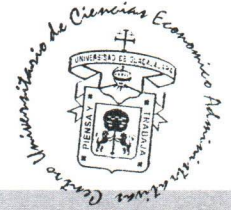


MATERIA
DISEÑO DE INTERFAZ DE USUARIO Y USABILIDAD
Optativa III



Nivel de formación	Maestría en Tecnologías de Información				
Área de formación	Optativa abierta	Orientación	Diseño e implantación de TI		
Modalidad	Presencial	Carga horaria	48 hrs.	Créditos	7

Objetivo General

Comprender y ejecutar estrategias de productos digitales que maximizan el beneficio a organizaciones y mercados a través de la implementación de mejores prácticas de diseño de patrones en plataformas digitales y su impacto en la experiencia del usuario.

Objetivo Particular

Obtener conocimiento práctico de diseño de prototipos a través del uso de plataformas y herramientas de montaje y prototipado.

Competencia y sub-competencia a desarrollar

Competencia genérica

Competencias en la industria tecnológica para PYMES y proyectos de emprendimiento basados en productos digitales.

Competencias específicas

- a) Estructura, navegación y documentación de requerimientos funcionales y no funcionales
- b) Implementaciones en patrones de interfaces gráficas
- c) Evaluaciones de alcances y efectividad de patrones de diseño de interfaz.



Producto esperado del curso

Prototipo de un producto mínimo viable que agregue valor sustentable a un modelo de negocio y cumpla con los objetivos del usuario meta.

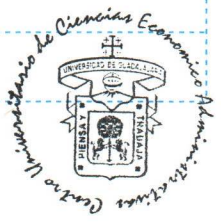
Campo de aplicación profesional

Desarrollo de Software, Diseño de Productos Digitales, Emprendimiento Digital, Marketing Digital.

Logros esperados	
Conocimientos	El estudiante se apropiará de una serie de conceptos y principios que le permitirán aplicar un proceso de diseño de productos digitales de ideación a implementación y validación de resultados con el objetivo de maximizar el beneficio hacia organizaciones y mercados públicos o privados.
Habilidades	Diseño, planeación, ejecución, prueba y monitoreo de soluciones digitales desde la perspectiva de diseño de producto y experiencia de usuario.
Actitudes	Resolución de problemas complejos desde la empatía al contexto individual de cada tipo de usuario y su relación con el interés sostenible de organizaciones y negocios.
Valores	Responsabilidad, Disciplina, Trabajo en Equipo, Empatía.

CONTENIDO

Módulo / Unidad	Contenido	Producto o resultado esperado
Módulo I.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción al proceso de diseño de interfaces 2. Design Thinking: Diseñando para resolver problemas 3. Personas e historias de usuario 4. Producto Mínimo Viable o MVP y la estrategia de Producto 	Definición del Producto Mínimo Viable y la propuesta de valor digital



MAESTRÍA EN
TECNOLOGÍAS DE
INFORMACIÓN



Módulo / Unidad	Contenido	Producto o resultado esperado
Módulo II.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estructura y Navegación 2. Principios de diseño (Visibility, Feedback, Mappings, Constraints) 3. Prototipos y validación 	Identificar funciones, flujos de navegación y plataformas de prototipado
Módulo III.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mobile Apps vs Responsive Web 2. Principios de diseño en Android 3. Principios de diseño en iOS 	Distinción de mejores prácticas para plataformas móviles
Módulo IV.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseño atómico 2. Principios de diseño en Web 	Distinción de mejores prácticas para plataformas web
Módulo V.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Principios Heurísticos de Usabilidad 2. Evaluación Heurística de Usabilidad 	Identificación de problemas de usabilidad y herramientas de documentación

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- The Design of Everyday Things, Donald A. Norman, Currency Doubleday. 1988, ISBN:0-385-26774-6.
- Designing for the Digital Age - How to Create Human-Centered Products and Services, Kim Goodwin, Wiley Publishing, Inc. 2009, ISBN:978-0-470-22910-1.

Otros Documentos:

- 10 Usability Heuristics for User Interface Design, Jakob Nielsen, Nielsen Norman Group, 1994 <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>.



Criterios de Evaluación	Porcentaje / Puntaje
Primer entregable	40
Segundo Entregable	30
Entregable Final	30
Total	100

Elaboró y actualizo programa: **Mtro. Luis Antonio Medellín Serna**
 Última Revisión, actualización: **18 de marzo 2022**

Aprobación de la Junta Académica
 Programa de la Maestría en Tecnologías de Información



**MAESTRÍA EN
TECNOLOGÍAS DE
INFORMACIÓN**

Revisores:

Firma:

Dr. José Antonio Orizaga Trejo
 Presidente de la Junta Académica

Dr. Sergio Roberto Dávalos García
 Secretario

Dr. Víctor Manuel Larios Rosillo
 Consejero

Dr. Cuauhtémoc López Martín
 Consejero

Dra. María Elena Meda Campaña
 Consejero

Mtro. Alejandro López Rodríguez
 Consejero