



DISEÑO CENTRADO EN USUARIO DE APLICACIONES INTERACTIVAS	Carrera: Especialización en Tecnología, Diseño y Evaluación de Interacciones Humano-Computadora
Año 2020	Docente: Mg. Nicolás Jaureguiberry
	Duración: 84hs.

OBJETIVOS GENERALES

Este curso tiene por objetivo ofrecer al estudiante una introducción y ejercitación en formato de taller del proceso completo para la identificación de necesidades, concepción, diseño, prototipado y evaluación de experiencias digitales interactivas enfocadas en aplicaciones de software y/o productos basados en software y hardware.

CONTENIDOS MÍNIMOS

El proceso de pensamiento de diseño en cinco etapas. Conceptos, técnicas y herramientas para cada etapa. Empatía y Definición. Técnicas etnográficas para investigación de usuarios. Definición de problemas. Organización de información. Herramientas visuales. Mapeos. Ideación y Prototipado. Procesos, técnicas y métodos para la generación y representación de ideas de interacción y experiencia de usuario. Del boceto en papel al prototipado de experiencias de usuario. Evaluación. Crítica de diseño, evaluación de expertos con heurísticas y recorridos. Pruebas con usuarios en contexto de laboratorio, en el campo y de forma remota. Gestión de proyectos. Inserción de UX en ágiles, proceso design thinking, design sprint, etc. Procesos, técnicas y herramientas compartidas.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS DE LA CARRERA

C-1: Mediante el conocimiento y puesta en práctica de técnicas y procesos para investigar y comprender la interacción de las personas con los dispositivos.

C-3: Mediante el conocimiento y puesta en práctica de técnicas y procesos para idear, prototipar y evaluar tecnologías de interacción.

C-4: Conocimiento y puesta en práctica de mejores y más avanzadas técnicas, herramientas y procesos para idear, prototipar y evaluar tecnologías de interacción.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Desarrollo de un proyecto completo de diseño de aplicaciones interactivas que recorra todas las etapas del proceso de pensamiento de diseño y permita practicar las mejores técnicas y el uso de herramientas en cada etapa. Los proyectos estarán vinculados a temas de impacto social y/o económico en la región de la UNLP y serán acordados al comienzo del curso entre docente y alumnos.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN

El curso se desarrollará en formato de taller de proyecto, con un requerimiento de asistencia mínima de un 80% de las clases y la realización del proyecto que incluirá entregas parciales y un reporte final. La calificación del curso consistirá en una nota numérica entre 0 (cero) y 10 (diez).

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. **BROWN, Tim. *Change by Design How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. HarperCollins, 2009.**
2. **BUXTON, Bill. *Sketching user experiences: getting the design right and the right design*. Morgan Kaufmann, 2007.**
3. **COOPER, Alan; REINMANN, Robert; CRONIN, David. *About Face 3.0: The essentials of interaction design*. Wiley, 2007.**
4. **CROSS, Nigel. *Design thinking. Understanding how designers think and work*. Berg, 2011.**
5. **GARRETT, Jesse James. *The elements of user experience: user-centered design for the Web and beyond*. New Riders, 2011.**
6. **GOTHELF, Jeff; SEIDEN, Josh. *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*. O'Reilly Media, 2013.**
7. **GREENBERG, Saul et al. *Sketching user experiences. The workbook*. Morgan Kaufmann, 2012.**
8. **HARTSON, H. Rex.; PYLA, Pardha S. *The UX Book: process and guidelines for ensuring a quality user experience*. Morgan Kaufmann/Elsevier, 2012.**
9. **KALBACH, James. *Mapping Experiences*. O'Reilly, 2016.**
10. **KRUG, Steve; BAYLE, Elisabeth; MATCHO, Mark. *Don't make me think, revisited: a commonsense approach to Web usability*. New Riders, 2014.**



11. LOCKWOOD, Thomas. **Design thinking. Integrating innovation, customer experience and brand value.** Design Management Institute, 2009.
12. NIELSEN, Jakob. **Designing Web usability.** New Riders, 2000.
13. PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Interaction design. Beyond human-compute interaction. Fourth edition.** Wiley, 2015.
14. PRUITT, John; ADLIN, Tamara. **The persona lifecycle.** 1. ed. Morgan Kaufmann, 2006.
15. RIES, Eric. **The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses.** Crown Business, 2012.
16. SCHNEIDER, Jonny. **Understanding Design Thinking, Lean, and Agile.** O'Reilly Media Inc., 2017.
17. UNGER, Russ; CHANDLER, Carolyn. **A project guide to UX design: for user experience designers in the field or in the making.** New Riders, 2012.
18. VAN DUYNE, Douglas K.; LANDAY, James A.; HONG, Jason I. **The design of sites: patterns for creating winning web sites.** Prentice Hall, 2007.
19. YOUNG, Indi. **Mental models.** Rosenfeld, 2011.
20. YOUNG, Indi. **Practical empathy.** Rosenfeld, 2015.