

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN	
1. Unidad Académica: Facultad de Arquitectura y Diseño	
2. Programa de estudio: Licenciatura en Diseño Gráfico	3. Vigencia del plan: 2006-2
4. Unidad de aprendizaje: Diseño de interfaces tangibles	5. Clave: 16179
6. HC: 1 HL: 2 HT: HPC: HE: 1 CR: 4	
7. Ciclo escolar: 2013-1	8. Etapa de formación a la que pertenece: Terminal
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: Optativa	
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje:	8296 Diseño VII 8297 Materiales y técnicas de realización VI

Elaboró: Ing. José Rubén Roa Ledesma y MMER Beatriz Adriana Torres Román	Vo.Bo.: Arq. Mario Macalpin Coronado
Fecha: Noviembre 2012	Puesto: Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

La presente unidad de aprendizaje tiene como propósito adquirir conocimientos generales teóricos y prácticos de diseño de interfaces tangibles, para construir conocimiento en los nuevos medios en los que se desarrolla el diseñador gráfico. Esta unidad de aprendizaje, pertenece a la etapa terminal y corresponde al área de diseño, es de carácter optativo. Se imparte para reforzar y complementar el conocimiento en el área de diseño para medios electrónicos y metodología del diseño para obtener datos relevantes y desarrollar proyectos para una formación integral.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Diseñar interfaces tangibles por medio de la aplicación de las metodologías del diseño, para el uso de utensilios básicos con características computacionales, con habilidad de análisis, abstracción de ideas, fomento de la creatividad y trabajo en equipo.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

Elaboración de ejercicios teóricos y prácticos donde se aplique las metodologías de diseño apropiadas, se proyecte ideas en base a escenarios de aplicación para identificar como se utilizan las interfaces y se desarrollen pantallas periféricas y sistemas de notificación.

V. DESARROLLO POR UNIDADES.**Introducción:****Duración: 1 hora****ENCUADRE E INTRODUCCIÓN AL CONTENIDO DEL CURSO**

Presentación del programa de la asignatura y el calendario de actividades, explicando el propósito del curso, las competencias, los contenidos temáticos generales de cada unidad, la forma de trabajo, condiciones de revisiones periódicas, uso de la bibliografía y apoyo de propuestas, entregas, reportes, así como el criterio de evaluación, asignación de calificaciones y requisitos de acreditación.

Unidad I:**Duración: 17 horas****INTRODUCCIÓN A INTERFACES****Competencia:**

Conocer los conceptos sobre interfaces tangibles y comprender su lenguaje técnico, analizando los tipos de interfaces, sus diseños y aplicaciones prácticas; para desarrollar la habilidad de abstracción y representación requerida para el diseño de interfaces con un sentido de responsabilidad y entusiasmo.

Contenido:

1.1. Marco histórico

1.2. Conceptos

1.3. Tipos de interfaces:

1.3.1. Interfaces tangibles: concepto, ejemplos y modos de aplicación.

1.3.2. Interfaces no tangibles: concepto, ejemplos y modos de aplicación.

1.4. Revisión del diseño en las tecnologías

1.4.1. Análisis de las interfaces.

Unidad II:

Duración: 10 horas

METODOLOGÍAS PARA LA CREACIÓN DE INTERFACES

Competencia:

Analizar las metodologías para diseñar interfaces, conociendo y comparando la filosofía que propone cada una de ellas, para aplicarlas en los proyectos de diseño de interfaces tangibles, con disposición y compromiso por el entorno.

Contenido:

1.1. Centrada en el usuario:

- 1.1.1. Conceptos fundamentales
- 1.1.2. Filosofía de la metodología
- 1.1.3. Aplicación de la metodología

1.2. Centrada en la actividad:

- 1.2.1. Conceptos fundamentales
- 1.2.2. Filosofía de la metodología
- 1.2.3. Aplicación de la metodología

Unidad III:

Duración: 14 horas

SISTEMAS DE INFORMACIÓN AMBIENTAL

Competencia:

Identificar las características y la aplicación de interfaces de los sistemas de información ambiental en objetos de la vida cotidiana, analizando su filosofía y diseño de las interfaces tangibles, para maquetar interfaces creativas, con objetividad y responsabilidad.

Contenido:

- 3.1. Diseño de pantallas periféricas
 - 3.1.1. Concepto
 - 3.1.2. Filosofía
 - 3.1.3. Aplicación
- 3.2. Diseño de sistemas de información
 - 3.2.1. Concepto
 - 3.2.2. Filosofía
 - 3.2.3. Aplicación
- 3.3. Diagramas de afinidad
- 3.4. Escenarios de uso

Unidad IV:

Duración: 16 horas

DESARROLLO DEL PROYECTO

Competencia:

Construir prototipos de interfaces tangibles, por medio de la investigación de campo para el desarrollo del proyecto y su implementación, con un sentido ético y proactivo.

Contenido:

- 6.1. Elección del proyecto
- 6.2. Justificación del proyecto
- 6.3. Desarrollo del proyecto
- 6.4. Implementación del proyecto

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRACTICAS				
No. de Práctica	Competencia	Descripción	Material de Apoyo	Horas
1	Implementar las metodologías de diseño, realizando investigación de campo, para lograr un diseño de interfaces tangibles útiles, con actitud emprendedora y con disposición.	Aplicar las metodologías de diseño para la obtención de requerimientos y proponer diseño de interfaces.	Computadora, proyector.	16
2	Desarrollar e implementar interfaces tangibles, utilizando las estrategias vistas en la unidad y filosofías de diseño, para resolviendo un problema en específico, con creatividad y pensamiento crítico.	Desarrollo del proyecto utilizando metodologías de diseño de interfaces tangibles	Computadora, proyector, objetos de la vida cotidiana,	16

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

- Exposición de los temas por parte del profesor; planteamiento del ejercicio a resolver. Demostración de la solución y posibles aplicaciones de cada práctica; análisis de ejemplos y casos similares a los proyectos.
- Realización de trabajos prácticos terminales y/o ejercicios de clase: maquetas, prototipos; elaboración de trabajos escritos de análisis e investigación del marco conceptual.
- Delimitación de las características del proyecto a realizar, mutuo acuerdo alumno-profesor; presentación y análisis de los trabajos, por parte de grupo.
- Asesoría individual para el desarrollo de los proyectos en el planteamiento conceptual.
- Implementación de dinámicas grupales (mesas de discusión, investigaciones).

VII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.**Criterios de acreditación:**

- Tener 80% de asistencia como mínimo.
- El promedio de calificación de los ejercicios debe ser aprobatorio.
- Cumplir con al menos el 80% de los ejercicios.
- Elaborar todos los exámenes parciales.

Criterios de calificación y valor porcentual de las actividades realizadas:

- Los exámenes tienen un valor del 40% de la calificación final.
- La calificación promedio de los ejercicios tienen un valor del 60% de la calificación final.

Criterios de evaluación cualitativos:

- Entrega puntual de los ejercicios
- Limpieza y calidad en los trabajos.

IX. BIBLIOGRAFÍA.	
Básica.	Complementaria.
<p>Shneiderman, Ben. (2006). <u>Diseño de interfaces de usuario : estrategias para una interacción persona-computadora efectiva 4a ed.</u> Boston: Pearson/Addison Wesley.</p> <p>Caplin, Steve. (2001). <u>Íconos gráficos para el diseño de interfaces.</u> Barcelona: Gustavo Gili</p>	<p>http://tangible.media.mit.edu/</p> <p>http://tangible.media.mit.edu/projects/Tangible_Bits/projects.htm</p>