

<b>HORAS DE CLASE</b>				<b>DOCENTE RESPONSABLE</b>
<b>TEÓRICAS</b>		<b>PRÁCTICAS</b>		Lic. Mauricio Damián ANDRADE
<b>p/semana</b>	<b>p/cuatrim.</b>	<b>p/semana</b>	<b>p/cuatrim.</b>	<b>DOCENTE COLABORADOR</b>
4	64	2	32	Lic. Juan Ángel RINGHETTI

**DESCRIPCIÓN:**

La materia inculca en el alumno las nociones generales de la interacción entre el humano y la interfaz de una aplicación. Usabilidad en aplicaciones Web. Diseño adaptativo y responsivo. Estructura de la información en un sitio web. Prototipado de interfaces. Utilización avanzada de frameworks autoadaptables y responsivos.

El objetivo de la materia es brindar conocimientos necesarios para el desarrollo de interfaces de usuarios para diferentes entornos y dispositivos de visualización. Utilizar patrones y herramientas para el diseño de interfaces de usuario. Introducir al alumno en conceptos como usabilidad, interacción y accesibilidad. Diseños avanzados autoadaptables.

**PROGRAMA SINTÉTICO:****UNIDAD TEMÁTICA I: INTERFAZ DE USUARIO****UNIDAD TEMÁTICA II: DISEÑO WEB****UNIDAD TEMÁTICA III: PROTOTIPADO**

**PROGRAMA ANALÍTICO:****UNIDAD TEMÁTICA I: INTERFAZ DE USUARIO**

Interfaz web: definición y tipos de aplicaciones, características. Diseño de la interfaz de usuario (UI). Características (fácil de usar, intuitiva, consistente, libre de errores, eficiente, etc). Análisis de la experiencia del usuario (UX). Accesibilidad web: fundamentos, beneficios, barreras por tipo de perfil, cómo lograr una web accesible.

**UNIDAD TEMÁTICA II: DISEÑO WEB**

Principios esenciales en el diseño web. Diseño fijo, adaptativo y responsivo. Estructura de la información en un sitio web: tipos de estructura, objetivos del sitio, pasos para estructurar un sitio web. Framework de diseño web (Bootstrap, Bulma, Materialize, Skeleton, etc).

**UNIDAD TEMÁTICA III: PROTOTIPADO**

Qué es el prototipado de interfaz. Finalidad, beneficios del prototipado, cuándo utilizarlo. Diferencias entre Sketchs, Mockups, Wireframes y Prototipos, propósitos de cada uno. Uso de herramientas de prototipado (Skecth, Figma, Marvel, etc).

**BIBLIOGRAFÍA**

Daniel Schwarz (2016). *Jump Start Sketch: Master the Tool Made for Ui Designers*. SitePoint Books

Dave Wood (2015). *Diseño de Interfaces*. España: Parramon.

Diana García-Miguel López (2019). *Diseño de interfaces web*.

Eugene Fedorenko (2020). *Designing in Figma: The complete guide to designing with reusable components and styles in Figma*.

Marcelo Carlos Cancinos (2020). *Bootstrap - Principiantes: Diseño rápido y sencillo para el programador web y de apps*.

Pérez Martínez, Eugenia, Altadill Izura, Pello Xabier (2016). *Diseño de Interfaces web*. España: Ibergarceta Publicaciones.

Sarah Horton & Whitney Quesenbery (2014). *A Web for Everyone - Designing Accessible User Experiences*.

Steve Krug (2015). *No me hagas pensar. Actualización 3ra. edición*.

El presente Programa se ha elaborado bajo responsabilidad del/la/los/las docente/s cuya/s firma/s se exponen a continuación. Las autoridades de cada Facultad, y de la Secretaría General Académica o Dirección de Coordinación Educativa de esta Universidad suscriben prestando conformidad.



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES  
2021 - Año de la Salud y del Personal Sanitario

**Hoja Adicional de Firmas**  
**Anexo de Firma Conjunta**

**Número:**

**Referencia:** Programa Herramientas de Diseño - 2021

---

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 3 pagina/s.

