

Universidad de Costa Rica
Sede Regional del Pacífico
Bach. y Lic. en Informática y Tecnología Multimedia

TM-5500

Diseño de sitios web

I Semestre, 2024

Sigla: TM-5500

Nombre del curso: Diseño de sitios web

Tipo de curso: Teórico – Práctico

Número de créditos: 3

Horas semanales presenciales: 3 horas

Horas semanales de trabajo independiente: 5 horas

Correquisitos: TM-5400.

Requisitos: TM-4500.

Ubicación en el plan de estudio: V Bloque.

Modalidad: Bajo virtual

Horario del curso: G01: L de 1:00pm a 3:50pm
G02: L de 9:00am a 11:50am

Datos de los docentes:

GRUPO 1 y 2: **Nombre:** Finckin Jesús Finkenzeller Sánchez
Correo Electrónico: finckin.finkenzeller@ucr.ac.cr
Horario de Consulta Grupo 1: miércoles 1:00pm a 3:00pm
Horario de Consulta Grupo 2: miércoles 3:00pm a 5:00pm

Modalidad del entorno virtual: Virtual para las sesiones sincrónicas de consulta al estudiante, lecturas, actividades de discusión por medio de foros y entrega de material didáctico y evaluaciones de los trabajos y proyectos realizados durante el curso. Las sesiones que requieren modalidad virtual (sincrónicas o en vivo), por lo que al ingresar usted como usuario puede estar siendo grabado, lo mencionado se realiza con fines educativos, en aras de generar material audiovisual para estudiar y de repaso para los estudiantes inscritos de este curso. El realizar grabaciones de las sesiones o clases del curso queda a criterio del docente a cargo. Importante las sesiones de consulta al ser virtuales, se deberán solicitar al docente con anterioridad para mantener el orden entre los estudiante que accedan a ella.

1. DESCRIPCIÓN DEL CURSO

A diario se manipulan y se convive con una variedad de dispositivos, por ello, se refiere a una interacción cada vez más digital que las personas tienen con diversas tecnologías y aplicaciones. Lo mencionado tiene lugar a través de lo que se conoce como interfaz de usuario, punto de contacto entre el producto digital e interactivo y el usuario.

Mediante la autocrítica en el diseño a partir del uso por parte de los usuarios, el uso de un lenguaje de diseño propio para el ambiente de programación, así como diseño de sitios web, temas, videojuegos y aplicaciones, entre otros. En el curso se inicia con el aprendizaje de fundamentos teóricos y prácticos para el correcto diseño y su relación con programación de productos digitales e interactivos visualmente agradable y fácil de usar, orientado en la funcionalidad.

Al final del curso el estudiante será capaz de diseñar interfaces interactivas y completas, es decir, diseño de maquetación de bocetos y prototipos que faciliten la interacción y la construcción de experiencias visuales positivas.

2. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar habilidades para la creación y aplicación de diseños de interfaces orientado en la funcionalidad y en la estética según las necesidades de usuario final para la creación de experiencias visuales intuitivas y accesibles en productos digitales e interactivos.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender conceptos básicos del diseño de productos digitales e interactivos para la creación de interfaces amigables orientadas en la funcionalidad,
- Comprender los principios y métodos de la experiencia de usuario y su aplicación como concepto en el diseño en productos digitales e interactivos,
- Comprender las diferencias entre el diseño y la programación fomentando la visión crítica en el diseño como complemento de la funcionalidad y ergonomía del diseño en función de los productos digitales e interactivos,
- Reconocer diversas metodologías orientadas a proyectos, productos y servicios para la articulación de los procesos relacionados con el diseño y desarrollo de productos digitales e interactivos,

- Reconocer diferentes tipos o categorías específicas de software para el diseño de interfaces de productos digitales e interactivos,
- Aplicar los conceptos, principios de diseño, métodos que sustentan el diseño de interfaz de usuario en prototipos de baja y alta fidelidad para el acercamiento a diferentes tipos o categorías específicas de software sin intervención externa.

4. CONTENIDOS

4.1. Diseño de productos digitales e interactivos

- Conocer conceptos básicos del diseño de interfaces de sitios web, temas, videojuegos, aplicaciones, etc:
 - Recolectar información en un producto digital e interactivo preexiste, Comprender la función de la distribución de los elementos visuales en la composición de la página,
 - Comprender y diferenciar entre diseños líquidos, adaptativos y dinámicos,
 - Analizar los niveles de profundidad en los niveles de navegación, Identificar y analizar perfiles de usuarios
 - Etapas del diseño y desarrollo de un producto digital e interactivo,
 - Interpretar las consideraciones antes de iniciar a diseñar un producto digital e interactivo,
 - Determinar y evaluar los elementos importantes y sus dimensiones en el diseño de un producto digital e interactivo.

4.2. Personalizar el diseño de productos digitales e interactivos

- Conocer y aplicar los principios de diseño y multimedias según es requerida en diseño de interfaces para productos digitales e interactivos:
 - Sistemas:
 - Sistemas de comunicación,
 - Sistemas de diseño.
 - Colores,
 - Formas,
 - Fuentes tipográficas,
 - Uso de elementos multimedia (Imágenes, sonidos, video, animaciones, integración de 3d, entre, otros)
 - Interacción:
 - Diseño y estilo de interacción,

- Modos de lectura de los elementos visuales.

4.3. Implicaciones en el diseño de productos digitales e interactivos:

- Desarrollar la visión crítica y metodológica en el diseño como complemento de la funcionalidad y ergonomía del diseño en función de los productos digitales e interactivos:
 - Comprobar la eficiencia de los productos digitales e interactivos,
 - Desarrollar la visión crítica en la evaluación de proyectos, sopesando funcionalidad y diseño,
 - Conceptualizar y diseñar los elementos de Internacionalización de los productos digitales e interactivos,
 - Diseñar y adaptar interfaces a diferentes resoluciones,
- Comprender la diversidad de despliegue en los navegadores de las interfaces,
- Creación de bocetos y prototipos de baja y alta fidelidad,
- Gestión eficiente de estilos,
- Comprender y aplicar métodos y técnicas de diseño centradas en el usuario,
- Gestión y aplicación de metodologías orientadas a proyectos, productos y servicios en los procesos y aspectos del diseño.

5. METODOLOGÍA

Curso de carácter teórico práctico, donde el docente tiene la función de ser un mediador entre el conocimiento y el o la estudiante, mediante clases magistrales, discusiones y debates, se proporcionará la teoría para luego se aplica en las actividades, tareas, y proyectos por parte del la o el estudiante.

Lo mencionado se realiza de manera constructivista, es decir, se trabaja orientado a proyectos, aprender haciendo y aprender a aprender para la mejora constante en el curso por parte de o la estudiante. Adicional, se trabajara desde la repetición hasta alcanzar un estado óptimo y funcional en los trabajo de mediante una filosofía basada en técnicas ágiles.

Asimismo, en este curso se agrega metodología proyectual para la resolución de problemas, en específico las causas de diseño para abordar aspectos del diseño y creación y diseño de productos digitales e interactivos.

Por otra parte, el curso cuenta con una modalidad presencial, es decir, clases presenciales en el recinto asignado de forma presencial.

6. EVALUACIÓN

Descripción	Porcentaje
Actividades (7)	50%
Ensayo (1)	5%
Estudios de caso (1)	10%
Proyectos menores (3)	35%

Consideraciones sobre la evaluación

- Todos los proyectos, actividades e investigaciones se exponen durante la clases para retroalimentación, generación de debates y ampliar el conocimiento de tema en cuestión, además, estos deberán ser entregados por el medio legal institucional, mediación virtual, el cual se calificara y se pondera mediante las rúbricas asignadas a cada entregable,
 - Las investigaciones grupales incluyen un informe escrito y una exposición durante la clase.
 - El proyecto final combina un informe escrito y productos visuales en formato digital,
 - Los trabajos deben ser entregados puntualmente en la fecha y hora indicadas por el profesor,
 - No se aceptarán trabajos que no se hayan elaborado, revisado y corregido durante el semestre,
 - Cuando un(a) estudiante no pueda asistir personalmente a una clase o presentación de proyectos, debe hacer llegar sus trabajos en la fecha y horas establecidas para su entrega y comunicarlo con anticipación al profesor,
 - Cuando un(a) estudiante goce de una incapacidad médica o enfrente una situación personal que amerite ser considerada, debe comunicarlo al profesor a la mayor brevedad posible,
 - La descripción de proyecto final y sus criterios de construcción, y calificación serán entregados en un documento aparte,
 - Cuando se aplique una dinámica o juego durante las lecciones presenciales, éstas sustituirán a la actividad asignada en el cronograma, obteniendo una calificación en totalidad de la actividad solo por participar.

7. CRONOGRAMA

SEMANA 1

Sesión presencial

Bienvenida

Recepción y lectura de la carta a estudiante

Explicación de la dinámica del curso.

Diagnóstico práctico

Creación de grupos del trabajo

Tarea para entregar en la semana 3 (Elaborar un ensayo) donde se establezca la diferencias entre el diseño y la programación web. Además, definir la importancia del buen diseño en productos digitales e interactivos y su relación con una adecuada programación. (Valor 5%)

Clase magistral

SEMANA 2

Contenido:

Sistema de diseño y sistema de comunicación

Componentes

Diseño de interacción y UX

Prototipado con Figma o Frame

Actividad 1 Crear un perfil de usuario o usuarios y crear un concepto (Ver el instructivo en el entregable)

Actividad 2 Crear un sistema de diseño (Ver el

instructivo en el entregable)

SEMANA 3

Semana Santa

(No hay lecciones)

SEMANA 4

Contenido:

Sistema de diseño y sistema de comunicación

Componentes

Diseño de interacción y UX

Prototipado con Figma o Frame

Actividad 3 Crear un sistema de diseño (Ver el instructivo en el entregable)

SEMANA 5

Contenido:

Sistema de diseño y sistema de comunicación

Componentes

Diseño de interacción y UX

Prototipado con Figma o Frame

Actividad 4 Crear un prototipo de baja o alta fidelidad (Ver el instructivo en el entregable)

Apertura de entregable del proyecto menor 1
"Prototipo de integración del cursos"

SEMANA 6

Lunes 15 de abril (Feriado no hay lecciones)

SEMANA 7

Contenido:

Sistema de diseño y sistema de comunicación

Componentes

Diseño de interacción y UX

Prototipado con Figma o Frame

Taller intensivo de Blender

Taller intensivo del Spline Desing

Actividad 5 Crear un conjuntos de modelos 3D y una animación para incrustar en una página web (Ver el instructivo en el entregable)

SEMANA 8

Contenido:

Sistema de diseño y sistema de comunicación

Componentes

Diseño de interacción y UX

Prototipado con Figma o Frame

Taller intensivo de Blender

Taller intensivo del Spline Desing

Actividad 6 Crear un conjuntos de modelos 3D y una animación para incrustar en una página web (Ver el instructivo en el entregable)

SEMANA 9

Contenido:

Sistema de diseño y sistema de comunicación

Componentes

Diseño de interacción y UX

Prototipado con Figma o Frame

Taller intensivo de Blender

Taller intensivo del Spline Desing

Web Flow "Opcional"

Taller para la creación de demo del un video juego en spline desing para emular en una página web

SEMANA 10

Contenido:

Sistema de diseño y sistema de comunicación

Componentes

Diseño de interacción y UX

Prototipado con Figma o Frame

Taller intensivo de Blender

Taller intensivo del Spline Desing

Web Flow "Opcional"

Taller para la creación de demo del un video juego en spline desing para emular en una página web

SEMANA 11

Contenido:

Sistema de diseño y sistema de comunicación

Componentes

Diseño de interacción y UX

Prototipado con Figma o Frame

Taller intensivo de Blender

Taller intensivo del Spline Desing

Web Flow "Opcional"

Taller para la creación de demo del un video juego en spline desing para emular en una página web

Apertura de entregable del proyecto menor 2 “Demo de videojuego”

SEMANA 12

Contenido:

Sistema de diseño y sistema de comunicación

Componentes

Diseño de interacción y UX

Prototipado con Figma o Frame

Taller intensivo de Blender

Taller intensivo del Spline Desing

Web Flow “Opcional”

Resolución del caso

Inicio de proyecto menor 3

SEMANA 13

Contenido:

Sistema de diseño y sistema de comunicación

Componentes

Diseño de interacción y UX

Prototipado con Figma o Frame

Taller intensivo de Blender

Taller intensivo del Spline Desing

Web Flow “Opcional”

Actividad 7 Evaluación de los prototipos Pruebas A/B

SEMANA 14

Contenido:

Sistema de diseño y sistema de comunicación

Componentes

Diseño de interacción y UX

Prototipado con Figma o Frame

Taller intensivo de Blender

Taller intensivo del Spline Desing

Web Flow “Opcional”

Configuración web del proyecto menor 3

SEMANA 15

Configuración web del proyecto menor 3

Evaluación infrarroja

Apertura de entregable del proyecto menor 3 mediante un link “CRUD”

Se publica en 000webhost

Se adquiere un dominio en freenom

Se configura el certificado en cloudflare

SEMANA 16

Entrega de notas “No hay clases”

Se revisa el libro de calificaciones en caso de observaciones y reclamos se contacta al docente en el horario de clases.

SEMANA 17

Sesión virtual sincrónica

Convocatoria

Informática y Tecnología Multimedia
UCR-SP, Edificio Nances, Esparza
Tel: 2511-7460
tecnologiamultimedia.sp@ucr.ac.cr



8. BIBLIOGRAFÍA

- Coombe, Will. "3 Months to No.1: The "No-Nonsense" SEO Playbook for Getting Your Website Found on Google", 2023.
- Elmasri, R. & Shamkant N., (2002). Sistemas de Bases de Datos. Conceptos fundamentales. Tercera edición, México. Addison Wesley.
- Hassan-Montero, Y.; Ortega-Santamaría, S. (2013). Introducción a la Interacción Persona-Computadora. En: Pioneros y Hacedores, 294pp, Ediciones Godot.
- Kadlec, Tim. Implementing Responsive Design: Building sites for an anywhere, everywhere web. New Riders, 2012.
- Krug, Steve. Don't make me think!: Web & Mobile Usability: Das intuitive Web. MITP-Verlags GmbH & Co. KG, (2018): 2-94
- Nielsen, J. (2003). Usability 101: Introduction to Usability. <http://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Norman, Donald A. The psychology of everyday things. Basic books, (1988):15-134
- Norman, Don. "Emotion & design: attractive things work better." interactions 9, no. 4 (2002): 36-42.
- Ronda León, Rodrigo (2008). Arquitectura de Información: análisis históricoconceptual. http://www.nosolousabilidad.com/articulos/historia_arquitectura_informacion.htm
- Kleon, Austin. Roba como un artista: Las 10 cosas que nadie te ha dicho acerca de ser creativo. Aguilar, (2013): 5-72.
- Weinschenk, Susan. 100 things every designer needs to know about people. Pearson Education, 2011.

Bibliografía adicional recomendada:

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

equipocontrahostigamientosexual@ucr.ac.cr



SRP Sede Regional del Pacífico



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



CICLO LECTIVO I-2024 ¡Bienvenidos y bienvenidas!

La Carrera de Informática y Tecnología Multimedia les da la bienvenida a este nuevo ciclo lectivo 2024.

Fechas importantes:

- Inicio de lecciones: 11 de marzo
- Retiro de matrícula*: Del 11 al 16 de marzo
- Semana U: Del 22 al 28 de abril
- Feridos: Semana Santa del 25 al 30 de marzo
Batalla de Rivas 15 de abril
Día del trabajador 1 de mayo
Anex. del Partido de Nicoya 29 de julio
- Fin de lecciones: 6 de julio
- Semana de evaluaciones finales: del 8 al 13 de julio

*El costo de los cursos retirados no los cubre la beca

+ Sitios de interés:

- UCR - Sede del Pacífico
<https://srp.ucr.ac.cr/>
- Ofic. de Administración Financiera
<https://www.oaf.ucr.ac.cr/>
- Ofic. de Becas
<https://becas.ucr.ac.cr/>
- Ofic. de Registro e Información
<https://ori.ucr.ac.cr/>

Información importante:

¿En qué consiste el creditaje de los cursos?

Todos los cursos tienen un creditaje asignado, que ha sido previamente analizado y justificado para el correcto cumplimiento de los objetivos establecidos para el curso. Este valor es fundamental para conocer cuántas horas debe el o la estudiante dedicarle, y cuál será el monto a pagar por el curso:

¿Cuántas horas semanales le debo de asignar a un curso?

Para este cálculo utilizamos el creditaje. Multiplicamos el valor en créditos por 3, y el resultado es la cantidad de horas semanales que le dedicaremos al curso.
Por ejemplo:

TM-1100
Introducción a la Informática y
Tecnología Multimedia
2 créditos

$$2 \times 3 = 6$$

6 horas de trabajo semanales
repartidas entre horas de clase
y trabajo en clase

¿Cuánto cuesta un curso en la UCR?

En la UCR el costo del crédito (cuando no se tiene beca) es de 16.405 colones, y el tope máximo en créditos a pagar es 12. Por ejemplo:

- ✓ Si matriculo solamente 1 curso de 4 créditos y no tengo beca pagaría: **65.620 colones por todo el semestre.**
- ✓ Si matriculo 12 o más créditos pagaría: **196.860 colones por semestre.**

Recordar que la UCR brinda becas socioeconómicas (de la categoría 1 a la 5), de estímulo, representación, participación y excelencia académica, así como beneficios complementarios

Informática y Tecnología Multimedia
UCR-SP, Edificio Nances, Esparza
Tel: 2511-7460
tecnologiamultimedia.sp@ucr.ac.cr

Informática y Tecnología Multimedia / UCR-SP, Edificio Nances, Esparza
Tel: 2511-7460 / tecnologiamultimedia.sp@ucr.ac.cr

