



## MODELO DE SÍLABO ADAPTADO PARA EL PERIODO DE ADECUACIÓN A LA EDUCACIÓNNO PRESENCIAL

Facultad de Ingeniería  
Escuela Profesional de Ingeniería Informática

### SÍLABO 2021-II

#### I. DATOS ADMINISTRATIVOS

1. Asignatura : Diseño Gráfico e Interfaces
2. Código : IF0605
3. Naturaleza : Teórico-práctica-Laboratorio
4. Condición : Obligatorio
5. Requisitos : IF 0504 –Ingeniería de Requerimientos
6. Nro. Créditos : 03
7. Nro de horas : Teóricas/Prácticas
8. Semestre Académico : 2021-II
9. Docente : Pedro Carpio Farfan

Correo Institucional :  
[pedro.carpio@urp.edu.pe](mailto:pedro.carpio@urp.edu.pe)

#### II. SUMILLA

La asignatura de Diseño Gráfico e Interfaces pertenece a la formación profesional de las carreras de Ingeniería. La asignatura es de naturaleza teórico-práctico y su propósito es desarrollar las capacidades para evaluar, diseñar e implementar representaciones gráficas de la información y su incorporación al producto software, cumpliendo con los criterios modernos de usabilidad. Está constituido de cuatro unidades de aprendizaje: Principios de las Interfaces Hombre-Computador, Patrones de Interfaces y Normas ISO, Modelar para Usuarios, Estilos de Interfaces y Desarrollo de Prototipo y Pruebas de Usuario.

#### III. COMPETENCIAS GENÉRICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

- Pensamiento Crítico y creativo
- Resolución de problemas
- Investigación Científica y Tecnológica

#### IV. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

- Soluciona problemas de Ingeniería.
- Diseño en Ingeniería
- Trabajo en Equipo

#### V. DESARROLLA EL COMPONENTE DE: INVESTIGACIÓN ( ) RESPONSABILIDAD SOCIAL ( )

#### VI. LOGRO DE LA ASIGNATURA

Al finalizar la asignatura, el estudiante reconoce, evalúa y diseña interfaces de usuarios para sistemas de información interactivos con la importancia de la participación del usuario usando herramientas de tecnologías emergentes .

#### VII. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

**UNIDAD I: PRINCIPIOS DE LAS INTERFASES HOMBRE-COMPUTADOR.DISCIPLINAS RELEVANTES EN EL DISEÑO DE APLICACIONES**

**LOGRO DE APRENDIZAJE:** Al finalizar la unidad, el estudiante conoce las ciencias que intervienen en las interfaces y las disciplinas en el desarrollo de aplicaciones. .

Semana	Contenido
--------	-----------



**Universidad Ricardo Palma**  
**Rectorado**  
**Oficina de Desarrollo Académico, Calidad y**  
**Acreditación**

1	Interacción Persona Ordenador (IPO). Historia del IPO.Objetivos.. Concepto Interfaz de Usuario. Concepto de Usabilidad, características atributos.Organizaciones y Asociaciones IPO
2	Disciplinas Relevantes en el diseño de aplicaciones .
3	Monitoreo y Retroalimentación. Evaluación del Logro

**UNIDAD II: MODELAR PARA USUARIOS**

**LOGRO DE APRENDIZAJE:** Al finalizar la unidad, el estudiante conoce el ciclo de vida de la interfaz de usuario y interpreta modelos de procesos para diseñar interfaces.

Semana	Contenido
4	Análisis Centrado en el Usuario. Tipos de Usuario. Características del Usuario.Actividades del usuario .Modelo DCU.Analisis e Investigacion de usuarios.Arquitectura de la Informacion.Metodo Card Sorting.Diagramas.Tipos de
5	Diseño UI /Ux y Desarrollo de Aplicaciones.Conceptos de UX/UI.Papel del UX,Papel del UI.Herramientas del UX ,Herramientas del UI.Story Mapping.User Persona.Emotional Customer Journey Map.
6	Creacion de prototipos .prototipos de Baja Calidad,Prototipos de Alta fidelidad.Herramientas para crear prototipos de alta fidelidad y Alta fidelidad.
7	Monitoreo y Retroalimentación. Evaluación del Logro

**UNIDAD III: ESTILOS DE INTERFACES Y PATRONES DE DISEÑO**

**LOGRO DE APRENDIZAJE:** Al finalizar la unidad, el estudiante aplicara las patrones de diseño haciendo uso correcto de los mensajes de error .

Semana	Contenido
8	Patrones de diseño.
9	Pautas de diseño de la estructura de interfaz de usuario:Manipulacion directa ,diseño de iconos ,arquitectura de menus ,lenguaje de comando.Pautas de diseño de la Interfaz:colores,fuentes,iconos,distribucion de los elementos
10	Pautas de diseño de los elementos interactivos de la Interfaz :botones de comando,listas desplegables .Pautas de diseño de la presentacion de datos.Uso correcto de los mensajes de error .
11	Monitoreo y Retroalimentación.

**UNIDAD IV: EVALUACION Y PRUEBAS DE INTERFACES**

**LOGRO DE APRENDIZAJE:** Al finalizar la asignatura, el estudiante utiliza herramientas para diseñar prototipos y evaluar interfaces entendiendo los nuevos roles en el diseño de interfaces

Semana	Contenido
12	Métodos de Evaluación. Indagacion,Inspeccion ,Pruebas .
13	Herraminetas para Evaluacion de Interfases Web .
14	Evaluacion heuristica .Principios de la Evaluacion heuristica de Nielsen
15	Pruebas con usuarios .Tipos
16	Monitoreo y Retroalimentación. Evaluación del Logro
17	<b>EVALUACIÓN SUSTITUTORIA CON PRODUCTO FINAL: RÚBRICA</b>

**VIII. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

Aula invertida, Aprendizaje Colaborativo, Aprendizaje basado en problemas.

**IX. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE VIRTUAL**

**Oficina de Desarrollo Académico, Calidad y**



**Universidad Ricardo  
Palma Rectorado  
Oficina de Desarrollo Academico  
Calidad y Acreditacion**

La modalidad no presencial desarrollará actividades sincrónicas (que los estudiantes realizarán al mismo tiempo con el docente) y asincrónicas (que los estudiantes realizarán independientemente fortaleciendo su aprendizaje autónomo. La metodología del aula invertida organizará las actividades de la siguiente manera:

**Antes de la sesión**

**Exploración:** preguntas de reflexión vinculada con el contexto, otros.

**Problematización:** conflicto cognitivo de la unidad, otros.

**Durante la sesión**

**Motivación:** bienvenida y presentación del curso, otros.

**Presentación:** PPT en forma colaborativa, otros.

**Práctica:** resolución individual de un problema, resolución colectiva de un problema, otros.

**Después de la sesión**

**Evaluación de la unidad:** presentación del producto.

**Extensión / Transferencia:** presentación en digital de la resolución individual de un problema.

## IX. EVALUACIÓN

La modalidad no presencial se evaluará a través de productos que el estudiante presentará al final de cada unidad. Los productos son las evidencias del logro de los aprendizajes y serán evaluados a través de rúbricas cuyo objetivo es calificar el desempeño de los estudiantes de manera objetiva y precisa.

Retroalimentación. En esta modalidad no presencial, la retroalimentación se convierte en aspecto primordial para el logro de aprendizaje. El docente devolverá los productos de la unidad revisados y realizará la retroalimentación respectiva.

UNIDAD	INSTRUMENTOS	PORCENTAJE
I	Rúbrica	15%
II	Rúbrica	20%
III	Rúbrica	25%
IV	Rúbrica	40%

## X. RECURSOS

- Equipos: computadora, laptop, Tablet, celular
- Materiales: apuntes de clase del Docente, separatas de problemas, lecturas, videos.
- Plataformas: Windows, Adobe XD ,Visual Studio,html

## XI. REFERENCIAS

### Bibliografía Básica

1. Dave Wood ,Diseño de Interfases 1° Edición Parramon 2015
2. Sebastian Serna , Cesar Pardo Diseño de Interfases Móviles . Ed Ra-Ma 2017
3. Eugenia Perez Martinez,Pello Xabier Altadill Izura ,Diseño de InterfasesEd Garceta 2016
4. Juan Ferre Martinez ,Desarrollo de Interfases Ed. Ra-Ma 2016