



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 INDUSTRIAL				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
1432015	DISEÑO DE INTERFAZ		TIPO	OPT.
H. TEOR. 1.5	SERIACION		TRIM. VIII	
H. PRAC. 3.0	270 CREDITOS			

OBJETIVO (S) :

Objetivo General:

Al terminar 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 terminar 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.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 402

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 1432015

DISEÑO DE INTERFAZ

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 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



Casa abierta al tiempo.

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 302

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 1432015

DISEÑO DE INTERFAZ

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

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS:

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



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 402

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO