

<p>INTERACCIONES 1. FUNDAMENTOS Y PRACTICA DEL DISEÑO CENTRADO EN PERSONAS</p> <p>Plan 2025</p>	<p>Carrera: Especialización en Interacciones Humano-Computadora</p> <p>Docente: Dr. Andrés Rodríguez</p> <p>Carga horaria total: 304hs Hs. interacción pedagógica: 104hs Hs. trabajo autónomo del alumno: 200hs</p>
--	--

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 que utilizan el paradigma basado en pantallas.

PRE-REQUISITOS

No posee correlativas en la carrera

CONTENIDOS MÍNIMOS

El proceso de pensamiento de diseño. 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.

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 DUYNÉ, 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.