

Curso Académico: (2020 / 2021)

Fecha de revisión: 07/07/2020 18:21:55

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

La asignatura contribuirá a que el estudiante adquiera las siguientes COMPETENCIAS:

GENERALES DEL TÍTULO

- Competencias Básicas y Generales

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CG1. -Conocer y aplicar los principios y técnicas fundamentales para la gestión de la información en el medio digital.

- Competencias específicas

CE7 - Conocer y manejar herramientas de edición digital para la generación de contenidos.

CE9 - Conocer los principios, técnicas y herramientas de diseño centrado en el usuario para productos digitales, incluyendo contenidos multimedia. Y ser capaz de aplicar técnicas de evaluación de la usabilidad en entornos y productos digitales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Específicos de la materia

- Articular los principios de la arquitectura de la información y del diseño centrado en el usuario, con una orientación práctica para diferentes entornos y aplicaciones.

- Conocer principios, métodos y buenas prácticas para mejorar la experiencia de los usuarios.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

En el curso 2020-21, Las clases del temario se imparten en sesiones de tele enseñanza, empleando la herramienta seleccionada por la uc3m.

1.- Arquitectura de información.

1.1 Definiciones de arquitectura de información.

1.2 Disciplinas relacionadas con la arquitectura de información.

2.- Experiencia de usuarios.

2.1 Definición de experiencia de usuarios.

2.2 Componentes de la experiencia de usuarios.

2.3 Guías, principios y teoría.

3.- El proceso creativo.

3.1 Requisitos de los usuarios.

3.2 Procesos en el diseño.

3.3 Métodos de diseño.

4.- Orden y organización para la navegación.

4.1 Concepto y tipos de navegación.

4.2 Mecanismos de navegación.

4.3 Niveles de interacción.

5.- Presentación de contenidos y diseño visual.

5.1 Diseño para pantallas.

5.2 Gestión de vistas.

5.3 Color y mensajes de error.

6. - Orden y organización para búsquedas de información. Modelos mentales.

6.1 Diseño para las interfaces de búsqueda.

6.2 Modelos mentales.

6.3 Diseño conceptual.

7. - La evaluación y la experiencia de usuarios.

7.1 Métodos.

7.2 Técnicas.

7.3 Evaluación empírica.

8. - Diagramas de flujo, mapas, planos de pantalla, prototipos.

8.1 Ideación.

8.2 Niveles de fidelidad.

8.3 Ilustración y prototipos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE PLAN DE ESTUDIOS REFERIDAS A MATERIAS

CLASES TEÓRICO-PRÁCTICAS. En ellas se presentarán los conocimientos que deben adquirir los alumnos. Estos recibirán las notas de clase y tendrán textos básicos de referencia para facilitar el seguimiento de las clases y el desarrollo del trabajo posterior. Se resolverán ejercicios,

prácticas problemas por parte del alumno y se realizarán talleres para adquirir las capacidades necesarias.

TUTORÍAS. Asistencia individualizada (tutorías individuales) o en grupo (tutorías colectivas) a los estudiantes por parte del profesor.

TRABAJO INDIVIDUAL O EN GRUPO DEL ESTUDIANTE.

METODOLOGÍAS DOCENTES

CLASE TEORÍA (3 ECTS). Exposiciones del profesor con soporte de medios informáticos y audiovisuales, en las que se desarrollan los conceptos principales de la materia y se proporcionan los materiales docentes elaborados por el profesor y la bibliografía para complementar el aprendizaje y estudio personal de los alumnos.

PRÁCTICAS. (3 ECTS). Manejo de programas de diagramación, creación de planos de pantalla y prototipado.

Realización de test de usabilidad de sistemas. Trabajo individual y/o en grupo. Es muy recomendable que los alumnos vengan provistos en el curso de este año académico con ordenadores portátiles o tablets configurados y con acceso a la red de la Universidad, antes del inicio de las clases prácticas presenciales.

TUTORÍAS. Asistencia individualizada (tutorías individuales) o en grupo (tutorías colectivas) a los estudiantes por parte del profesor. Modo presencial o virtual (Google meet).

En el curso 2020-21, Las clases se imparten (modalidad bimodal) en sesiones de tele enseñanza, empleando la herramienta seleccionada por la uc3m, y en modo presencial

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Peso porcentual del Examen/Prueba Final: 40

Peso porcentual del resto de la evaluación: 60

La evaluación continua se llevará a cabo mediante el seguimiento de las habilidades y destrezas desarrolladas por los alumnos, de acuerdo con los siguientes criterios.

Tareas de evaluación continua. Realización de las prácticas del curso: 60% de la nota final.

Prueba objetiva de examen final, tipo cuestionario: 40% de la nota final.

La nota final es sumativa.

La convocatoria extraordinaria se regirá por lo dispuesto en la Normativa aprobada por el Consejo de Gobierno el 31 de mayo de 2011, o en la norma que la sustituya.

Peso porcentual del Examen/Prueba Final:	40
Peso porcentual del resto de la evaluación:	60

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