

UNIDAD	AZCAPOTZALCO	DIVISION	CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
1432015	DISEÑO DE INTERFAZ		TIPO	OPT.
H.TEOR. 1.5	SERIACION		TRIM.	VIII
H.PRAC. 3.0	270 CREDITOS			

OBJETIVO(S) :

Objetivo General:

Al terminar la UEA el alumno será capaz de:

Explicar los diferentes procesos de interacción objeto/usuario para el diseño de interfaz (tangible /intangible).

Objetivos Parciales:

Al terminar la UEA el alumno será capaz de:

- Determinar los aspectos mínimos a considerar en el diseño de una interfaz.
- Abordar el entorno artificial como un sistema de interfaces para el usuario.
- Determinar el impacto de uso de los nuevos aparatos de información.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Conceptos básicos en el diseño de interfaz.
2. Diseño centrado en el usuario.
3. Ergonomía: física y cognitiva.
4. Usabilidad (Usability): accesibilidad, ubicuidad.
5. Diseño de experiencia del usuario (User Experience Design - UX).
6. Tecnologías de información.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 402

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL	2/ 3
CLAVE	1432015	DISEÑO DE INTERFAZ

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposición del profesor motivando a los estudiantes a la participación y reflexión de las diferentes aplicaciones e impacto en el diseño y la arquitectura de los temas contenidos durante el trimestre.
- Fomentar en los alumnos el trabajo en equipo, la búsqueda de información y la riqueza de incrementar su acervo cultural.
- Apoyar en el desarrollo de destrezas básicas de manufactura a través de la exploración en el uso de diversos medios de expresión en el ejercicio compositivo bidimensional.
- Presentación de material didáctico.
- Presentación de trabajos ante el grupo.
- Visitas a museos y sitios de interés cultural.
- Uso de las herramientas digitales e informáticas.
- Uso de diversos instrumentos de diseño, materiales y medios de manufactura.
- Elaboración de bitácoras de proyectos.
- Exposición pública de resultados.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

- Realización de reportes de investigación cada semana.
- Realización de un proyecto terminal o examen.
- Entrega en tiempo y forma de trabajos de investigación o prácticos realizados en clase y extra clase.
- Trabajo de bocetaje realizado para cada ejercicio práctico.
- Entrega de proyecto final.

Evaluación de Recuperación:

- Será global o complementaria.
- No requiere inscripción previa.
- Reporte de investigación, ensayo o examen.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Aguirre, A. (1997) Etnografía: metodología cualitativa en la investigación sociocultural. México: Alfaomega.
2. Curran, S. (2003) Convergence design: creating the user experience for



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 402


[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL		3/ 3
CLAVE 1432015	DISEÑO DE INTERFAZ	

- interactive television, wireless and broadband. Massachusetts: Rockport.
3. Gardner, H. (1987) La nueva ciencia de la mente: historia de la revolución cognitiva. Barcelona: Paidós. 1987.
 4. Gardner, H. (2005) Arte, mente y cerebro / una aproximación cognitiva a la creatividad. Barcelona: Paidós.
 5. Lidwell, W. (2010) Principios Universales de Diseño. Barcelona: Blume.
 6. Johnson, J. (2010) Designing with the mind in mind : simple guide to understanding user interface design rules. San Francisco: Morgan Kaufmann Publisher/Elsevier.
 7. Krug, S. (2006) No me hagas pensar: una aproximación a la usabilidad en la Web. Madrid: Pearson Educación.
 8. Lepore, E. (2003) ¿Qué es la ciencia cognitiva? : una visión multidisciplinaria. México: Oxford UniversityPress.
 9. Negroponte, N. (1996) Ser digital. México: Océano.
 10. Nielsen, J. (1999) Designing web usability: The practice of simplicity. Nueva York: New Riders.
 11. Norman, D. (1990) La psicología de los objetos cotidianos. Nueva York: Nerea. 1990.
 12. Norman, D. (1973) El procesamiento de la información en el hombre: memoria y atención. Barcelona: Paidós.
 13. Norman, D. (1987) Perspectivas de la ciencia cognitiva. Barcelona: Paidós.
 14. Norman, D. (2005) El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Barcelona: Paidós.
 15. Preece, J. (1993) A guide to usability: human factors in computing. Nueva York: Addison-Wesley.
 16. Pylyshyn, Z. (1988) Computación y conocimiento: hacia una fundamentación de la ciencia cognitiva. Madrid: Debate.
 17. Schneiderman, B. (1998) Designing the user interface (3rd Edition). Nueva York: Addison-Wesley.
 18. Winograd, T. (1996) Bringing design to software. Nueva York: ACM Press.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS:

1. DesignThinking - Tim Brown
2. <http://designthinking.ideo.com/>
3. Ergonomía Cognitiva - José J. Cañas Delgado
4. <http://www.psicologia-online.com/articulos/2004/ergonomia.shtml>
5. User Experience Design - Peter Morville
6. <http://semanticstudios.com/publications/semantics/000029.php>

 <p>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA</p> <p>Casa abierta al tiempo</p>
<p>ADECUACION PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO EN SU SESION NUM. <u>302</u></p> <p><i>[Handwritten Signature]</i> EL SECRETARIO DEL COLEGIO</p>