Curso Académico: (2017 / 2018)

Fecha de revisión: 28-04-2017

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Biblioteconomía y Documentación

Coordinador/a: OLMEDA GOMEZ, CARLOS

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0

Curso : 1 Cuatrimestre : 1

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

No hay pre requisitos previos para cursar esta asignatura

OBJETIVOS

Tras completar el curso de forma satisfactoria, los alumnos deberían conocer:

- Principios teóricos y métodos de la arquitectura de información con una orientación práctica para diferentes entornos, aplicaciones y artefactos
- Articular principios del diseño centrado en el usuario y emplear algunas de sus herramientas de forma práctica
- Productos para comunicar los resultados de los procesos de diseño

Adquirir habilidades en:

- Planificar, desarrollar y diseñar arquitecturas de información
- Elegir y aplicar métodos para analizar, evaluar y comparar arquitecturas de información
- Usar modelos formales para identificar e integrar usuarios, requisitos de usuarios y características de los usuarios en el diseño de arquitecturas de información
- Comunicar conocimientos y soluciones de arquitectura de información combinando palabras y diagramas comprensibles en el contexto de un hipotético proyecto

y adquirir competencias en:

- Aplicar teorías científicas y métodos sobre arquitectura de información, diseño interactivo, organizar categorías, realizar pruebas con usuarios e información
- Organizar y comunicar información y conocimientos por medio de la arquitectura de información
- Identificar y estructurar sus propias necesidades de aprendizaje en relación con el uso de la arquitectura de información en un contexto específico

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

- 1.- Arquitectura de información, definición y alcance
- 2.- Evolución de los espacios de información
- 3.- Arquitectura de información, diseño centrado en el usuario y experiencia de usuarios
- 4.- Organización de la información y diseño de la navegación
- 5.- Conducta de usuarios e implicaciones en el diseño
- 6.- Diseño interactivo

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS DEL PLAN DE ESTUDIOS REFERIDAS A MATERIAS

1. Trabajo individual para el estudio de materiales teóricos y prácticos elaborados y aportados por el profesor
2. Trabajo individual para la resolución de problemas y casos prácticos
3. Vídeos de capacitación
4. Participación activa en foros habilitados por el profesor en la plataforma educativa virtual
5. Trabajo en grupos para la resolución de un prototipo

METODOLOGÍAS DOCENTES

- MD1 Explicaciones del profesor con soporte de medios informáticos y audiovisuales, en las que se desarrollan los conceptos principales de la materia
- MD2 Lectura crítica de textos recomendados por el profesor de la asignatura
- MD3 Resolución de casos prácticos, problemas, etc. planteados por el profesor de manera individual

o en grupo
MD4 Lectura de materiales docentes teóricos y prácticos

SISTEMA DE EVALUACIÓN

La evaluación continua se llevará a cabo mediante el seguimiento de las habilidades y destrezas desarrolladas por los alumnos. Se evalúa a través de la supervisión y corrección de ejercicios, tareas, ensayos o deberes propuestos. Las prácticas tratan de la creación de documentos donde se plasman los y bocetos diseños realizados por los alumnos.

El peso porcentual de esta parte, supone el 60% de la nota final.

Prueba objetiva de examen final: 40% de la nota final.

Peso porcentual del Examen Final: 40

Peso porcentual del resto de la evaluación: 60

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Krugg, S No me hagas pensar. Actualización, Anaya Multimedia, 2014
- Montero, Yusef Hassan Experiencia de usuario: principios y métodos , Autoedición, 2015
- Norman, Donald A La psicología de los objetos cotidianos, Nerea, 1998