



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES
UNIDAD MORELIA**



**PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN ARTE Y DISEÑO
Modalidad presencial**

Programa

Experiencia de Usuario UX

Clave	Semestre 7° y 8°	Créditos 4	Duración	16 semanas	
			Campo de conocimiento	Diseño / Medios Digitales	
			Etapas	Profundización	
Modalidad	Curso (X) Taller (X) Lab () Sem ()			Tipo	T () P () T/P (X)
Carácter	Obligatorio () Optativo (X)		Horas		
	Obligatorio E () Optativo E ()				
			Semana	Semestre	
			Teóricas	1	Teóricas 16
			Prácticas	2	Prácticas 32
			Total	3	Total 48

Seriación

Ninguna (X)

Obligatoria ()

Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	
Indicativa (X)	
Asignatura antecedente	
Asignatura subsecuente	

Objetivo general			
Desarrollar proyectos interactivos enfocados a las interfaces de usuario (UI) por medio de la aplicación de las lógicas y fases de los procesos de diseño y prototipado para plataformas de comunicación digital.			
Objetivos específicos			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseñar y desarrollar aplicaciones digitales para dispositivos electrónicos. 2. Conocer detalladamente de los procesos implicados en el desarrollo de interfaces. 3. Desarrollar la capacidad para resolver problemas específicos mediante trabajo multimedia. 4. Publicar y gestionar interfaces digitales de usuario. 5. Experimentar con lógicas de trabajo hipermedia. 			
Índice temático			
	Tema	Horas Semestre	
		Teóricas	Prácticas
1	Desarrollo histórico y técnico de las interfaces digitales.	3	0
2	Interfaces de usuario: cli, gui, nui.	3	3
3	Principios de diseño para plataformas digitales.	3	9

4	Prototipado de aplicaciones.	3	11
5	Publicación y testeo de proyectos.	1	6
6	Elaboración de proyectos personales.	3	3
Total		16	32
Suma total de horas		48	
Contenido Temático			
Tema	Subtemas		
1	Desarrollo histórico y técnico de las interfaces digitales. 1.1 Definición de interfaz. 1.2 Primeros sistema de navegación digital. 1.3 Interfaces de video y sonido. 1.4 Videojuegos y usuariedad. 1.5 Internet y el desarrollo de las interfaces gráficas. 1.6 Realida virtual.		
2	Interfaces de usuario: cli, gui, nui. 2.1 CLI (Interfaz de línea de comandos.) 2.2 GUI (Interfaz gráfica de usuario.) 2.3 NUI (Interfaz natural de usuario.)		
3	Principios de diseño para plataformas digitales. 3.1 Relaciones de Aspecto para web. 3.2 Imagenes rasterizada y vectoriales para web 3.3 Sistema de color y resolución. 3.4 Procesamiento. 3.5 Iconos, símbolos e índices. 3.6 Formatos de salida.		
4	Prototipado de aplicaciones. 4.1 Planteamiento de problemas y objetivos específicos para la elaboración y desarrollo de proyectos (brief de diseño). 4.2 Sketch de aplicaciones móvil. 4.3 Wireframe de aplicaciones móviles.		

	4.4 Mockup de aplicaciones móviles. 4.5 Prototipado.		
5	Publicación y testeo de proyectos. 5.1 Prototipado en Adobe XD. 5.2 Lógicas de funcionamiento. 5.3 Legibilidad e inteligibilidad. 5.4 Interacciones.		
6	Elaboración de proyectos personales. 6.1 Planteamiento de proyecto. 6.2 Prototipado y diseño. 6.3 Funcionalidad. 6.4 Publicación.		
Estrategias didácticas		Evaluación del aprendizaje	
Exposición	(X)	Exámenes parciales	()
Trabajo en equipo	(X)	Examen final	()
Lecturas	(X)	Trabajos y tareas	(X)
Trabajo de investigación	(X)	Presentación de tema	(X)
Prácticas (taller o laboratorio)	(X)	Participación en clase	(X)
Prácticas de campo	()	Asistencia	()
Aprendizaje por proyectos	(x)	Rúbricas	(X)
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Portafolios	(X)
Casos de enseñanza	(X)	Listas de cotejo	()
Otras (especificar)	()	Otras (especificar)	()
Perfil profesiográfico			
Título o grado	Licenciado en Diseño Gráfico, Artes Visuales o Tics.		
Experiencia docente	Con experiencia docente en el desarrollo de páginas web, cms y publicación de las mismas.		

Otra característica	
Bibliografía básica <ul style="list-style-type: none">● Beati, H. (2015). HTML5 y CSS3 para diseñadores. Buenos Aires: Alfaomega.● Deitel, Harvey/Deitel, Paul/Deitel, Abbey. (2014). Internet Y Diseño Web Internet & World Wide Web Cómo Programar / 5 Ed. México: Pearson.● Gauchat, J.D. (2012). El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. España: Marcombo.● Montero, Yusef Hassan (2015). Experiencias de usuario: Principios y métodos. EEUU: Calmy Writter.● Pratt, A. y Nunes, J. (2014). Diseño Interactivo. Teoría y Aplicación del DCU. España: Océano.	
Bibliografía complementaria <ul style="list-style-type: none">● Berner Caitlin (2016). THE LIFE AND DEATH OF DIGITAL SIGNS AND WHEN TO KILL THEM, en línea : http://kabk.github.io/govt-theses-16-caitlin-berner-the-life-and-death-of-digital-symbols-and-when-to-kill-them/● Kraynak, J. & Bluttman, K. (2013). Tips efectivos para el diseño web. México: Trillas.● Krug, Steve. (2006). No me hagas pensar. Madrid: Prentice Hall.● Torres Remon, Manuel Angel. (2014). Diseño web con HTML5 y CSS3. Perú: Editora Macro.	