

USABILIDAD Y EXPERIENCIA DE USUARIO

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

Nombre de la asignatura: Clave de la asignatura: SATCA¹: Carrera:	Usabilidad y experiencia de usuario TID-2101 2 – 3 – 5 Ingeniería Informática
---	--

COMPETENCIA(S) A DESARROLLAR

Competencia(s) específica(s) de la asignatura:	Competencia(s) genéricas de la asignatura:
<ul style="list-style-type: none">• Identificar las tendencias actuales del diseño de interfaces de usuario.• Identificar los elementos de experiencia de usuario.• Utilizar los principios y métodos de experiencia de usuario.• Identificar/Reconocer las normas, estadísticas y métricas de la usabilidad en sistemas de información.• Aplicar la usabilidad y experiencia del usuario en el desarrollo de un sistema de información.	<p>Competencias instrumentales:</p> <ul style="list-style-type: none">• Capacidad de análisis y síntesis.• Capacidad de organizar y planificar.• Conocimientos básicos de la carrera.• Comunicación oral y escrita.• Habilidades del manejo de la computadora.• Habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas.• Solución de problemas.• Toma de decisiones. <p>Competencias interpersonales:</p> <ul style="list-style-type: none">• Capacidad crítica y autocrítica.• Trabajo en equipo.• Habilidades interpersonales. <p>Competencias sistémicas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.• Habilidades de investigación.• Capacidad de aprender.• Capacidad de generar nuevas ideas (creatividad).• Habilidad para trabajar en forma autónoma.• Búsqueda del logro.

¹ Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DEL CURSO

Aprenderá a diseñar y crear interfaces de usuario aplicando los diferentes patrones, modelos y tendencias de interacción humano-computadora para desarrollar sistemas informáticos tomando en consideración la usabilidad y experiencia de usuario.

TEMARIO

UNIDAD	TEMAS	SUBTEMAS
1	Introducción a la experiencia de usuario	1.1 Introducción 1.1.1 Interacción humano computadora 1.1.2 Experiencia de usuario (UX) 1.1.2 Tendencias UX 1.2 Elementos de la experiencia del usuario (UX) 1.2.1 Plano estratégico 1.2.2 Plano de alcance 1.2.3 Plano de estructura 1.2.4 Plano de esqueleto 1.2.5 Plano de superficie
2	Experiencia de usuario	2.1 Principios 2.1.1 Psicología cognitiva 2.1.2 Percepción humana 2.1.3 Procesamiento de la información 2.2 Métodos de diseño de experiencia de usuario 2.2.1 Personas 2.2.2 Escenarios 2.2.3 Prototipado
3	Usabilidad	3.1 Introducción a la usabilidad 3.2 Normas de usabilidad, accesibilidad y estándares 3.3 Estadística descriptiva y análisis cuantitativo para análisis de usabilidad y UX 3.4 Métricas de usabilidad, UX y accesibilidad
4	Aplicación de usabilidad y experiencia de usuario	4.1 Planeación, ejecución y análisis de un estudio-evaluación de usabilidad y UX 4.2 Técnicas de estudio de adopción (a largo plazo) de sistemas interactivos y UX 4.3 Casos de estudios: ilustración de métodos, técnicas y escenarios de aplicación.

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad 1. Introducción a la experiencia de usuario

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Identificará los diferentes planos de la experiencia del usuario en un proyecto real.</p> <p>Genéricas: investigar, analizar e identificar los conceptos básicos y necesarios para el desarrollo de interfaces aplicando la experiencia de usuario</p>	<p>1.1 Realizar un mapa mental sobre la interacción humano-computadora.</p> <p>1.2 Investigar el concepto de experiencia del usuario.</p> <p>1.3 Analizar los diferentes elementos de la experiencia del usuario.</p> <p>1.4 Describir los diferentes elementos de la experiencia del usuario en una aplicación real.</p>

Unidad 2. Experiencia de usuario

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Aplicará los diferentes principios y métodos de la experiencia del usuario en el diseño de interfaces graficas de usuario de los sistemas de información.</p> <p>Genéricas: Desarrollar actividades, modelos y metodologías desarrollo de un proyecto aplicando la experiencia de usuario.</p>	<p>2.1 Investigar los diferentes principios de la experiencia del usuario.</p> <p>2.2 Aplicar los diferentes métodos de diseño de experiencia de usuario en el proyecto en desarrollo.</p>

Unidad 3. Usabilidad

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Aplicará la usabilidad como herramienta para el diseño de interfaces de usuario en los sistemas de información.</p> <p>Genéricas: investigar e identificar las normas, estadística y métrica de la usabilidad y experiencia de usuario.</p>	<p>3.1 Investigar las diferentes normas de usabilidad, accesibilidad y estándares.</p> <p>3.2 Aplicar la estadística descriptiva y análisis cuantitativo para análisis de usabilidad y UX al proyecto en desarrollo.</p> <p>3.3 Aplicar las métricas de usabilidad, accesibilidad y experiencia de usuario al proyecto en desarrollo.</p>

Unidad 4. Aplicación de usabilidad y experiencia de usuario

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p>Específica(s): Implementará la planeación, ejecución y análisis de un estudio-evaluación de usabilidad y experiencia de usuario.</p> <p>Genéricas: integrar e intercambio argumentado de ideas, y la colaboración de y entre los estudiantes de los contenidos de la unidad plasmados en un proyecto.</p>	4.1 Planeación, ejecución y análisis de un estudio-evaluación de usabilidad y UX referente al proyecto en desarrollo.

FUENTES DE INFORMACIÓN

1. James Garrett Jesse. "The Elements of User Experience. User-Centered Design for the Web and Beyond". 2ª Edición
2. Escalera A. "Visión por computador. Fundamentos y Métodos". Ed. Prentice- Hall.
3. Januario Marn, Sr Cesar. "Guía UX: Aprende Los Principios Básicos de la Experiencia de Usuario. CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015.
4. Galitz Wilbert O. "The Essential Guide to User Interface Design. Introduction to GUI Desing, Principles and Techniques. 3ª Edición. Ed. Wiley Publishing, Inc.
5. Vora Pawan. "Web Application. Design Patterns. Ed. Elsevier Inc.
6. Mathis Lukas. "Designed for Use. Create Usable Interfaces for Applications and the Web". Ed. Pragmatic Bookshelf.
7. Chacón Cortés Borja. "Una buena experiencia de usuario: 100 observaciones prácticas para diseñar interfaces.
8. Nielsen Jakob. "Usabilidad: Diseño de Sitios Web. Pearson Educación.
9. Ferrer Mavárez Maria de los Angeles. "Accesibilidad y Usabilidad. EAE, 2012.
10. Cañas Delgado José Juan, Lores Vidal Jesús, Saltiveri Toni. "Diseño de Sistemas Interactivos Centrados en el Usuario. Editorial UOC, Oct 14, 2011.
11. Ganzábal García Xabier. "Aplicaciones técnicas de usabilidad y accesibilidad. Ediciones Paraninfo, S.A., 2015.
12. Tidwell Jenifer. "Designing Interfaces. Patterns for Effective Interaction Desing". 2ª Edición. Ed. O'reilly.
13. Carro Juna Manuel, Curate Yanina. "Diseño de Experiencia de Usuario (UX): Cómo diseñar interfaces digitales amigables para las personas y rentables para las compañías. Editorial: Autores de Argentina.