

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: DISEÑO DE PERSONA/USUARIO
Código: EGR0019
Paralelo: B
Periodo : Septiembre-2023 a Febrero-2024
Profesor: LAZO GALAN JUAN CARLOS
Correo electrónico: jlazo@uazuay.edu.ec

Nivel: 7

Distribución de horas.

| Docencia | Práctico | Autónomo: 48 | | Total horas |
|----------|----------|----------------------|----------|-------------|
| | | Sistemas de tutorías | Autónomo | |
| 32 | 0 | 32 | 16 | 80 |

Prerrequisitos:

Código: UID0600 Materia: UPPER INTERMEDIATE

2. Descripción y objetivos de la materia

Se abarcaran temas básicos de la investigación y diseño centrado en el usuario partiendo desde metodologías indispensables para el levantamiento de información que servirá de punto de partida para crear productos diseño y a su vez para validarlo.

El estudiante profundizará sobre la metodología del Design thinking y como se fundamenta en varias estrategias de investigación del usuario que en conjunto con los conocimientos vistos en talleres de diseño y permitirán consolidar el eje de diseño de productos digitales e interactivos.

La cátedra genera una visión objetiva del estudiante con el fin de eliminar subjetividades en los procesos iniciales de investigación del comportamiento de los usuarios, creando y evaluando así productos de diseño estratégico centrado en las necesidades específicas de las personas de inicio a fin.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



4. Contenidos

| | |
|------|--|
| 1.1. | En que consiste el diseño basado en la investigación |
| 1.2. | Que es el diseño para las personas |
| 1.3. | Oportunidades emergentes en la investigación del usuario |
| 2.1. | observación participativa y flotante, entrevistas, encuestas, focus group y customer journey |
| 2.2. | Etnografía visual, Netnografía |
| 2.3. | Mapa de empatía |
| 3.1. | AB Testing |
| 3.2. | Diseñando para el usuario AB TEsting |

| | |
|------|---------------------------------|
| 4.1. | Aplicación del customer journey |
| 4.2. | Trabajo sobre el proyecto final |

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

aa. Diseña proyectos acordes a las necesidades del contexto desde una mirada integradora y comprometida.

-Reconoce los elementos de una interacción humano – máquina.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

cb. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos propios de la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

-Comprende todas las metodologías y sus etapas para proyectos centrado es usuario

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

cb. Identifica, selecciona y utiliza eficientemente los elementos y fundamentos teóricos propios de la profesión para la elaboración de propuestas pertinentes a las necesidades y condicionantes de casos específicos.

-Conoce las nociones básicas del Diseño Centrado en el usuario.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

da. Utiliza de manera eficiente el pensamiento visual, espacial y corporal para la representación y comprensión del entorno y las soluciones de problemáticas de su profesión.

-Comunica ideas de manera clara por medio del diseño gráfico aplicado al diseño de interfase.

-Reactivos
-Trabajos prácticos -
productos

Desglose de evaluación

| Evidencia | Descripción | Contenidos sílabo a evaluar | Aporte | Calificación | Semana |
|--------------------------------|--|--|------------|--------------|-------------------------------------|
| Reactivos | Prueba de Reactivos | INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO | APORTE | 5 | Semana: 3 (02-OCT-23 al 07-OCT-23) |
| Trabajos prácticos - productos | Trabajos prácticos, aplicación de metodologías de Investigación | INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO, PERSONA DESIGN / ARQUETIPOS | APORTE | 10 | Semana: 7 (30-OCT-23 al 04-NOV-23) |
| Trabajos prácticos - productos | Trabajos prácticos de aplicación de conocimientos teóricos. Y evaluación Escrita | DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, VIAJE DE USUARIO | APORTE | 15 | Semana: 14 (18-DIC-23 al 23-DIC-23) |
| Reactivos | Examen en base a reactivos | DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO, PERSONA DESIGN / ARQUETIPOS, VIAJE DE USUARIO | EXAMEN | 10 | Semana: 19 (al) |
| Trabajos prácticos - productos | Trabajo práctico | DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO, PERSONA DESIGN / ARQUETIPOS, VIAJE DE USUARIO | EXAMEN | 10 | Semana: 19 (al) |
| Reactivos | Examen supletorio | DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO, INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO, PERSONA DESIGN / ARQUETIPOS, VIAJE DE USUARIO | SUPLETORIO | 20 | Semana: 20 (al) |

Metodología

| Descripción | Tipo horas |
|---|----------------|
| El estudiante estudiará para rendir pruebas teóricas, así como trabajará en la concreción de trabajos prácticos que previamente fueron explicados en clase y iniciaron en el aula de clases. | Autónomo |
| Las clases serán de naturaleza teórico-prácticas, donde se explicarán nociones teóricas que luego serán aplicadas en ejercicios en clase donde permitan interiorizar dichas nociones teóricas | Total docencia |

Criterios de evaluación

| Descripción | Tipo horas |
|---|----------------|
| Los trabajos enviados para trabajo autónomo, estarán basados en rúbricas de evaluación establecidas y socializadas con la anticipación debida. Donde se explicará que se evaluará y cómo. | Autónomo |
| Las evaluaciones teóricas se realizarán mediante pruebas de opción múltiple. | Total docencia |

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

| Autor | Editorial | Título | Año | ISBN |
|--------------------|-----------|------------------|------|-----------|
| FERNANDO GAMBOA R. | Blume | DISEÑO Y USUARIO | 2007 | NO INDICA |

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **08/09/2023**

Estado: **Aprobado**