



PROGRAMA ANAL TICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

Denominaci n Asignatura:

Dise o de Experiencia de Usuario (UX).

C tedra:

Lopat n

- **Plan de estudios**
- **Carga horaria total:** 20 hs.
- **Carga horaria semanal:** 4 hs. (los d as martes)
- **Duraci n del dictado:** 2do 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  para carrera de DG.

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 introducir a una visi n hol stica de la problem tica conocida identificada como "Experiencia de usuario"   "UX" (User Experience) y hacer foco en una de las especialidades fundamentales que la componen: el Dise o UI (Interfaz del usuario), Dise o de contenidos, Investigaci n (User Research) y An lisis de Usabilidad.



3. CONTENIDOS

Clase 01:

- 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

Clase 02:

- Prototipado y Diseño UI
- Arquitectura de la información
- Tecnología Web y Mobile.
- Patrones de Navegación e Interacción.
- Herramientas
- Práctica

Clase 03:

- Investigación y Heurísticas
- Pruebas con usuarios
- Práctica

Clase 04:

- Iterar en el Diseño de Interfaz de Usuario (UI).
- Herramientas

Modalidad de enseñanza:

Diseño de Experiencia de Usuario (UX) es un seminario optativo disponible en el plan de estudio de la carrera de Diseño Gráfico de la FADU, UBA.

Es un seminario teórico-práctico, 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 un Trabajo Práctico.

El curso se dicta de modo remoto.

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 (grupal). Allí, y en función de una práctica realista de la industria digital, se busca brindar herramientas y metodologías para aproximarse al diseño de soluciones digitales.

El propósito es que los estudiantes comprendan características básicas de la tecnología contemporánea, apuntando a ejercitar el desarrollo de un prototipo que permita agregar una nueva funcionalidad que expanda un producto existente, respondiendo a un brief planteado.



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
- 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.
- Brad Frost (2016). Atomic design. Disponible en <https://atomicdesign.bradfrost.com/>