



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD	AZCAPOTZALCO	DIVISION	CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
1432015	DISEÑO DE INTERFAZ		TIPO	OPT.
H. TEOR.	1.5	SERIACION	TRIM.	VII-IX
H. PRAC.	3.0		256 CREDITOS	

OBJETIVO (S) :

Objetivo General:

Al finalizar la UEA el alumno será capaz de:

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

Objetivos Parciales:

Al finalizar 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.

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



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
 PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
 EN SU SESION NUM. 480
Norma Tondero Lopez
 EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA	2/ 3
CLAVE	1432015	DISEÑO DE INTERFAZ

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 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. Johnson, J. (2010) Designing with the mind in mind : simple guide to



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 480

Norma Tondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA	3/ 3
CLAVE	1432015	DISEÑO DE INTERFAZ

understanding user interface design rules. San Francisco: Morgan Kaufmann Publisher/Elsevier.

- Krug, S. (2006) No me hagas pensar: una aproximación a la usabilidad en la Web. Madrid: Pearson Educación.
- Lepore, E. (2003) ¿Qué es la ciencia cognitiva? : una visión multidisciplinaria. México: Oxford University Press.
- Lidwell, W. (2010) Principios Universales de Diseño. Barcelona: Blume.
- Negroponte, N. (1996) Ser digital. México: Océano.
- Nielsen, J. (1999) Designing web usability: The practice of simplicity. Nueva York: New Riders.
- Norman, D. (1990) La psicología de los objetos cotidianos. Nueva York: Nerea. 1990.
- Norman, D. (1973) El procesamiento de la información en el hombre: memoria y atención. Barcelona: Paidós.
- Norman, D. (1987) Perspectivas de la ciencia cognitiva. Barcelona: Paidós.
- Norman, D. (2005) El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Barcelona: Paidós.
- Preece, J. (1993) A guide to usability: human factors in computing. Nueva York: Addison-Wesley.
- Pylyshyn, Z. (1988) Computación y conocimiento: hacia una fundamentación de la ciencia cognitiva. Madrid: Debate.
- Schneiderman, B. (1998) Designing the user interface (3rd Edition). Nueva York: Addison-Wesley.
- Winograd, T. (1996) Bringing design to software. Nueva York: ACM Press.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS:

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



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 480

Norma Nondero López
EL SECRETARIO DEL COLEGIO