y metodologías para aproximarse a la investigación y diseño de soluciones.

El propósito es que los estudiantes comprendan primero una problemática, luego formulen una hipótesis de trabajo proyectando un aporte de valor a las personas relacionadas con dicha situación, aprovechando las posibilidades de la tecnología contemporánea y finalmente construyan y validen de manera crítica y objetiva su propuesta.

Modalidad de Evaluación

### **Aprobación de cursado:**

Se requiere una calificación que sea igual o superior a 4 (cuatro).

La evaluación está pensada como un sistema mixto que permite articular el desempeño individual y grupal. El Trabajo Práctico es la instancia grupal de evaluación.

Aprobación de final: No requiere Final. Es una materia de Promoción Directa

### Bibliografía

- The Basics of User Experience Design. Interaction Design Foundation. Disponible en: <https://www.interaction-design.org>
- Carraro, J. M. & Duarte, Y. (2015). Diseño de experiencia de usuario UX. Buenos Aires: Editorial Autores de Argentina.
- Soegaard, Mads (ed), Dam, R. F. (ed). The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed. The Interaction Design Foundation.
- Pratt, A. & Nunnes, J. (2013). Diseño Interactivo - Teoría y aplicación del DCI. Editorial Oceano.
- Cuello, Javier & Vittone, J. (2015). \*Diseñando apps para móviles. Versión eBook disponible en: <http://appdesignbook.com/es/>\*
- Nielsen, J. & Loranger, H. (2006). Usabilidad, Prioridad en el diseño Web. Anaya Multimedia.
- Miller, Luke (2015). The Practitioner's Guide to User Experience Design. Nueva York: Grand Central Publishing.
- Krug, Steve (2005). Don't Make Me Think. San Francisco: New Riders Publishing.
- Hartson, R., Pyla, P. (2012). The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience. Burlington: Morgan Kaufmann.
- Candamil Llano, M. & Guevara Hurtado, A. F. (2008). Card sorting: un caso práctico en el diseño de un sitio web universitario. Disponible en: [http://www.nosolousabilidad.com/articulos/cardsorting\\_unicauca.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/cardsorting_unicauca.htm)
- Allen, J. & Chudley, J. (2012). Smashing UX Diseño. Smashing Magazine. Hoboken: Wiley.
- Greenberg, S., Carpendale, S., Marquardt, N. & Buxton, B. (2011). Sketching User Experiences. Burlington: Morgan Kaufmann.