



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD AZCAPOTZALCO		DIVISION CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO		1/ 2	
NOMBRE DEL PLAN POSGRADO EN DISEÑO Y VISUALIZACION DE LA INFORMACION					
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE			CREDITOS	5
1407221	USABILIDAD			TIPO	OPT.
H. TEOR. 2.0				TRIM.	III
H. PRAC. 1.0	SERIACION AUTORIZACION			NIVEL	MAESTRIA

**OBJETIVO (S) :**

Objetivo General:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

Conocer los principios generales para la creación de interfaces fáciles de usar.

Objetivos parciales:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

- Conocer los principios relacionados con la usabilidad.
- Aplicar los conceptos de usabilidad en la evaluación de prototipos digitales.
- Determinar las métricas para evaluar la usabilidad de las interfaces.

**CONTENIDO SINTETICO:**

1. Introducción a la Usabilidad.
2. Diseño centrado en el usuario.
3. Normatividad y principios de usabilidad.
4. Métodos de evaluación.
5. Métricas de usabilidad.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 509

*Norma Pondero Lopez*  
LA SECRETARIA DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	POSGRADO EN DISEÑO Y VISUALIZACION DE LA INFORMACION	2/ 2
CLAVE 1407221	USABILIDAD	

**MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:**

- Exposiciones temáticas por parte del profesorado y del alumnado.
- Asesoría por parte del miembro del profesorado a cargo de la UEA para la realización de actividades de carácter teórico-práctico.
- Dirección del miembro del profesorado a cargo de la UEA para la elaboración de proyectos teóricos y prácticos.
- Las sesiones se podrán llevar a cabo en forma presencial, semi-presencial, o virtual (a distancia).

**MODALIDADES DE EVALUACION:**

- El miembro del profesorado presentará los criterios de evaluación al inicio de la UEA.
- Evaluación periódica: participación en la discusión, análisis y reflexión colectiva; preparación y presentaciones temáticas y de proyectos frente a grupo.

**BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:**

1. BERGSTROM, J. R., & SCHALL, A. (Eds.). (2014). Eye tracking in user experience design. Elsevier.
2. BEVANA, N., KIRAKOWSKIB, J., & MAISSELA, J. (1991, September). What is usability. In Proceedings of the 4th International Conference on HCI.
3. COLBORNE, G. (2017). Simple and usable web, mobile, and interaction design. New Riders.
4. FISCHER, M. (2008). Website boosting: optimizar los buscadores, usabilidad y marketing web. Barcelona: Marcombo.
5. JORDAN, P. W. (1998). An introduction to usability. CRC Press.
6. KUNIAVSKY, M. (2010). Smart things: ubiquitous computing user experience design. Elsevier.
7. LEWIS, J. R. (2006). Usability testing. Handbook of human factors and ergonomics, 12, e30.
8. TORRES BURRIEL, D. (2018). Usabilidad: deja de sufrir. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia.



**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**

Casa abierta al tiempo

ADECUACION  
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO  
EN SU SESION NUM. 509

*Norma Tondero López*  
LA SECRETARIA DEL COLEGIO