

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
COORDINACIÓN GENERAL DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

Datos de identificación

Unidad Académica	Facultad de Contaduría y Administración (Tijuana). Facultad de Ciencias Administrativas y Sociales (Ensenada). Facultad de Ciencias Administrativas (Mexicali).			
Programa	Maestría en Gestión de Tecnologías de la Información y la Comunicación			
Nombre de la Unidad de Aprendizaje.	Experiencia del Usuario			
Tipo de la Unidad de Aprendizaje	Optativa			
Clave de la Unidad de Aprendizaje	5081			
Horas teoría	1	Horas laboratorio	0	Créditos Totales
Horas taller	0	Horas prácticas de campo	4	6

Perfil de egreso del programa

El egresado de la Maestría en Gestión de Tecnologías de la Información y la Comunicación tendrá la capacidad de planear, organizar, desarrollar, dirigir, controlar, proponer e implementar proyectos tecnológicos innovadores, en las organizaciones, generando soluciones que contribuyan a la competitividad de las mismas, mediante la aplicación de metodologías y técnicas vanguardistas en el ámbito de las TIC dentro de un marco social ético, responsable y sostenible.

Definiciones generales de la Unidad de Aprendizaje

Aportación de esta Unidad de Aprendizaje al perfil de egreso del alumno.	Capacidad para desarrollar aplicaciones con contenido, accesibilidad que genere en los usuarios una experiencia positiva, utilizando las herramientas de vanguardia.
---------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Descripción de la orientación de la Unidad de Aprendizaje en coherencia con el perfil de egreso.	Conocer y aplicar las herramientas de accesibilidad, usabilidad que permitan evaluar la experiencia de los usuarios las aplicaciones de las organizaciones diseñadas en las diferentes plataformas para mejorar la percepción de los usuarios, empleando las herramientas de vanguardia disponibles para este propósito.
Cobertura de la Unidad de Aprendizaje.	El alumno conocerá y aplicará los fundamentos y herramientas de usabilidad y experiencia del usuario para el diseño de aplicaciones que generen en los usuarios interacciones efectivas con el propósito de crear percepciones positivas de la marca.
Profundidad de la Unidad de Aprendizaje.	Esta asignatura será teórico práctica donde el alumno desarrollará el prototipo de una aplicación haciendo uso de las herramientas de usabilidad, contenido y experiencia de usuario y evaluar por medio de las diferentes técnicas el grado de satisfacción de los usuarios, afín de contribuir a que las aplicaciones de las organizaciones generen una experiencia positiva entre los mismos.

Temario

Unidad	Competencia	Tema	Producto a evaluar (evidencia de aprendizaje/desempeño)
Unidad I Introducción a UX	El estudiante identificará los conceptos de interfaz y UX desde una perspectiva mercadológica, tecnológica y organizacional para aplicarlas de acuerdo a las necesidades de la organización.	1.1 Computadoras y móviles en todas partes: 1.2 Nuevos sistemas de interactividad. 1.1.1 Wearable Computers. 1.1.2 Smart its. 1.2 Definición de interactividad. 1.3 Interacción por computadora y dispositivos. 1.4 HCI 1.2 Definición de UX. 1.3 La importancia de UX desde una perspectiva económica. 1.3.1 Algunos indicios de mala UX	El estudiante elaborará una reflexión sobre los conceptos de interfaz y la definición de UX desde una perspectiva mercadológica, tecnológica y organizacional.

Unidad II Fundamentos de usabilidad	El estudiante elaborará el análisis de una aplicación integrando los principios de usabilidad y gráficos que permitan mejorar la experiencia del usuario en algún portal de una empresa u organización.	<p>2.1 Concepto de usabilidad. 2.2 Enfoque centrado en la experiencia de usuario. 2.3 Diseño centrado en el usuario. 2.4 Principios de Usabilidad (ISO 9241-11, 1977)</p> <p>2.4.1 Errores en el concepto de usabilidad y satisfacción en el usuario. 2.4.2 Usabilidad función, rango de edad e impacto emocional.</p> <p>2.3.2 Experiencia de usuario y cultura corporativa. 2.3.3 Principios para el logro de una experiencia positiva y la experiencia del visitante.</p>	El estudiante elaborará un análisis de aplicación o portal web-de sitio para niños, jóvenes y adultos mayores- donde identifique los principios gráficos y de usabilidad según el rango de usuario.
Unidad III Diseño de interfaz gráfica	El estudiante desarrollará una propuesta gráfica integrado recursos de usabilidad de vanguardia que permitan mejorar la experiencia del usuario en algún portal de la empresa u organización.	<p>3.1 Recomendaciones en el desarrollo de interfaz gráfica 3.2 Fundamentos estéticos y funcionales de IOS 3.3. Fundamentos estéticos y funcionales Android.</p>	El estudiante resolverá una necesidad de usuario y elaborará una propuesta gráfica tanto desde la perspectiva de IOS como de Android.
Unidad IV Herramientas de Análisis de la Experiencia del Usuario	El alumno evaluará la funcionalidad del prototipo utilizando diversas herramientas para este propósito con el fin de medir la funcionalidad prototipo para mejorar el experiencia del usuario en un portal de la organización u empresa.	<p>4.1 Herramientas de diseño de prototipos. 4.2 Diseño de prototipo. 4.3. Fundamentos de la metodología del diseño. 4.4. La importancia de evaluar un prototipo. 4.4.1 Evaluación de prototipos según rango de edad. 4.4.2 Evaluación de prototipos gráficamente y limitaciones de usuarios.</p>	<p>Prácticas guiadas.</p> <p>El estudiante elaborará un prototipo de diseño de interfaz y lo enviará a diferentes usuarios realizará las modificaciones para presentar como evaluación los resultados obtenidos tanto de manera escrita y expondrá los resultados frente a grupo con exposición final.</p>
Estrategias de aprendizaje utilizadas: <ul style="list-style-type: none"> • Investigación documental • Exposiciones de los avances del proyecto • Desarrollo de prácticas 			

Métodos y estrategias de evaluación:

- Elaboración de un cronograma de actividades del proyecto a desarrollar 20%
- Avances del proyecto 30%
- Presentación final del proyecto desarrollado 50%

Bibliografía:

Diseño de experiencias de usuario: cómo, que gustan realmente a los usuarios, Peter Eare; Gavin Alanwood ISBN 10: 8434240440 / ISBN 13: 9788434240445 Editorial: Parramón Ediciones, España, Año 2015.

Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability, Steve Krug, 2014, ISBN-10: 9780321965516

Experiencia de Usuario: Principios y Métodos, Yusef Hassan Montero 2017, ; ISBN-10: 1520368224; ISBN-13: 978-1520368221.

The Design of Everyday Things, Don Norman, 2013, ISBN-10: 9780465050659

Lean UX: Cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario (UNIR Emprende) de Jeff Gothelf y Javier López Manzano, 2014 ISBN 9788416125029

Happy City: Transforming Our Lives Through Urban Design, 2014, Charles Montgomery, ISBN 9780374534882

Nombre(s) y firma(s) de quién(es) diseñó(aron) el Programa de Unidad de Aprendizaje:

MDED. Marco Antonio Pérez Cota

Dra. Sandra Julieta Saldivar González¹

Dra. Claudia Viviana Álvarez Vega¹

¹ Investigación en la Adopción de las TIC's, Gestión administrativa, mercadotecnia para la competitividad de las organizaciones

Nombre y firma de quién autorizó el Programa de Unidad de Aprendizaje:

- Dr. Raúl González Núñez

Director de la Facultad de Ciencias Administrativas – Mexicali

Nombre(s) y firma(s) de quién(es) evaluó/revisó (evaluaron/ revisaron) de manera colegiada el Programa de Unidad de Aprendizaje:

- Dra. Sósima Carrillo

Coordinador de Posgrado de la Facultad de Ciencias Administrativas-Mexicali