



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE REGIONAL DEL PACÍFICO
BACHILLERATO Y LICENCIATURA EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA MULTIMEDIA



PROGRAMA CURSO: DISEÑO INTERACTIVO Y PROTOTIPOS

I Ciclo Lectivo, 2024

Datos Generales

Sigla: TM-0104

Nombre del curso: Diseño interactivo y prototipos

Tipo de curso: Teórico/práctico

Número de créditos: 4

Número de horas semanales presenciales: 4

Número de horas semanales de trabajo independiente del estudiante: 8

Requisitos: TM-8100

Correquisitos: No

Ubicación en el plan de estudio: IX/X Bloque

Horario del curso: Sábado de 13:00 a 16:50 hrs

Suficiencia:

Tutoría:

Modalidad: Virtual

Datos del Profesor

Nombre: MBA. Jose Andrés Pérez Bertozzi

Correo Electrónico: jose.perezbertozzi@ucr.ac.cr

Horario de Consulta: Sábado de 08:00 hrs a 12:00 hrs

1. Descripción del curso

El curso se centra en la naturaleza interdisciplinaria del diseño de interacción, que abarca temas que van desde la interacción humano-computadora y la psicología, hasta el diseño de productos digitales y la creación de prototipos que permitan validar la experiencia del usuario y la usabilidad.

A través de una variedad de casos de estudio, los estudiantes aprenden a extraer ideas significativas, crear y visualizar conceptos, así como desarrollar y evaluar prototipos en esos contextos. Cubriendo los aspectos teóricos y prácticos de la disciplina, el curso anima a los estudiantes a diseñar desde una perspectiva tanto pragmática como especulativa, para imaginar las cosas como podrían ser y no necesariamente como son.



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE REGIONAL DEL PACÍFICO
BACHILLERATO Y LICENCIATURA EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA MULTIMEDIA

PROGRAMA CURSO: DISEÑO INTERACTIVO Y PROTOTIPOS

I Ciclo Lectivo, 2024



2. Objetivo General

- Desarrollar habilidades en el diseño de interfaces e interacción, mediante la comprensión de los principios básicos de arquitectura de información, los estados de interacción, la usabilidad entre otros.

3. Objetivos específicos

- Comprender los fundamentos de la disciplina del diseño interactivo.
- Desarrollar de manera práctica los conceptos sobre el diseño interactivo.
- Identificar los principales patrones de diseño en un producto digital.
- Utilizar herramientas para el desarrollo de prototipos digitales.

4. Contenidos

Módulo 1: Fundamentos IxD.

- Introducción al diseño interactivo (Interactive Design).
- La interacción persona-computadora (HCI).
- Alcance y conceptualización del diseño de interacción.
- Objetivos, dimensiones y principios del diseño interactivo.
- Actividades y características del diseño de interacción.
- Etapas del proceso del diseño interactivo.
- Caso de estudio.

Módulo 2: Interfaces de usuario.

- Ecosistemas UX (UX Ecosystems).
- Estrategias para contenidos y arquitectura de la información.
- Los 10 principios de usabilidad heurística de Nielsen.
- Las 8 reglas de oro del diseño de interfaz de Shneiderman.
- Métodos del diseño interactivo.
 - Partituras de interacción (Interaction Diagrams).
 - Flujos de usuarios (User Flows).
 - Estados de la interfaz de usuario (UI Stack).
 - Patrones de diseño (Design Patterns).
 - Sistemas de diseño (Design Systems).
 - Microinteracciones (Microinteractions).
 - UX orientada a objetos (Object Oriented UX).



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE REGIONAL DEL PACÍFICO
BACHILLERATO Y LICENCIATURA EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA MULTIMEDIA

PROGRAMA CURSO: DISEÑO INTERACTIVO Y PROTOTIPOS

I Ciclo Lectivo, 2024



Módulo 3: Prototipado.

- Importancia del prototipado.
- Técnicas de prototipado.
 - Prototipado en papel (Paper Prototyping).
 - Bocetado digital (Sketching).
 - Alambrado digital (Wireframing).
 - Pantallas de interfaz (Mockups).
 - Prototipado de baja fidelidad (Low-Fidelity Prototyping).
 - Prototipado de alta fidelidad (High-Fidelity Prototyping).
- Metodología de prototipado digital.
 - Diseño Atómico (Atomic Design).
- Herramientas de prototipado digital
- Caso de estudio.

Módulo 4: Más allá de las fronteras del IxD.

- Diseño estratégico (Strategic Design).
- Siendo sociales. Conversaciones y copresencia.
- Diseño persuasivo (Persuasive Design).
- Diseño emocional (Emotional Design).
- UX, metaverso y realidad mixta (AR, VR).
- Futuro de la UI y la interacción.
- Caso de estudio.

5. Metodología

Los contenidos del curso serán cubiertos bajo la modalidad virtual, por medio de talleres virtuales por parte del profesor, así como clases virtuales guiadas las cuales complementarán la teoría expuesta con ejemplos y prácticas para reforzar la misma. Se utilizará la plataforma de Mediación Virtual como repositorio para que el estudiante tenga acceso a los materiales que serán utilizados en cada lección, así como medio para la realización de diversos tipos de actividades virtuales relacionadas con el curso.

Se realizarán tres proyectos a lo largo del curso de manera que él o la estudiante mediante la investigación, el análisis y la aplicación práctica aumente su conocimiento respecto de los contenidos expuestos, lo anterior bajo casos de simulación real. Se realizarán pruebas cortas, las cuales no se avisarán con anticipación ni se repondrán.



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SEDE REGIONAL DEL PACÍFICO
BACHILLERATO Y LICENCIATURA EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA MULTIMEDIA

PROGRAMA CURSO: DISEÑO INTERACTIVO Y PROTOTIPOS

I Ciclo Lectivo, 2024



6. Evaluación

Descripción	Porcentaje
Proyecto N°1	25
Proyecto N°2	25
Proyecto en clase (Talleres)	20
Comprobaciones	10
Pruebas cortas	20
TOTAL	100%

Consideraciones sobre la evaluación

- Las pruebas cortas no se repondrán.
- Tareas entregadas después de la fecha solicitada serán penalizadas (50%).
- Los proyectos podrán realizarse de manera individual o en parejas.
- La comprobación de que alguna tarea individual, proyecto o examen es una copia hará que se apliquen las sanciones que contemple el reglamento de Régimen Académico Estudiantil.
- La evaluación de los proyectos se realizará con respecto a la tabla de evaluación que se indicará con sus correspondientes indicaciones.

7. Bibliografía

- Andy Pratt, J. N. (2013). *Diseño Interactivo Teoría y aplicación del DCU*. Oceano.
- Banga, C., & Weinhold, J. (2014). *Essential Mobile Interaction Design: Perfecting Interface Design in Mobile Apps (Usability)*.
- Del Río, M. S., & Linares, F. (2022). *UX Latam: historias sobre definición y diseño de servicios digitales*.
- Granollers, T., Lorés Vidal, J., & Cañas Delgado, J. J. (2014). *Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario*. Editorial UOC.
- Steane, J. (2016). *Fundamentos del diseño interactivo: Principios y procesos que todo diseñador debe conocer*. Promopress.
- Steane, J., & Yee, J. (2018). *Interaction Design: From Concept to Completion*. Bloomsbury Publishing Plc.
- Tidwell, J., Brewer, C., & Valencia-Brooks, A. (2019). *Designing Interfaces: Patterns for Effective Interaction Design*. O'Reilly.
- University, T. O. (2017). *An introduction to interaction design*.

REGLAMENTO DE LA UNIVERSIDAD DE COSTA RICA EN CONTRA DEL **HOSTIGAMIENTO SEXUAL**

Conducta de naturaleza sexual indeseada por quien la recibe

MANIFESTACIONES

No verbales: miradas intrusivas, sonidos, silbidos, dibujos.

Verbales: piropos, comentarios sexualizados, invitaciones insistentes a salir, propuestas sexuales.

Escritas: fotografías, imágenes, mensajes, correos.

Físicas: Toqueteos, abrazos, besos, otras manifestaciones.

SE PUEDE APLICAR A

Cualquier persona que forme parte de la comunidad universitaria, integrada por personal docente, administrativo y la población estudiantil. Y quienes posean relaciones contractuales, no laborales, con la Universidad de Costa Rica (servicios profesionales, subcontratación, convenios, intercambios).

PROCESO DE DENUNCIA

Proceso interno de la comisión instructora

Audiencia: declaración de las partes

Comisión instructora emite informe final

DENUNCIAR ANTE

la Defensoría contra el Hostigamiento Sexual.

Se puede hacer de manera presencial en la Oficina de la Comisión Institucional Contra el HS o por correo

- La denuncia debe hacerla la **persona afectada**
- **Dos años** plazo a partir del último hecho de HS
- Debe aportar **pruebas**

equipocontrahostigamientosexual@ucr.ac.cr



SRP Sede Regional del Pacífico



Reglamento de la Universidad de Costa Rica en Contra del Hostigamiento Sexual