



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV
Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Unidad de Competencia							
Fundamentos de Diseño Digital y UX/UI							
Cuatrimestre		Fecha de elaboración			Modalidad	Tipo	Área de formación
2		D	MM	AÑO	○ Escolarizada Opción: ○ Presencial	● Curso ● Laboratorio	Diseño Digital, UX y Comunicación Multimedial
		D					
	PERFIL DEL DOCENTE						
● Formación Académica: ○ Licenciatura o posgrado en Diseño Digital, Diseño UI/UX, Artes Visuales, Ingeniería en Diseño de Interfaces, Comunicación Visual o campos afines. ● Experiencia profesional: ○ Mínimo 3 años en diseño de interfaces, diseño de experiencia de usuario, diseño digital o arquitectura de información. ○ Desarrollo de productos digitales, aplicaciones o sitios web. ● Conocimientos requeridos: ○ Principios de diseño digital, tipografía, color, composición y accesibilidad. ○ Diseño de interfaces con herramientas como Figma, Adobe XD, Canva Pro o similares. ○ Usabilidad, heurísticas de Nielsen, mapas de usuario, wireframes y prototipos. ● Conocimientos TIC: ○ Manejo de herramientas visuales y plataformas colaborativas. ○ Conocimiento básico de herramientas IA para apoyo visual. ● Idiomas: ○ Comprensión de Ingles técnico (deseable nivel B1 o superior)							
Horas con Mediación Docente Cuatrimestrales		Horas con Mediación Docente Semana/me s		Horas de Actividad Independiente	Horas de Practica de Campo	CRÉDITOS	ACADEMIA
HT	HP	HT	HP	64	0	8	
32	32	2	2				



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV
Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Propósito general:						Presentación:	
El estudiante diseña interfaces y productos digitales mediante la aplicación de principios de diseño visual, experiencia de usuario y arquitectura de información, con el fin de crear prototipos funcionales , accesibles y estéticamente coherentes que podrán integrarse posteriormente en aplicaciones, plataformas no-code y proyectos con IA generativa.						Esta unidad proporciona los fundamentos conceptuales y prácticos de diseño digital y la experiencia del usuario (UX/UI), competencias esenciales para el desarrollo de aplicaciones con IA Generativa y para la creación de contenido visual profesional. Se relaciona directamente con IA Generativa para imagen, video y Contenidos Visuales y con Creación de Aplicaciones No-Code I, proporcionando las bases para estructurar interfaces claras, intuitivas y funcionales. Asimismo, constituye un eje transversal para el Proyecto Integrador II, permitiendo que las soluciones generadas cuenten con una identidad visual sólida y con experiencia de usuario centrada en necesidades reales.	
COMPETENCIAS							
Genéricas				Disciplinares			
• Creatividad, pensamiento visual y comunicación gráfica. • Análisis crítico de interfaces y sistemas digitales. • Colaboración en procesos de diseño centrado en el usuario.				• Diseño de interfaces digitales basadas en prototipos visuales. • Elaboración de wireframes, prototipos y flujos de navegación. • Aplicación de heurísticas de usabilidad, accesibilidad y diseño universal			
Profesionales							
• Diseño de productos digitales aplicables en agencias, PYMES, aplicaciones no-code y plataformas con IA. • Construcción de identidades visuales coherentes para sistemas digitales. • Documentación técnica del proceso de diseño UX/UI.							
	Producto final						
Prototipo de interfaz digital, que incluya: • Moodboard visual. • Sistema tipográfico y paleta cromática fundamentadas. • Wireframes de baja y media fidelidad. • Prototipo navegable funcional (Figma o equivalente). • Documentación UX con descripción del usuario objetivo y flujo de navegación. El prototipo deberá ser claro, funcional, accesible y estético.							



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV

Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Enseñanza con perspectiva de género, interculturalidad y Derechos Humanos

Con la intención de propiciar una enseñanza con perspectiva de género, interculturalidad y derechos humanos, la o el docente que imparta esta unidad de competencia deberá:

- Eliminar y rechazar actitudes y comportamientos sexistas, clasistas, racistas y todo tipo de estereotipos que supongan discriminación y violencia en los ámbitos de enseñanza- aprendizaje (virtual y presencial), a partir del ejemplo en su práctica docente.
- Promover que el desarrollo del programa educativo y material a utilizar se base en el respeto, protección, promoción y garantía de los derechos humanos, de la dignidad e integridad de todas las personas.
- Promover la eliminación de estereotipos o cualquier otra práctica de discriminación o denigración de la persona, que pueda presentarse mediante el uso del lenguaje, el empleo de ejemplos, la diferenciación entre grupos, origen étnico o cualquier otra circunstancia.
- Respetar la identidad de género de las personas en todo momento y nombrarlas tal y como ellas lo deseen.
- Respetar y promovería igualdad de trato y de oportunidades entre las y los estudiantes, favoreciendo acciones afirmativas en beneficio de los grupos en situación de vulnerabilidad, incluso en las afectaciones provocadas por la pandemia COVID-19
- Promover y usar lenguaje incluyente y no sexista tanto en el salón de clases como en los trabajos, tesis y otros documentos que elabore la comunidad estudiantil.

Estos elementos son motivados por la información asequible en los programas de estudio de la Licenciatura en Derecho, Modalidad Educativa Presencial (sistema escolarizado), de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM 2020).

Nombre de la subcompetencia 1	Elementos de la subcompetencia 1
Fundamentos del Diseño Digital	Conocimientos: • Principios del diseño visual: forma, equilibrio, simetría, contraste. • Psicología del color y construcción de paletas cromáticas. • Tipografía aplicada a productos digitales. • Bases de identidad visual para plataformas y aplicaciones.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	

El estudiante reconoce los fundamentos visuales del diseño digital para aplicarlos en la creación de interfaces coherentes, atractivas y funcionales.	Habilidades: • Selecciona tipografías y colores adecuados. • Analiza piezas visuales. • Aplica principios estéticos profesionales. Valores y actitudes: • Sensibilidad visual. • Ética en el uso de recursos visuales. • Responsabilidad profesional.
Estrategias Didácticas	Recursos didácticos
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
• Análisis visual • Taller de diseño • Creación de moodboards • Ejercicios guiados	• Figma/ Adobe XD • Canva Pro • Tableros colaborativos • Material visual de referencia
Nombre de la Subcompetencia 2	Elementos de la subcompetencia 2
Experiencia de Usuario (UX)	Conocimientos: • Principios UX: usabilidad, accesibilidad y heurísticas de Nielsen. • Diseño centrado en el usuario: perfiles, necesidades y contexto. • Arquitectura de información y flujos de usuario. • Sitemap, customer journey y escenarios de uso.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	
El estudiante analiza necesidades y comportamientos del usuario para diseñar experiencias funcionales, accesibles y centradas en personas.	Habilidades: • Elabora perfiles de usuario.

	• Construye flujos de interacción. • Evalúa usabilidad básica.
	Valores y actitudes: • Empatía. • Inclusión. • Responsabilidad en el diseño.
Estrategias Didácticas	
Recursos didácticos	
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
• Estudio de casos • Mapas de usuario • Diagramación colaborativa • Taller UX	• Figma • Software de diagramación • Plantillas UX • Herramientas de investigación

Nombre de la Subcompetencia 3	Elementos de la subcompetencia 3
Diseño de Interfaces (UI)	Conocimientos: • Componentes UI: botones, inputs, tarjetas, iconografías. • Patrones de diseño digital y librerías de componentes. • Wireframes: baja, media fidelidad y su función. • Principios de diseño responsivo.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	
El estudiante diseña interfaces digitales aplicando patrones de UI, componiendo plantillas y estructuras visuales y funcionales.	Habilidades:

	• Crea wireframes profesionales. • Diseña pantallas con lógica visual. • Adapta interfaces a distintos dispositivos
	Valores y actitudes: • Orden visual. • Atención al detalle. • Responsabilidad técnica.
Estrategias Didácticas	
Recursos didácticos	
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
• Laboratorio UI • Taller de creación de wireframes • Revisión por pares • Iteración guiada	• Figma/Adobe XD • Librerías UI • Plantillas editables • Tableros colaborativos

Nombre de la Subcompetencia 4	Elementos de la subcompetencia 4
Prototipado Digital y Documentación UX/UI	Conocimientos: • Prototipos navegables: enlaces, interacciones y micro transiciones. • Pruebas de usabilidad básicas. • Documentación del proceso UX/UI. • Presentación profesional de productos digitales.
Número de semanas	
4 semanas	
Propósito de la subcompetencia	Habilidades: • Construye prototipos funcionales.
El estudiante desarrolla un prototipo navegable y documenta su proceso de diseño para presentar una solución UX/UI sólida y profesional.	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV
Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



	• Evalúa usabilidad y mejora su interfaz. • Genera documentación visual clara.
	Valores y actitudes: • Profesionalismo. • Reflexión crítica. • Respeto a estándares de accesibilidad.
Estrategias Didácticas	
Recursos didácticos	
Las estrategias y recursos didácticos consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
• Prototipado guiado • Pruebas con usuarios • Presentaciones ejecutivas • Retroalimentación iterativa	• Figma • Herramientas de testeo • Guías de accesibilidad • Software de presentación

Evaluación	
La evaluación de los aprendizajes se desarrollará de forma continua durante el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de los siguientes momentos: Evaluación diagnóstica: Revisión del conocimiento previo sobre diseño y herramientas visuales y Actividad inicial de análisis de interfaces Evaluación formativa: Estructuras visuales, Wireframes semanales, Análisis UX y Retroalimentación continua. Evaluación sumativa: Prototipo digital final, Documentación UX/UI y Presentación profesional.	
Estrategia de evaluación de los aprendizajes:	Instrumentos de evaluación:



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

Escuela de Tecnologías Digitales Aplicadas CIV

Licenciatura en Sistemas Basados en Inteligencia Artificial Generativa



Estrategias que el estudiante desarrolla para la elaboración de las evidencias de aprendizaje. • Construcción de prototipos • Diagramación UX • Prototipado • Documentación • Trabajo colaborativo	• Rubricas • Listas de cotejo • Portafolio digital • Presentación ejecutiva • Prueba practica
---	---

Referencias	
Las referencias consideran la inclusión y perspectiva de género, así como la diversidad cultural.	
Básicas:	Complementarias:
• Nielsen, J. (2020). Usability Heuristics and User Experience. • Figma (2024). Figma Learning Resources. • Cooper, A. (2021). About Face: The Essentials of Interaction Design. • Adobe (2023). Digital Design Foundation Guide.	• Norman, D. (2020). The Design of Everyday Things. • O'Reilly Media (2023). UX/UI Fundamentals. • Interaction Design Foundation (2024). Best Practices in User Experience.
Mesografía	
Videos:	
• Recursos educativos abiertos sobre fundamentos del derecho y sistema penal (UNAM, canales institucionales).	
Bases de Datos:	
• CONRICYT • SpringerLink • RedALyC	