



Diseño de Experiencia de Usuario

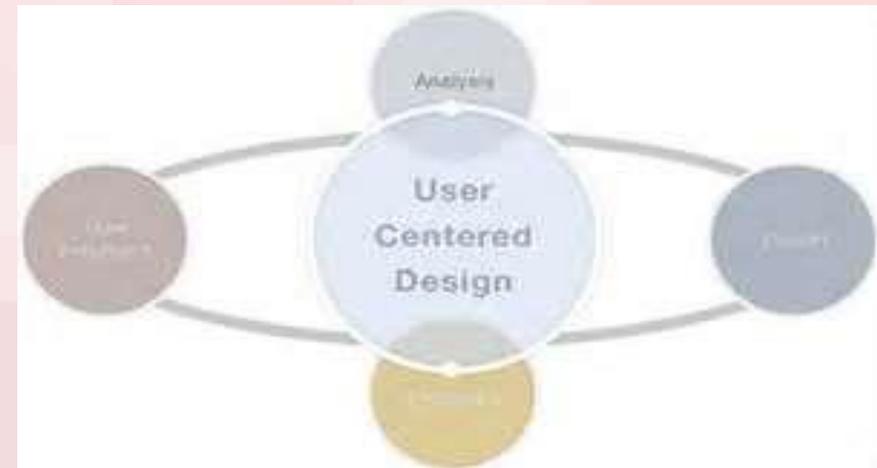


Ivana Harari - Andrea Keillif – Magalí Defalco

Colaboradores: Diego Paez- Tomas Barbieri- Lucio Noack

Contenido General

- Diseño de Experiencias de Usuario o UX Design-
- Técnicas de Diseño Centrado en el Usuario DCU, usabilidad y accesibilidad.
- Diseño de diferentes clases de Interfaces (para Groupware, para la Web, Móvil, adaptativas, inteligentes, accesibles, RA, ...)
- Medios de Interacción HCI no tradicionales



Metodología de trabajo

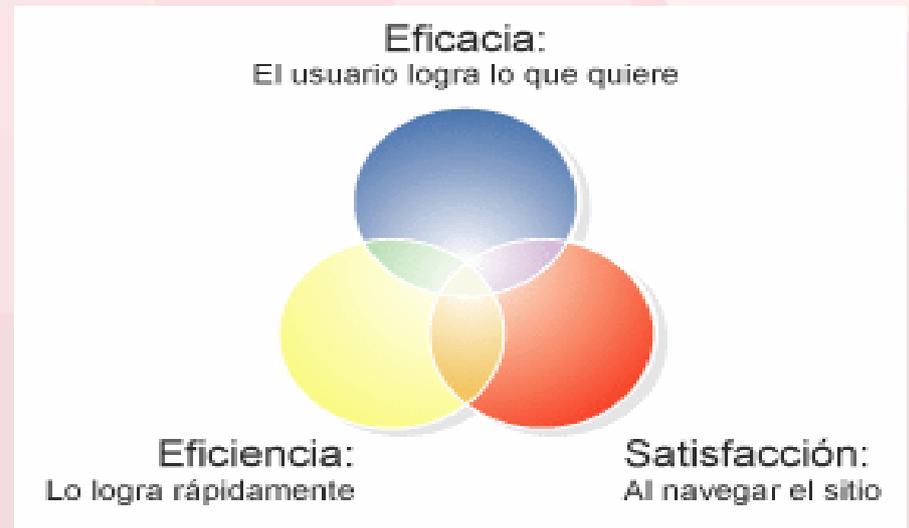
- Estructura de cursada tipo taller
- Fuerte articulación entre la teoría y la práctica.
- Clases teórico- prácticas con instancias de diseño, planificación y evaluación de productos y sitios
- Prácticas experimentales
- Trabajos Prácticos con entrega obligatoria
- Trabajo Práctico Final
- Exposiciones de trabajos realizados

Evaluación

- Aprobación de un parcial teórico conceptual
- Aprobación de los trabajos prácticos obligatorios y del trabajo final
- Participación en las exposiciones

¿Por qué elegirla?

- Mal diseño de los productos
- Calidad de uso como objetivo principal del software.
- Esta materia fomenta la autocrítica, la creatividad, y el uso de estándares internacionales de usabilidad y accesibilidad.
- Casos reales
- Normas
IEEE, ISO 9241,
ISO 9126, WCAG,
ISO 25000



- **Horarios de teoría y práctica**

Teoría: Miércoles de 8 a 11 hs.

Práctica: Martes 18 hs.

Más información



- Plataforma web
catedras.linti.unlp.edu.ar
- Contacto
Ivana Harari
iharari@info.unlp.edu.ar
- Inicio del curso: mie.21/03



Interfaces Adaptadas para Dispositivos Móviles



Ivana Harari – Andrea Keillif – Claudia Quintana

Colaboradores: Diego Baez, Tomas Barbieri, Lucio Noack

Contenido General

- Abordaje del diseño y desarrollo de interfaces del usuario específicas para dispositivos móviles
- Estrategias de adaptación y uniformidad
 - según dispositivo móvil, contexto, aspectos tecnológicos, aplicaciones y usos, perfiles,...
- Aplicación de estándares internacionales
- Estrategias de diseño para m-learning, government, weareless, RA,



Metodología de trabajo

- Estructura de cursada tipo taller
- Fuerte articulación entre la teoría y la práctica.
- Clases teórico- prácticas con instancias de diseño, planificación y evaluación de productos y sitios Web móviles
- Trabajo experimental
- Trabajos Prácticos con entrega obligatoria
- Trabajo Práctico Final
- Exposiciones de trabajos realizados

Evaluación

- Aprobación de un parcial teórico conceptual
- Aprobación de los trabajos prácticos obligatorios y del trabajo final
- Participación en las exposiciones

¿Por qué elegirla?

- Incentivar el desarrollo de interfaces móviles de calidad, adaptadas para múltiples vistas (PC; tablet, smartphone, etc) que requiere de estrategias de diseño y desarrollo que permita:
 - adaptación,
 - consistencia,
 - performance,
 - usabilidad,
 - innovación,
 - calidad



- **Horarios de teoría y práctica**

Teoría: Miércoles o Jueves de 8 a 11 hs.

Práctica: Martes 18 hs.

Más información



- Plataforma web
catedras.linti.unlp.edu.ar
- Contacto
Ivana Harari
iharari@info.unlp.edu.ar
- Inicio del curso: mie.22/08