



<p><b>INTERACCIONES 1. FUNDAMENTOS Y PRACTICA DEL DISEÑO CENTRADO EN PERSONAS</b></p> <p>Plan 2025</p>	<p><b>Carrera:</b> Especialización en Interacciones Humano-Computadora</p> <p><b>Carga horaria total: 304hs</b> Hs. interacción pedagógica: 104hs (incluye teoría y práctica, en encuentros sincrónicos y comunicación asincrónica) 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

### **CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS**

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.

### **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.

## **MODALIDAD DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN**

El curso se desarrollará en formato de taller de proyecto completamente en modalidad virtual a través de encuentros sincrónicos con actividades mediante el entorno virtual de enseñanza y aprendizaje (EVEA). Se requiere una asistencia mínima del 80% de los encuentros incluyendo el encuentro inicial de presentación del curso y el encuentro final de integración, ambos de asistencia obligatoria.

En esta materia se combinan las clases sincrónicas con actividades realizadas a través del entorno virtual de enseñanza y aprendizaje que propone el SIED. Las clases tienen un formato de taller, donde se presentan los temas teóricos necesarios para avanzar en el desarrollo del proyecto, en ellas se presentan los ejes temáticos, y luego se incluyen ejemplos prácticos, para evaluar/ejercitar y validar los conceptos presentados.

Durante el curso los alumnos realizan el desarrollo de un proyecto descubrimiento de necesidades y propuesta de diseño de satisfacción mediante una aplicación interactiva. El desarrollo recorrerá todas las etapas del proceso de pensamiento de diseño y permitirá 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. El proyecto incluirá entregas parciales (informadas en el encuentro de presentación) y una presentación final (a realizar en el encuentro de cierre). La evaluación del proyecto resultará en la calificación final del curso que consistirá en una nota numérica entre 0 (cero) y 10 (diez).

## **RECURSOS Y MATERIALES DE ESTUDIO**

Como materiales de estudio, se dispone de:

- Presentaciones multimedia desarrolladas ad-hoc para introducir cada uno de los diferentes ejes temáticos.
- Ejemplos donde se aplican los conceptos teóricos
- Ejercicios prácticos que son desarrollados en clase
- Píldoras formativas con la explicación de algunos temas
- Material de lectura para estudiar y profundizar conceptos abordados en las clases
- Enlaces a artículos de actualidad y material multimedia de repositorios reconocidos en el área
- Libros digitales
- También se presentan herramientas de software, utilizadas para mostrar y/o ejemplificar conceptos desarrollados en las clases sincrónicas.



## **ACTIVIDADES EXPERIMENTALES PLANIFICADAS PARA LA APROPIACIÓN DE LOS SABERES Y LA EVALUACIÓN**

Desarrollo de trabajos prácticos parciales luego de cada eje temático de la materia. Estos trabajos serán ejercicios que comenzarán en clase y podrían finalizar en la misma clase o la siguiente. Estos trabajos tendrán una consigna que el docente explicará y luego, a partir de los conceptos previamente vistos, los alumnos tendrán que llevarlo a la práctica. Los trabajos podrán ser individuales o grupales. Para esto último se configurará el entorno virtual para que los alumnos del mismo grupo se encuentren en un espacio virtual diferente del resto. Durante el desarrollo del trabajo, el docente estará conectado respondiendo dudas y consultas.

Estos trabajos pretenden desarrollar y/o fortalecer las aptitudes de opinión crítica en los temas relativos del curso. Los alumnos deberán sintetizar una opinión como conclusión de cada trabajo. Los ejercicios grupales permiten que la opinión sea discutida entre los participantes del grupo y así poder tener mejores argumentos.

También se pretende desarrollar la capacidad de poder comunicar y transmitir los resultados, en presentaciones pautadas a lo largo de la materia. Finalizada la actividad, se realizará una sesión de discusión conjunta donde los participantes comunicarán sus opiniones e intercambiarán los distintos puntos de vista.

## **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 DUYN, 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.