



PROGRAMA	
1. Nombre de la asignatura:	Diseño de interacción y experiencias
2. Nombre de la sección:	-
3. Profesores:	-
4. Ayudante:	-
5. Nombre de la actividad curricular en inglés:	-
6. Unidad Académica:	Escuela de Pregrado / Departamento de Diseño
7. Horas de trabajo de estudiante:	9
7.1 Horas directas (en aula):	4,5
7.2 Horas indirectas (autónomas):	4,5
8. Tipo de créditos:	Sistema de Créditos Transferibles
9. Número de créditos SCT – Chile:	6 SCT

10. Propósito general del curso

Este electivo troncal aporta el conjunto de fundamentos teóricos y metodológicos necesarios para hacerse parte de equipos interdisciplinarios de profesionales dedicados al diseño de interacción, en donde diseñadoras/es aportan al aseguramiento de la eficacia, la eficiencia y la satisfacción en la experiencia de uso de herramientas digitales accesibles, con especial atención en las etapas de investigación, síntesis e ideación, de las que se derivarán las decisiones de visualidad más pertinentes.

11. Competencias del perfil de egreso a las que tributa

- 1.1. Identifica, analiza y determina problemas, demandas y necesidades
- 2.2. Proyecta mediaciones para intervenir procesos relacionales entre las ciudadanías y el entorno artificial.



3.3. Concibe y diseña estrategias de intervención de acuerdo al contexto para la formulación e implementación de proyectos e iniciativas de emprendimiento

4.1. Investiga sobre las relaciones entre actores y contextos.

4.2. Analiza actores, situaciones y contextos para identificar oportunidades de intervención.

4.3. Documenta y comunica la práctica profesional o disciplinar para proponer nuevas formas de intervención.

12. Resultados de Aprendizaje:

1. Reconocer procesos y perfiles de trabajo en equipos multidisciplinarios dedicados al diseño de interacción y experiencias.
2. Reproducir formatos de comunicación comprensible, procesable y persuasiva para los resultados de investigación y para las ideas de diseño que iteran en la entrega temprana y continua de productos digitales con valor.
3. Producir artefactos que permitan evaluar de manera ágil, aún antes del código, las propuestas concretas de diseño de interacción y experiencias.
4. Implementar estrategias de investigación que permitan detectar problemas, demandas y necesidades de las personas usuarias de productos digitales, con objetivos y contextos específicos.

13. Saberes / contenidos:

1. Historia y actualidad del diseño de interacción y el diseño de experiencia
2. Métodos mixtos de investigación adaptados al estudio de la experiencia de la persona usuaria
3. Entregable de diseño de experiencia de usuario en contextos de desarrollo ágil
4. Prototipos para validar la ideación de estructuras y flujos.

14. Metodología:

- Clases teóricas
- Análisis y estudios de casos
- Trabajos grupales
- Trabajos individuales
- Simulaciones con contrapartes reales



15. Recursos:

No aplica

16. Gestión de materiales:

No aplica

17. Evaluación:

- Evaluación diagnóstica
- Evaluaciones formativas (pre-entregas)
- Evaluaciones sumativas (entregas) con pautas de cotejo que permitan transparentar criterios y ofrecer retroalimentación.

18. Requisitos de aprobación:

La asignatura será aprobada con nota superior o igual a 4.0 (cuatro). Se contempla una asistencia mínima del 75% (de acuerdo a reglamento).

19. Palabras claves:

20. Bibliografía obligatoria / complementaria:

- Buley, L. (2013). The User Experience Team of One. A Research and Design Survival Guide. Rosenfeld
- Gothelf, J. & Seiden, J. (2020). Lean UX: Creating Great Products With Agile Teams. O'Reilly.

IMPORTANTE

- Sobre la asistencia a clases:

La asistencia mínima a las actividades curriculares queda definida en el Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), Artículo 21:

“Los requisitos de asistencia a las actividades curriculares serán establecidos por cada profesor, incluidos en el programa del curso e informados a los estudiantes al inicio de cada curso, pero no podrá ser menor al 75% (...) El no cumplimiento de la asistencia mínima en los términos señalados en este artículo constituirá una causal de reprobación de la asignatura.

Si el estudiante presenta inasistencias reiteradas, deberá justificarlas con el/la Jefe/a de Carrera respectivo, quien decidirá en función de los antecedentes presentados, si corresponde acogerlas”.

- Sobre evaluaciones:

Artículo N° 22 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (Decreto Exento N°004041 del 21 de Enero de 2016), se establece:

“El rendimiento académico de los estudiantes será calificado en la escala de notas 1,0 a 7,0 expresado hasta con un decimal. La nota mínima de aprobación de cada asignatura o actividad curricular será cuatro (4,0)”.

- Sobre inasistencia a evaluaciones:

Artículo N° 23 del Reglamento General de los Estudios de Pregrado de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo:

“El estudiante que falte sin la debida justificación a cualquier actividad evaluada, será calificado automáticamente con nota 1,0. Si tiene justificación para su inasistencia, deberá presentar los antecedentes ante el/la Jefe/a de Carrera para ser evaluados. Si resuelve que la justificación es suficiente, el estudiante tendrá derecho a una evaluación recuperativa cuya fecha determinará el/la Profesor/a.

Existirá un plazo de hasta 3 días hábiles desde la evaluación para presentar su justificación, la que podrá ser presentada por otra persona distinta al estudiante y en su nombre, si es que éste no está en condiciones de hacerlo”.