



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

### IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Unidad académica:</b> FACULTAD DE DISEÑO							
<b>Plan de estudios:</b> LICENCIATURA EN DISEÑO							
<b>Unidad de aprendizaje:</b> Interactividad, hipertexto y redes				<b>Ciclo de formación:</b> Profesional			
				<b>Eje general de formación:</b> Teórico-Técnico			
				<b>Área de conocimiento:</b> Producción creativa			
				<b>Área terminal:</b> Gráfico			
				<b>Semestre:</b> 5			
<b>Elaborada por:</b> Dra. Lorena Noyola Piña				<b>Fecha de elaboración:</b> septiembre 2016			
<b>Actualizada por:</b> Lic. Carolina Valdez Calderón				<b>Fecha de revisión y actualización:</b> noviembre 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT73-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
<b>Plan (es) de estudio en los que se imparte:</b> Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

### ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

<b>Presentación:</b> La presente Unidad de Aprendizaje abordará el proceso de desarrollo de un sitio web o app desde su planeación hasta su programación, aplicando fundamentos de diseño para productos digitales, utilizando las sintaxis de programación más comunes, HTML, CSS y Javascript, que le permitirán al estudiante comprender cómo está construido el sitio o app, cómo administrarlo, aplicar cambios e identificar y resolver problemas de funcionamiento.
<b>Propósito:</b> Que el estudiante conozca y maneje los conceptos básicos de forma teórico práctica del diseño de interfaces gráficas y lenguajes de programación para que pueda realizar proyectos interactivos dentro de equipos multidisciplinarios, con responsabilidad y compromiso con la calidad.
<b>Competencias que contribuyen al perfil de egreso</b>
<b>Competencias básicas</b>
CB1. Lectura, análisis y síntesis.
CB2. Comunicación oral y escrita.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico – matemático.

CB5. Razonamiento científico.

### **Competencias genéricas**

CG3. Creatividad.

CG11. Comunicación y colaboración en línea.

CG12. Creación de contenidos digitales.

CG14. Resolución de problemas técnicos.

CG18. Responsabilidad social y ciudadanía.

### **Competencias laborales**

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

### **Competencias específicas disciplinares**

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.

## CONTENIDOS

<b>Bloques:</b>	<b>Temas:</b>
-----------------	---------------

<p>1. <i>Conceptos generales</i></p>	<p>1.1 <i>Qué es el diseño interactivo</i> 1.2 <i>Qué es el hipertexto e hipermedia</i> 1.3 <i>Tipos de redes</i> 1.4 <i>Diseño centrado en el usuario</i></p>
<p>2. <i>Diseño de interacción</i></p>	<p>2.1 <i>Tipos de interfaces</i> 2.2 <i>Experiencia de usuario (UX) / interfaz de usuario (UI)</i> 2.3 <i>Arquitectura de la información</i> 2.3.1 <i>Mapas de sitio</i></p>
<p>3. <i>Interfaces gráficas de usuario</i></p>	<p>3.1 <i>Textos para pantalla</i> 3.1.1 <i>Legibilidad y fluidez</i> 3.1.2 <i>Tipografías para pantalla</i> 3.2 <i>Retículas y frameworks</i> 3.3 <i>Estructura de una página web o app: header, main, article, section footer, menú, banner, aside.</i> 3.4 <i>Componentes interactivos: acordeón, tabs, carrusel, drop menus, tipos de botones, etc.</i> 3.4.1 <i>Estados de componentes: inactivo, hover, activo.</i> 3.5 <i>Paleta de color para productos gráficos interactivos</i> 3.6 <i>Diseño de Iconografía</i> 3.7 <i>Desarrollo de prototipo interactivo</i></p>
<p>4. <i>Maquetación</i></p>	<p>4.1 <i>Sintaxis HTML</i> 4.2 <i>Optimización de imágenes</i> 4.3 <i>Hojas de estilo CSS</i> 4.4 <i>Diseño responsivo</i> 4.5 <i>Implementación de Javascript</i></p>

**ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE**

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	( )
Estudios de caso	( )	Análisis de textos	( )
Trabajo colaborativo	( )	Seminarios	( )



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL  
ESTADO DE MORELOS

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE  
**DISEÑO**

Plenaria	( )	Debate	( )
Ensayo	( )	Taller	(X)
Mapas conceptuales	( )	Ponencia científica	( )
Diseño de proyectos	( )	Elaboración de síntesis	( )
Mapa mental	( )	Monografía	( )
Práctica reflexiva	( )	Reporte de lectura	( )
Trípticos	( )	Exposición oral	( )
Otros			
<b>Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)</b>			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	( )	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	( )	Trabajos de investigación documental	( )
Lectura comentada	( )	Anteproyectos de investigación	( )
Seminario de investigación	( )	Discusión guiada	( )
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	( )
Foro	( )	Actividad focal	( )
Demostraciones	(X)	Analogías	( )
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	( )
Organizadores previos	( )	Exploración de la web	(X)
Archivo	( )	Portafolio de evidencias	( )
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	( )
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
-----------	------------

Asistencia	10%
Evaluaciones parciales por unidad	60%
Evaluación final	30%
<b>Total</b>	<b>100 %</b>

### PERFIL DEL PROFESORADO

Maestría o Doctorado en áreas afines a la licenciatura o a la materia con experiencia docente comprobable en diseño y programación de interfaces de usuario para sitios web y/o apps.

### REFERENCIAS

#### Básicas:

- Steane, J. (2016). *Fundamentos del Diseño Interactivo: Principios y procesos que todo diseñador debe conocer*. Promopress, España.
- Wood, D. (2015). *Diseño de interfaces. Introducción a la comunicación visual en el diseño de interfaces de usuario*. España. Parramón Ediciones.
- Beare, P. (2015). *Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios*. España. Parramón Ediciones.
- Lupton, E. (2015). *Tipografía en pantalla. Una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, bloggers y estudiantes*. Gustavo Gili.
- García, D. (2019). *Diseño de interfaces web*. Síntesis.

#### Complementarias:

- Serna, S. (2016). *Diseño de interfaces en aplicaciones móviles*. Ra-Ma.
- De Luca, D. (2013). *Apps html 5 para móviles: desarrollo de aplicaciones para smartphone*. Alfaomega.
- Dimas, J. (2016). *HTML5, CSS y Javascript. Crea tu web y apps con el estándar de desarrollo*. Alfaomega.

#### Web:

- Treder, M. (2013). *UX design for startups*. Recuperado de <http://www.tirop.com/up/ux-design-for-startups-marcin-treder.pdf>
- Maniega, D. *Aplicación de criterios de usabilidad en sitios web: consejos y pautas para una correcta interpretación*. Recuperado de [http://eprints.rclis.org/8476/1/criterios\\_usabilidad\\_dmaniega.pdf](http://eprints.rclis.org/8476/1/criterios_usabilidad_dmaniega.pdf)
- Hassan Montero, Y. (2015). *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*. Recuperado de [https://yusef.es/Experiencia\\_de\\_Usuario.pdf](https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf)
- Huerta, E. *Introducción al Diseño de Experiencia de Usuario*. Recuperado de <https://suriweb.com.ar/wp/dds/wp-content/uploads/sites/4/2019/03/Introducci%C3%B3n-al-Dise%C3%B1o-de-Experiencia-de-Usuario-Eduardo-Huerta.pdf>