

## 2244 – DISEÑO DE INTERFACES



**UASLP**  
Universidad Autónoma  
de San Luis Potosí



**FACULTAD DE  
INGENIERÍA**  
Área de Ciencias  
de la Computación

Clave de la materia: 2244  
Clave Facultad: 2244  
Clave U.A.S.L.P.: ----  
Clave CACEI: IA  
Nivel del Plan de Estudios: I.S.I.: 7  
No. de créditos: 8  
Horas/Clase/Semana: 4  
Horas totales/Semestre: 64  
Horas/Práctica (y/o Laboratorio): 0  
Prácticas complementarias: 0  
Trabajo extra-clase Horas/Semana: 4  
Carrera/Tipo de materia: I.S.I./ Electiva de Área de Énfasis  
No. de créditos aprobados: 200 créditos del Núcleo Básico  
Fecha última de Revisión Curricular: 28-junio-2024  
Materia y clave de la materia requisito: 2236 – Interfaces Gráficas  
con Aplicaciones  
Modalidad: Presencial y No Presencial – en línea

### OBJETIVO DEL CURSO

Conocer y aplicar los fundamentos del diseño de interfaces, siguiendo los requerimientos de diseño

digital de un proyecto dado, para ser desarrollados en aplicaciones Web, móviles y de escritorio.

### CONTENIDO TEMÁTICO

#### 1. DISEÑO DE INTERFACES WEB

*Tiempo Estimado: 21 hrs.*

Objetivo: Conocer y aplicar los fundamentos de diseño de interfaces para aplicaciones basadas en el desarrollo web.

- 1.1. Introducción al diseño web
- 1.2. Arquitectura de la información
- 1.3. Sistema de diseño
- 1.4. Concepto y diseño visual
- 1.5. Diseño responsivo
- 1.6. Definición de interfaz
- 1.7. Preparar archivos para programar

#### 2. DISEÑO DE INTERFACES MÓVILES

*Tiempo Estimado: 21 hrs.*

Objetivo: Conocer y desarrollar el diseño digital y las interfaces de una aplicación móvil siguiendo los conceptos de uso establecidos.

- 2.1. Marcos de diseño
- 2.2. Arquitectura de la información
- 2.3. Introducción a la usabilidad
- 2.4. Introducción a investigación de usuario
- 2.5. Diseño de Interfaces móviles
- 2.6. Prueba de prototipo

#### 3. DISEÑO DE INTERFACES DE APLICACIONES DE ESCRITORIO

*Tiempo estimado: 22 hrs.*

Objetivo: Conocer y aplicar los conceptos de diseño de interfaces para aplicaciones de escritorio.

- 3.1. Definición y objetivo del proyecto
- 3.2. Elaboración de los roles de usuarios
- 3.3. Arquitectura de la información
- 3.4. Atajos o teclas rápidas
- 3.5. Diferencias entre sistemas operativos
- 3.6. Línea de diseño
- 3.7. Definición de interfaz
- 3.8. Pruebas de usabilidad

### METODOLOGÍA

Desarrollo del tema por parte del profesor siguiendo el método de aprendizaje basado en problemas. Se espera que el alumno investigue ciertos temas, siguiendo el método de aula invertida. Los alumnos aprenderán mediante ejemplos y problemas en clase utilizando el pizarrón y proyector. Por su parte, los alumnos tendrán

que diseñar una página web, una aplicación móvil y una aplicación de escritorio. Hacer énfasis durante todo el curso sobre el uso de las buenas prácticas de diseño tomando en cuenta en todo momento los requerimientos del cliente y los usuarios finales.

## EVALUACIÓN

Se realizarán tres exámenes parciales de forma colegiada en las fechas establecidas por la Facultad, de acuerdo con el Reglamento de Exámenes. La calificación de los exámenes parciales estará compuesta por la evaluación del examen parcial (60%) y por otras

actividades (40%), como: tareas, investigaciones, resolución de problemas, ejercicios, etc. La calificación del examen ordinario es el promedio de los tres parciales.

## BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía Básica

Gothelf, J., Seiden, J., *Lean UX: Designing great products with agile teams*. 2nd Edition, O-Reilly Media, 2016.

MacDonald, D., *Practical UI Patterns for Design Systems: Fast-Track Interaction Design for a Seamless User Experience*. 1st Edition, Apress, 2019.

Stull, E. *UX Fundamentals for Non-UX Professionals: User Experience Principles for Managers, Writers, Designers, and Developers*. 1st Edition, Apress, 2019.

### Bibliografía Complementaria

Mordecki, D. *Miro y Entiendo: Guía Práctica de Usabilidad Web*. Editorial Académica Española, 2018.

Krug, S. *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability*. New Riders Publishing, 2013.

Norman, D. *The Design of Everyday Things*. Basic Books, 2013.

Bertoli, M., *React Design Patterns and Best Practices*. Packt Publishing, 2017.

LaViola Jr, J., Kruijff, E., McMahan, R., Bowman, D., Poupyrev, P., *3D User Interfaces: Theory and Practice*. Addison-Wesley Professional, 2017.