



SÍLABO 2023-I

I. DATOS ADMINISTRATIVOS

1. Asignatura	: Diseño Gráfico e interfaces
2. Código	: IF0605
3. Naturaleza	: Teórica, Práctica, Teórico-práctica
4. Condición	: Obligatorio / Electivo
5. Requisitos	: IF0504
6. N° Créditos	: 3 créditos
7. N° de horas	: Teoría=2 Laboratorio = 2
8. Semestre Académico	: sexto
9. Docente	: Pedro Carpio Farfán
Correo Institucional	: pedro.carpio@urp.edu.pe

II. SUMILLA

La asignatura de Diseño Gráfico e Interfaces pertenece a la formación profesional básica de las carreras de Ingeniería. La asignatura es de naturaleza teórico-práctico y su propósito es que los estudiantes desarrollen capacidades para evaluar, diseñar e implementar representaciones gráficas de la información y su incorporación al producto software cumpliendo con los criterios modernos de usabilidad. Está constituido de cuatro unidades de aprendizaje: Principios de la interacción persona ordenador, Modelar para usuarios, Estilos de Interfaces y patrones de diseño, Evaluación y pruebas de Interfaces

III. COMPETENCIAS GENÉRICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

- Pensamiento Crítico y Creativo
- Resolución de Problemas
- Investigación Científica y Tecnología

IV. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

- Soluciona problemas de Ingeniería
- Diseño de Ingeniería
- Trabajo en Equipo

V. DESARROLLA EL COMPONENTE DE: INVESTIGACIÓN (X¹) RESPONSABILIDAD SOCIAL (X²)

VI. LOGRO DE LA ASIGNATURA

Al finalizar la asignatura, el estudiante reconoce, evalúa y diseña interfaces de usuario para sistemas de información interactivos con la importancia de la participación del usuario usando herramientas de tecnologías emergentes.

VII. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

UNIDAD I: PRINCIPIOS DE LA INTERACCION PERSONA-ORDENADOR -DISCIPLINAS RELEVANTES EN EL DISEÑO DE INTERFACES	
LOGRO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la unidad, el estudiante conoce los principios de la interacción persona-ordenador y las disciplinas inmersas en la interacción persona ordenador.	
Semana	Contenido
1	Interacción persona ordenador (IPO). Historia del IPO. Objetivos, Concepto de interfaz de usuario. Conceptos de Usabilidad y Accesibilidad. Diseño de interacción. Arquitectura de Información
2	Principios de la Usabilidad.

¹ En caso se marque en esta sección, el sílabo debe evidenciar las actividades de investigación formativa.

² En caso se marque en esta sección, el sílabo debe evidenciar las actividades de responsabilidad social.



3	Disciplinas Relevantes en el diseño de interfaces. Organizaciones y Asociaciones IPO
4	Monitoreo y Retroalimentación. Evaluación del Logro

UNIDAD II: MODELAR PARA USUARIOS

LOGRO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la unidad, el estudiante conoce el ciclo de vida de la interfaz de usuario e interpreta modelos de procesos para diseñar interfaces

Semana	Contenido
5	Análisis Centrado en el usuario. Tipos de Usuario. Características del usuario. Actividades del usuario. Modelo DCU.
6	Diseño UI/UX y desarrollo de aplicaciones. Concepto de UX/UI. Papel del UX. Papel del UI. Herramientas del UX, Herramientas del UI .Story Mapping User ,Persona Emotional customer Journey Map.
7	Creación de prototipos de Baja Calidad, Prototipos de Alta Calidad .Herramientas para crear prototipos de alta baja fidelidad y Alta calidad
8	Semana de Exámenes Parciales

UNIDAD III: ESTILOS DE INTERFACES Y PATRONES DE DISEÑO

LOGRO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la unidad, el estudiante aplicara patrones de diseño en sus interfaces gráficas haciendo uso correcto de los mensajes de error.

Semana	Contenido
9	Patrones de Diseño de Interfaces.
10	Pautas de diseño de la interfaz de usuario. Manipulación directa, diseño de iconos, arquitectura de menus, lenguaje de comando. Pautas de diseño de la interfaz: colores, fuentes, iconos, distribución de los elementos
11	Pautas de diseño de los elementos interactivos de la interfaz: botones de comando, listas desplegables. Pautas de diseño de la presentación de datos. Uso correcto de los mensajes de error

UNIDAD IV: EVALUACION Y PRUEBAS DE INTERFACES

LOGRO DE APRENDIZAJE: Al finalizar la asignatura, el estudiante utiliza herramientas para diseñar prototipos y evaluar interfaces entendiendo los nuevos roles en el diseño de interfaces.

Semana	Contenido
12	Métodos de Evaluación .indagación ,inspección ,Pruebas
13	Herramientas para evaluación de interfaces web
14	Evaluación heurística .Principios de la Evaluación Heurística de Nielsen
15	Pruebas con usuarios . Tipos de Pruebas
16	Semana de Exámenes Finales
17	EVALUACIÓN SUSTITUTORIA CON PRODUCTO FINAL: RÚBRICA



VIII. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

Aula invertida, Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje basado en problemas

IX. EVALUACIÓN

Las actividades de enseñanza se complementarán con actividades de evaluación continua (AEC) tales como: laboratorios, talleres, ejercicios, exposiciones, controles de lectura, casos, participaciones en las sesiones de clases, entre otras, para las cuales se podrán seleccionar los instrumentos que el docente estime conveniente, además cuando menos de una rúbrica como recurso educativo.

Los exámenes parcial y final se realizarán en las semanas 8 y 16.

El promedio final de la asignatura se obtendrá de la manera siguiente:

Prácticas Laboratorio : TLR1
Prácticas Teóricas PPar0 = $(PRT1 + PRT2 + PRT3 + PRT4) / 4$

Control de Laboratorio (*): TLR1
Proyecto Final : PYF1
Examen Final: FIN1
Examen Parcial: PAR1
Examen Sustitutorio (**): SUS1

Promedio Final: PF
 $PF = 0.2 * PAR1 + 0.2 * FIN1 + 0.2 * (PRT1 + PRT2 + PRT3 + PRT4) / 4 + 0.2 * TLR1 + 0.2 * PYF1$

(**) El examen sustitutorio reemplaza la nota mas baja de los exámenes y se realizara en la semana 17

X. RECURSOS

- Equipos: computadora, laptop, Tablet, celular
- Materiales: apuntes de clase del Docente, separatas de problemas, lecturas, videos.
- Plataformas: Windows, Adobe XD, Visual Studio, HTML.

XI. REFERENCIAS

Bibliografía Básica

1. Dave Wood ,Diseño de Interfases 1° Edición Parramon 2015
2. Sebastian Serna , Cesar Pardo Diseño de Interfases Móviles . Ed Ra-Ma 2017
3. Eugenia Perez Martinez, Pello Xabier Altadill Izura ,Diseño de Interfases Ed Garceta 2016
4. Juan Ferre Martinez ,Desarrollo de Interfases Ed. Ra-Ma 2016