

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2021-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Desarrollo y Diseño de Experiencia de Usuario
- 5. Clave:** 40123
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Terminal
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Principios de Programación Web



Equipo de diseño de PUA

José Ruben Roa Ledesma
Adriana Elizabeth Ramírez Vázquez

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

La unidad de aprendizaje proporciona conocimientos básicos sobre experiencia de usuario, para el diseño y aplicación de productos interactivos.

Se ubica en la etapa terminal, con carácter de obligatoria y forma parte del área de Tecnología del programa educativo de Licenciado en Diseño Gráfico.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrollar experiencias de usuario aplicando los principios básicos de estas, mediante el uso de diversas técnicas y herramientas, para generar productos de manera creativa, práctica e innovadora.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Elaboración digital y desarrollo de un proyecto donde demuestre el uso y aplicación correcta de las técnicas y herramientas de diseño de experiencia. Entrega de evidencias del desarrollo del proyecto y presentación frente a audiencia.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Fundamentos del diseño de experiencia de usuario

Competencia:

Analizar los conceptos relacionados con experiencia de usuario, para conocer su importancia y alcance, mediante el análisis de ejemplos aplicados a diferentes áreas, con una actitud creativa e innovadora.

Contenido:

Duración: 2 horas

1. Filosofía del diseño de experiencia de usuario
2. Ejemplos de experiencia de usuario aplicados en diferentes áreas
 - 2.1. Aplicación
 - 2.2. Producto
 - 2.3. Servicio
 - 2.4. Sitio web

UNIDAD II. Metodología para el diseño de experiencia de usuario

Competencia:

Analizar las diferentes metodologías de experiencia de usuario, con el fin de comprender sus características y aplicación, para generar interacciones, de manera crítica, reflexiva y responsable.

Contenido:

Duración: 7 horas

1. Interacción Humano computadora
 - 1.1. Historia del HCI
 - 1.2. Conceptos básicos
 - 1.3. Principios de usabilidad
 - 1.4. Accesibilidad
2. Designthinking
3. Diseño centrado en el usuario
4. Diseño contextual rápido

UNIDAD III. Desarrollo de proyecto

Competencia:

Desarrollar un producto interactivo, aplicando los principios, metodologías y herramientas, con la finalidad de generar una experiencia de usuario, con creatividad, responsabilidad y sentido crítico.

Contenido:

Duración: 7 horas

1. Identificación de necesidades:
 - 1.1. Lluvia de ideas
 - 1.2. Pensamiento disruptivo
2. Objetivos comerciales del proyecto
 - 2.1. Enfoque
 - 2.2. Objetivos
 - 2.3 Análisis competitivo
 - 2.4. Identificación de de características de valor agregado
3. Herramientas UX
 - 3.1. Entrevista y cuestionario
 - 3.2. Diagrama de afinidad
 - 3.3. Mapeo:
 - 3.3.1. Del recorrido de usuario
 - 3.3.2. Mapa de empatía
 - 3.3.3. Mapa de experiencia
 - 3.4. Diario de usuario
 - 3.5. Asociación libre / mapa de palabras
 - 3.6. Narrativa personal o de primera persona
 - 3.7. Asociación de emociones
4. Usuario:
 - 4.1. Concepto de usuario
 - 4.2. Tipos de usuario
 - 4.3. User persona / perfil de usuario ideal
5. Arquitectura de la información:
 - 5.1. Qué es la arquitectura de la información
 - 5.2. Importancia de la arquitectura de la información

- 5.3. Herramientas:
- 5.4. Diagrama de Análisis Jerárquico de Tareas (AJT)
- 5.5. Diagramas de flujo:
- 5.6. Diagrama de tareas
- 5.7. Diagrama de usuario
- 5.8. Mapa de sitio
- 6. Interfaz de usuario y Bocetaje
 - 6.1. Componentes:
 - 6.2. Prioridad de uso
 - 6.3. Colocación / ubicación
 - 6.4. Patrón
 - 6.5. Aspectos básicos para el diseño gráfico de interfaz
- 7. Prototipado y desarrollo de producto final
 - 7.1. Evaluación de prototipos
 - 7.2. Objetivos de la evaluación
 - 7.3. Diseño de instrumentos de evaluación
 - 7.4. Test de usuarios
 - 7.5. Métodos de evaluación con usuarios
 - 7.5.1. Focusgroup
 - 7.5.2. Observación de usuarios
 - 7.5.3. Entrevistas
 - 7.5.4. Cuestionarios
 - 7.5.5. Grabación de uso
 - 7.5.6. Recolección de datos
 - 7.6. Evaluación heurística

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Investigación documental	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del instructor. 2. Realiza la investigación en fuentes confiables. 3. Entrega al docente para revisión de la investigación. 4. Realiza presentación frente a audiencia de la investigación. 5. Atiende a comentarios del grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Cañón • Internet • Fuentes bibliográficas 	2 horas
UNIDAD II				
2	Designthinking	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del instructor. 2. discute en equipo para elegir problemática. 3. Aplica la metodología Designthinking 4. Recibe retroalimentación del docente, se realizan mejoras en caso de ser necesario. 5. Realiza presentación de la práctica frente a grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Cañón • Internet • Fuentes bibliográficas 	4 horas
3	Diseño centrado en el usuario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del instructor. 2. Discute en equipo para elegir problemática. 3. Aplica la metodología Diseño centrado en el usuario 4. Recibe retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Cañón • Internet • Fuentes bibliográficas 	4 horas

		<p>del docente, se realizan mejoras en caso de ser necesario.</p> <p>5. Realiza presentación de la práctica frente a grupo.</p>		
4	Diseño contextual rápido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del instructor. 2. Discute en equipo para elegir problemática. 3. Aplica la metodología Diseño contextual rápido 4. Recibe retroalimentación del docente, se realizan mejoras en caso de ser necesario. 5. Realiza presentación de la práctica frente a grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Cañón • Internet • Fuentes bibliográficas 	4 horas
UNIDAD III				
6	Desarrollo de proyecto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende las indicaciones del instructor <p>Etapa 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Formar equipo de trabajo 3. Elegir problemática 4. Contextualizar el problema 5. Recibir retroalimentación del docente. <p>Etapa 2:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Identificar características y necesidades de la problemática. 7. Aplicar herramientas y metodología 8. Recibir retroalimentación del docente <p>Etapa 3:</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Generar proyecto con estilo gráfico 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Software • Cañón • Internet • Fuentes bibliográficas 	50 horas

		<p>10. Retroalimentación de docentes y pares.</p> <p>11. Atiendo retroalimentación para aplicarla al proyecto en caso de ser necesario.</p> <p>12. Realizo evaluación Heurística.</p> <p>13. Entrego y presentó el proyecto frente a audiencia.</p>		
--	--	---	--	--

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Presenta información sobre los conceptos básicos
- Presenta y resuelve ejercicios prácticos relacionados con las temáticas
- Dirige, supervisa y retroalimenta las prácticas de taller
- Propicia la participación activa de los estudiantes
- Revisa y evalúa reportes de prácticas y actividades
- Elabora y aplica evaluaciones

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Investiga y analiza información sobre conceptos básicos
- Resuelve ejercicios prácticos proporcionados por el profesor
- Realiza las prácticas de taller
- Participa activamente en clase
- Elabora y entrega reportes de prácticas
- Trabaja en equipo
- Elabora y entrega actividades y prácticas en tiempo y forma
- Presenta evaluaciones

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Examen.....	10%
- Tareas.....	10%
- Prácticas.....	20%
- Entrega de proyecto.....	60%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Faranello, S. (2016). <i>Practical UX Design</i>. Packt Publishing. [clásica]</p> <p>Levy, Jaime (2015) <i>UX Strategy. How to devise innovative digital products that people want</i>. O'Reilly. [clásica]</p> <p><i>Marsh, J. UX for beginners: [a crash course in 100 short lessons]. (2016). O'Reilly.</i> [clásica]</p> <p>Nielsen, J. (1994, April). Usability inspection methods. In <i>Conference companion on Human factors in computing systems</i> (pp. 413-414). [clásica]</p> <p>Nielsen, J. (1995). How to conduct a heuristic evaluation. Nielsen Norman Group, 1, 1-8. [clásica]</p> <p>Nielsen, J. (2005). Ten usability heuristics. [clásica]</p> <p>Norman, D. A. (1999). Affordance, conventions, and design. <i>interactions</i>, 6(3), 38- 43. [clásica]</p> <p>Norman, D. A. (2005). Human-centered design considered harmful. <i>interactions</i>, 12(4), 14-19.</p> <p>Nunnally, B., & Farkas, D. (2016). <i>UX research: practical techniques for designing better products</i> (1st ed.). O'reilly. [clásica]</p> <p>Saffer, D. (2009). <i>Designing for interaction. Creating innovative applications and devices</i> (2da edición). New Riders</p>	<p>Jiménez Iglesias, L., Aguilar Paredes, C., Sánchez Gómez, L., & Gutiérrez, M. P.- M. (2018). Experiencia de usuario y medios de comunicación. La regla de los tres clics en las webs de periódicos para smartphones. <i>Revista Latina de Comunicación Social</i>, 73, 595–613. https://libcon.rec.uabc.mx:4440/10.4185/RLCS-2018-1271</p> <p>Molero Castillo, G. G., Benítez Guerrero, E. I., & Mezura Godoy, C. (2017). Interacción humano computadora y minería de datos para la generación y representación de conocimiento útil. <i>Ciencias de La Información</i>, 48(1), 3–10.</p> <p>Young, S. W. H., Chao, Z., & Chandler, A. (2020). User Experience Methods and Maturity in Academic Libraries. <i>Information Technology & Libraries</i>, 39(1), 1–31. https://libcon.rec.uabc.mx:4440/10.6017/ital.v39i1.11787.</p>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente que imparta la unidad de aprendizaje de Desarrollo y Diseño de Experiencia de Usuario, debe contar con título de Licenciado en Diseño Gráfico, Ingeniero en Sistemas Computacionales, Ingeniero en Diseño Gráfico Digital o área afín. Contar con experiencia docente de dos años, así como experiencia profesional en su área. Ser proactivo, innovador, analítico, con convicción para fomentar el trabajo en equipo; preferentemente con estudios de posgrado, y tener interés para capacitarse permanentemente.