

PROGRAMA DE UNIDAD CURRICULAR

I.- DATOS GENERALES

Nombre de la Unidad Curricular: Diseño y Experiencia de Usuario

Código de la Unidad Curricular: 00474

Unidad de Gestión Académica: Escuela de Comunicación Social

Nivel: Pregrado

Régimen: Semestral

Número de Unidades Crédito: 4

Ubicación en el Plan de estudio o programa: 5° semestre

Taxonomía: TA-3	Tipo de Evaluación:	Evaluación Continua			
		Evaluación Continua con Reparación		x	
		Evaluación Final y Reparación			
N° horas semanales trabajo independiente (HTI)	5	N° horas semanales de acompañamiento docente (HAD)	Prácticas	1	
			Laboratorio		
			Teóricas	2	
Categoría de la Unidad Curricular:	Intra-Facultad	Modalidad:	Presencial	x	Virtual
	Inter-Facultad				
	Institucional		Semipresencial		En línea
	Escuela / Programa				
Instancia aprobatoria:			Fecha de aprobación :		
Diseñador (es) del programa: Irene Ramírez, Maryfrancia Méndez, Willmar Tarazona y María Carolina Urbina					

II.-Resumen/Abstract (en español e inglés)

Esta asignatura permitirá a los estudiantes gestionar la comunicación centrada en el usuario y en su experiencia, con el objetivo de crear proyectos digitales desde una perspectiva integral que cuide la arquitectura de la información, el diseño de interacción y el diseño visual. Los estudiantes de esta asignatura estarán capacitados para presentar una misma información en múltiples plataformas y dispositivos, adaptándola a las tecnologías emergentes y empleando los estándares de usabilidad. Podrán generar un proyecto UX (experiencia de usuario) de principio a fin, incluyendo mapas de viaje del cliente, prototipos e incluso evaluaciones heurísticas. Obtendrán las competencias para mejorar la experiencia de usuario independientemente de los requerimientos del proyecto o del tipo de interfaz.

Esta asignatura desarrolla la competencia general "Aprender a aprender con calidad". Así como la competencia profesional básica "Gestiona proyectos comunicacionales", y las competencias profesionales específicas "Demuestra conocimientos sobre comunicaciones integradas de mercadeo" y "Gestiona planes y estrategias de comunicaciones integradas de mercadeo".

This course will enable students to manage user-centered communication and user experience with the goal of creating digital projects from an integral perspective that takes care of information architecture,

interaction design and visual design. Students of this course will be able to present the same information on multiple platforms and devices, adapting it to emerging technologies and making use of usability standards. They will be able to generate a UX project from start to finish, including customer journey maps, prototypes and even heuristic evaluations. They will gain the skills to improve the user experience regardless of project requirements or interface type.

This course develops the general competency of “Learning to learn with quality”, the core professional competency “Manages communication projects”, and the specific professional competencies “Demonstrates knowledge of integrated marketing communications” and “Manages integrated marketing communications plans and strategies”.

III.- CONTRIBUCION DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS
Competencia general 1 (CG1):
Aprender a aprender con calidad: Utiliza estrategias de forma autónoma para incorporar e incrementar conocimientos, habilidades y destrezas en el contexto de los avances científicos y culturales requeridos para un ejercicio profesional globalmente competitivo.
Unidad de competencia 2 (CG1 – U2):
Aplica los conocimientos en la práctica: Emplea conceptos, principios, procedimientos, actitudes y valores para plantear y resolver problemas en situaciones habituales, académicas, sociales y laborales.
Criterios de desempeño de la U1 que se van a desarrollar en la asignatura
<p>Selecciona la información que resulta relevante para resolver una situación.</p> <p>Elabora una síntesis para sí mismo o para comunicarla a otras personas.</p> <p>Establece y evalúa la eficacia y la eficiencia de los cursos de acción a seguir de acuerdo con la información disponible.</p> <p>Implementa el proceso a seguir para alcanzar los objetivos mediante acciones, recursos y tiempo disponible.</p> <p>Evalúa los resultados obtenidos.</p>
Unidad de competencia 3 (CG1 – U3):
Identifica, plantea y resuelve problemas: Detecta la discrepancia entre la situación actual y la deseada, especifica lo que se necesita resolver y ejecuta acciones de manera eficiente para transformar la necesidad en logro
<p>Reconoce diferencias entre una situación actual y la deseada.</p> <p>Analiza el problema y obtiene la información requerida para solucionarlo.</p> <p>Formula opciones de solución que responden a su conocimiento, reflexión y experiencia previa.</p> <p>Selecciona la opción de solución que resulta más pertinente, programa las acciones y las ejecuta.</p> <p>Evalúa el resultado de las acciones ejecutadas.</p>
Competencia Profesional Básica 3 (CPB3):
Gestiona proyectos comunicacionales: Formula, implementa y evalúa proyectos de naturaleza comunicacional, bien sea audiovisual, periodismo o comunicaciones integradas de mercadeo, partiendo de unos objetivos específicos y desarrollando herramientas estratégicas.
Unidad de competencia 1 (CPB3 – U1):

Formula proyectos comunicacionales: Define, determina, analiza y evalúa todas las etapas propias de los proyectos de naturaleza comunicacional
Criterios de desempeño de la U1 que se van a desarrollar en la asignatura:
Define los objetivos de un proyecto comunicacional Determina los recursos disponibles y los necesarios para ejecutar el proyecto comunicacional Analiza las características del público objetivo Diseña estrategias comunicacionales Determina los medios apropiados según los mensajes y los públicos Define criterios para evaluar el proyecto comunicacional a lo largo de su desarrollo Evalúa el proyecto en sí mismo
Unidad de competencia 2 (CPB3 – U2):
Implementa proyectos comunicacionales: Ejecuta las acciones propias para la implementación de un proyecto de naturaleza comunicacional
Determina criterios para la administración de recursos financieros Conformar o participa en equipos de trabajo con los recursos humanos apropiados Elabora o supervisa la elaboración de productos comunicacionales Aplica criterios para monitorear el cumplimiento de objetivos comunicacionales
Unidad de competencia 3 (CPB3 – U3):
Evalúa los resultados de un proyecto comunicacional: Examina y valora proyectos comunicacionales tomando en cuenta los resultados obtenidos y el nivel de satisfacción generado
Criterios de desempeño de la U1 que se van a desarrollar en la asignatura:
Verifica el cumplimiento de los criterios de evaluación establecidos en el proyecto comunicacional Compara los resultados obtenidos con los deseados Determina el nivel de satisfacción de las necesidades que le dieron origen al proyecto comunicacional
Competencia Profesional Específica 1 (CPE1):
Demuestra conocimientos sobre comunicaciones integradas de mercadeo: Maneja términos y conceptos inherentes a las comunicaciones integradas de mercadeo, así como también información acerca de los medios y formatos utilizados en ellas.
Unidad de competencia 1 (CPE1 – U1):
Utiliza la terminología propia de la comunicación corporativa y del mercadeo: Domina con precisión y propiedad términos y nociones propias del ámbito corporativo y del mercadeo.
Criterios de desempeño de la U1 que se van a desarrollar en la asignatura:
Identifica términos propios de las comunicaciones integradas de mercadeo. Incorpora apropiadamente en su discurso términos y conceptos propios de la comunicación corporativa y del mercadeo.
Competencia Profesional Específica 2 (CPE2):
Gestiona planes y estrategias de comunicaciones integradas de mercadeo: Concibe, diseña, implementa y evalúa planes de mercadeo y estrategias comunicacionales para las audiencias internas y externas de una

organización, ajustados al ordenamiento jurídico y a los criterios de sustentabilidad y responsabilidad social.

Unidad de competencia 5 (CPE2 – U5):

Elabora propuestas de diseños y experiencia de usuario: Propone soluciones de experiencia de usuario y arquitectura de la información tomando como base los criterios de usabilidad

Criterios de desempeño de la U1 que se van a desarrollar en la asignatura:

Identifica los fundamentos de la experiencia de usuario y de la arquitectura de la información y de navegación

Diseña investigaciones cualitativas y cuantitativas para conocer al usuario

Crea mapas del sitio y flujos de usuarios

Aplica el diseño visual para interfaces digitales

Emplea las herramientas de diseño, *wireframing* y prototipado

Evalúa la usabilidad de las interfaces

IV.- UNIDADES TEMÁTICAS

UNIDAD I

Tema 1: Introducción: interacción (IxD), interfaz de usuario (UI), experiencia de usuarios (UX) y conceptos y diferencias.

Tema 2: Diseño centrado en el usuario. Principios de usabilidad y accesibilidad.

UNIDAD II

Tema 1: Métodos de investigación: investigación cualitativa (entrevistas, análisis contextual) y cuantitativa (métricas, encuestas).

Tema 2: Análisis de resultados: métodos de síntesis de la investigación y definición del problema (*Affinity map*, *User journey map*, personas y escenarios)

UNIDAD III

Tema 1: Fundamentos de la arquitectura de la información. Creación de mapas del sitio web y flujos de usuarios. Principios de navegación.

Tema 2: Principios de diseño visual para interfaces digitales. Introducción a herramientas de diseño, *wireframing* y prototipado. Técnicas de prototipado para diferentes dispositivos.

Tema 3: Sistema de diseño: Elementos constructivos de la interfaz gráfica.

UNIDAD IV

Tema 1: Calidad de las interfaces: usabilidad, accesibilidad y *affordance*. Evaluación heurística.

Tema 2: Pruebas de usabilidad: métodos y técnicas de evaluación del diseño de interfaces. Aspectos, medidas y métricas de evaluación. Evaluación de la experiencia de usuario. Diseño iterativo basado en el *feedback* de usuarios.

Tema 3: Accesibilidad: buenas prácticas de diseño accesible.

V.- ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y DE APRENDIZAJE

Las actividades docentes deberán conducir al desarrollo de las unidades de competencia y, por consiguiente, estarán diseñadas de forma tal que el o la estudiante tengan una participación activa en su propio aprendizaje, redirigiendo la función del docente al acompañamiento y orientación del proceso. En tal sentido, tales actividades comprenderán estrategias variadas. En las unidades de naturaleza más práctica, incluirán el diseño de ejercicios, simulaciones y elaboración de productos comunicacionales reales, y en las de naturaleza más teórica utilizarán técnicas como asignación de lecturas guiadas, análisis de textos, formulación de preguntas y problemas, estudio de casos y clases magistrales con o sin apoyo audiovisual, entre otras.

VI.- ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

La evaluación por parte del docente podrá ser de índole diagnóstica, formativa, formadora o sumativa y comprenderá estrategias variadas tales como la observación y registro de información en listas de cotejo, escalas de estimación y rúbricas para las actividades de naturaleza práctica, y para los contenidos teóricos, exámenes o pruebas cortas, exposiciones, comprobaciones de lectura y otras estrategias, a criterio del profesor. Aparte de la evaluación docente, podría haber actividades de autoevaluación y coevaluación por parte de los estudiantes, sobre la base de criterios objetivos y válidos previamente establecidos, que les permitan determinar su avance en la asignatura.

VII.- REFERENCIAS PRINCIPALES

Benyon, D. (2019). Designing user experience: a guide to HCI, UX and interaction design. United Kingdom: Pearson UK.

Barahona, J.; Camus, J. y Giu, W. (2019). Investigación UX: Métodos y herramientas para diseñar experiencia de usuarios. Chile: Independently Published.

Chipchase, J. (2017) The Field Study Handbook. Reino Unido: Field Institute.

Fernández Casado, P. (2018). Usabilidad web: teoría y uso. España: Ra-Ma.

Fowler, M. (2014). Mapas de la historia del usuario: descubre toda la historia, crea el producto adecuado. Estados Unidos: O'Reilly Media.

Gilbert, R. (2019). Inclusive Design for a Digital World: Designing with Accessibility in Mind. Apress.

Gothelf, J. y Seiden, J. (2016) Lean UX: Designing great products with agile teams. España: O'Reilly.

Hall, J. (2013). Just Enough Research. Reino Unido: A book apart.

Hassan Montero, Y. (2017). Experiencia de usuario: Principios y métodos. España: Independently Published.

Kuppelwieser, V. G. y Klaus, P. (2020). Measuring customer experience quality: The EXQ scale revisited. Journal of Business Research.

Marsh, J. (2016). UX for beginners: 100 Short Lessons to Get You Started. España: O'Reilly Media.

Marsh, S. (2022). User Research: Improve Product and Service Design and Enhance Your UX Research. Estados Unidos: O'Reilly Media.

Nielsen, J. y Kaufmann, M. (2008). Usability Engineering. Reino Unido: Editorial Morgan Kaufmann.

Nielsen, J. Valley, J. (2004). Usability inspection methods. Reino Unido: John Wiley & Sons Inc.

Perea, P. y Giner, P. (2017). UX Design for Mobile. Reino Unido: Packt Publishing.

Podmajersky, T. (2019). Strategic Writing for UX. España: O'Reilly.

Travis, D. (2019). Think Like a UX Researcher: How to Observe Users, Influence Design, and Shape Business Strategy. Estados Unidos: CRC Press.

Weinschenk, S. (2021). Diseño Inteligente. Edición actualizada. Las 100 cosas que todo diseñador necesita saber sobre las personas. España: Anaya Multimedia.

Yablonski, J. (2020). *Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services*. España: O'Reilly.

REFERENCIAS COMPLEMENTARIAS

www.nngroup.com (Nielsen Norm Group)

www.jnd.org (Just Noticeable Difference)

www.w3.org (World Wide Web Consortium)

<https://hcil.umd.edu/books> (Human Computer Interaction Lab)

<https://www.yusef.es/> (Yuseff Hassan Montero)

www.uxmatters.com (Web especializado en Diseño de Experiencias de Usuario)

www.lab.elconfidencial.com (Laboratorio de Innovación y Producto)

www.thinkersco.com (Thinkers Co., recursos y materiales prácticos)

www.searchenginewatch.com/ (Search Engine Watch)

www.interaction-design.org/ (Interaction Design Foundation)

www.uxdesign.cc/ (UX Collective)