

Curso Académico: (2019 / 2020)

Fecha de revisión: 26-02-2020

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.
 - Los principios que comprende la organización y representación del conocimiento registrado 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. Conceptos y enfoques. Disciplinas relacionadas.
- 2.- Experiencia de usuarios. Usabilidad de sistemas interactivos. Guías, principios, teoría.
- 3.- Enfoques de diseño. Procesos creativos en el diseño. Métodos de diseño.
- 4.- Navegación e interacción. Estilos de interacción.
- 5.- Presentación de contenidos. Orden y organización de la información. Diseño visual.
- 6.- Búsqueda de información. Modelado y conductas de usuarios.
- 7.- Evaluación de la experiencia de usuarios. Métodos de evaluación. Métricas.
- 8.- Documentación para el diseño y la planificación: diagramas de flujo, mapas, bocetos, prototipos.

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 Discusión de preguntas en clase

MD4 Estudios de caso

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 propuestas, discusiones, estudios de caso.

Prueba objetiva de examen final: 60% de la nota final.

Tareas de evaluación continua: 40% de la nota final

La nota final es sumativa.

NOTA IMPORTANTE: La verificación de copia o plagio en cualquiera de las actividades propuestas para la evaluación formativa, supondrá la pérdida total de la calificación asignada a dicha actividad y una reducción del 25% de la nota final de la asignatura una vez valoradas todas las pruebas. Independiente de la aplicación de la normativa de la UC3M al respecto.

Peso porcentual del Examen Final: 60

Peso porcentual del resto de la evaluación: 40

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Anderson, S. P. Diseño que seduce , Anaya, 2011
- Covert, Abby. Cómo darle sentido a cualquier caos, Createspace Independent Pub , 2017
- Gasca, J. y Zaragoza, J. Designpedia: 80 herramientas para construir tus ideas, LID Editorial, 2014
- Krugg, S. No me hagas pensar. Actualización, Anaya Multimedia, 2014
- Montero, Yusef Hassan. Experiencia de usuario: principios y métodos , Autoedición, 2015
- Nielsen, Jakob; Budiu, Raduca. Usabilidad en dispositivos móviles (Diseño y Creatividad), Anaya, 2013