DISEÑO GRÁFICO

**SILABO DEL CURSO**

DISEÑO DE INTERFACE

1. **CÓDIGO Y NÚMERO DE CRÉDITOS**

**CÓDIGO:** DGR605

**NÚMERO DE CRÉDITOS:** 3

1. **DESCRIPCIÓN DEL CURSO**

La construcción de interfaces a usuario es un proceso complejo, el cual requiere la utilización de métodos y técnicas aplicadas al proceso de diseño. Este diseño no solamente consiste en la determinación de la disposición de los elementos componentes de una interfaz, con un sentido estético, también incluye todo el proceso de identificación de las tareas a realizar por el usuario y la evaluación de la forma en que la interfaz de una aplicación permite llevar a cabo eficientemente dichas tareas.

En esta asignatura teórico práctica se introduce al estudiante en los conceptos de diseño de una interfaz, su proceso, los pasos que lo componen, las guías y principios a aplicar, y los métodos de evaluación utilizados actualmente.

1. **PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pre-requisitos:** | Ninguno |
| **Co-requisitos:** | Animación I DGR603 |

1. **TEXTO Y OTRAS REFERENCIAS REQUERIDAS PARA EL DICTADO DEL CURSO**

**Texto guía: (DEBEN ESTAR EN LAS 2 BIBLIOTECAS DE LA UNIVERSIDAD)**

PREECE, Jenny. (1994) “*Human Computer Interaction”.* Editorial Pearson Education

GONZÁLEZ, Mariano, J.M. Cordero (2001). Diseño de páginas web. Iniciación y referencia, McGraw-Hill.

**Textos de referencia:**

ZHOU, Hui(2008).WWW & DESIGN. Italia: Editorial Electa

DELGADO, José María. (2008)”*Photoshop CS*4”. Editorial Anaya Multimedia

BOSWELL, David; B. KING, J.; OESCHGER, P.; COLLINS, Murphy. (2002). *Creating Applications with Mozilla. Editorial* O´Reilly.

**Lecturas complementarias:**

|  |  |
| --- | --- |
| SESIÓN | LECTURA PREVIA |
| 6 | Diseño de páginas web, <http://www.lsi.us.es/docencia/cursos/cursoweb>. |
| 10 | Rodrigo Ferrer *“Diseño de páginas web en educación”*  Jorge Mendoza *“Herramientas y técnicas de diseño web efectivas”* |

1. **RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO**
2. Relacionar la información teórica y práctica necesaria para abordar el desarrollo de interfaces gráficas de usuario en aplicaciones de carácter general. (Nivel Taxonómico: Análisis)
3. Diseñar páginas web utilizando el software Adobe Dremweaer. (Nivel Taxonómico: Síntesis).
4. **TÓPICOS O TEMAS CUBIERTOS**

|  |  |
| --- | --- |
| **PRIMER PARCIAL** | **HORAS** |
| Unidad 01. Diseño de interface básico | 24 |
| **TOTAL** | **24** |

|  |  |
| --- | --- |
| **SEGUNDO PARCIAL** | **HORAS** |
| Unidad 02. Diseño de interfaces- extendido | 24 |
| **TOTAL** | **24** |

1. **HORARIO DE CLASE/LABORATORIO**

Las clases se trabajarán en una sesión de clase de 3 horas a la semana, equivalente a 48 horas en el semestre.

1. **CONTRIBUCIÓN DEL CURSO EN LA FORMACIÓN DEL PROFESIONAL**

Este curso permitirá al estudiante integrar fundamentos y aplicaciones de comunicación web, aplicándolos a sus diseños y creaciones para internet. Además, ser comunicador y diseñador Web, polivalente, versátil, con capacidad para interpretar diversos roles, lo que reforzará su potencial empleabilidad.

1. **RELACIÓN DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA CARRERA.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **RESULTADOS DE APRENDIZAJE** | **CONTRIBUCIÓN (ALTA, MEDIA, BAJA)** | **RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO** | **EL ESTUDIANTE DEBE:** |
| a). Aplicar conocimientos de comunicación visual acorde a las competencias profesionales de la carrera. | **ALTA** | 1,2 | Diseñar y programar una página web, empleando los procesos aprendidos. |
| b).Analizar problemas de comunicación visual para plantear soluciones eficientes de diseño gráfico. | **MEDIA** |  |  |
| c).Diseñar proyectos y/o productos creativos e innovadores de comunicación visual con criterios profesionales. | **MEDIA** |  |  |
| d).Tener la habilidad para trabajar como parte de un equipo multidisciplinario. | **BAJA** |  |  |
| e). Comprender la responsabilidad ética y profesional. | **BAJA** |  |  |
| f). Tener la habilidad para comunicarse efectivamente de forma oral y escrita en español. |  |  |  |
| g). Tener la habilidad de comunicarse en inglés. |  |  |  |
| h). Tener una educación amplia para comprender el impacto de las soluciones de su carrera profesional en el contexto global. | **MEDIA** |  |  |
| i). Reconocer la necesidad de continuar aprendiendo a lo largo de la vida y tener la capacidad y actitud para hacerlo. | **BAJA** |  |  |
| j). Conocer temas contemporáneos. | **BAJA** |  |  |
| k). Tener la capacidad para liderar y emprender. | **BAJA** |  |  |

1. **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

La materia es de carácter teórico-práctico, con el planteamiento de introducir en el estudiante conceptos necesarios para el desarrollo de la práctica, a nivel psicológico y social, para con la creación de los diseños. Mediante tareas individuales se comprobarán la aplicabilidad del trabajo a nivel individual en los ámbitos profesionales del diseño de interfaces.

Se empleará:

Talleres

Investigación

Exposiciones

1. **EVALUACIÓN DEL CURSO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Primer Parcial** | **Segundo Parcial** | **Recuperación** |
| **Trabajo Individual (40%)** |  |  |  |
| Deberes | 20% | 20% |  |
| Trabajo práctico | 20% | 20% |  |
| **Trabajo de Investigación (20%)** |  |  |  |
| Investigación | 5% |  |  |
| Exposición grupal | 15% | 20% |  |
| **Prueba escrita (40%)** |  |  |  |
| Exámenes parciales | 40% | 40% | 100% |
| **TOTAL** | 100% | 100% | 100% |

1. **VISADO**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PROFESOR** | **DIRECTORA**  **DE LA CARRERA** | **DIRECCIÓN GENERAL ACADÉMICA** |
| Ing. Mariela Coral López | **Ing. Mariela Coral López** | **Dra. Lila Alarcón de Andino** |
| Fecha: 9 septiembre 2014 | Fecha: | Fecha: |