Arquitectura de Información

Curso Académico: (2021 / 2022) **Fecha de revisión: 04/06/2021 13:53:33**

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 del 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

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.

3.- El proceso creativo.
3.1 Procesos, actividades y ciclos de vida UX.
3.2 Datos de uso y comportamiento de los usuarios.

4.- La naturaleza del diseño de la experiencia de usuarios.
4.1 Métodos de diseño.
4.2 Heurística y sesgos cognitivos.

5.- Orden y organización para la interacción.
5.1 Concepto y tipos de interacción.

5.2 Principios de diseño de la interacción.

6.- Presentación de contenidos.
6.1 Organización de información.
6.2 Principios de diseño de información.

7.- La evaluación y la experiencia de usuarios.
7.1 Métodos.
7.2 Técnicas y evaluación empírica.

8.- Diagramas de flujo, mapas, planos de pantalla, prototipos.
8.1 Ideación.
8.2 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. Lecturas asociadas a los diferentes temas.
PRÁCTICAS. (3 ECTS). Manejo de programas de diagramación, creación de planos de pantalla y prototipado. Empleo de métodos. 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).

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: 60% de la nota final.
Prueba objetiva de examen final, tipo cuestionario: 40% de la nota final.

Es necesario superar el examen final, para optar a la evaluación continua. 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.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Covert, Abby. Cómo darle sentido a cualquier caos, Createspace Independent Pub , 2017

- Krug, Steve No me hagas pensar. Actualización. Una aproximación a la usabilidad y los móviles, Anaya Multimedia, 2014

- Norman, Donald A. La psicología de los objetos cotidianos, Nerea, 1990

- Weinschenk, Susan M. 100 cosas más sobre la gente que cada diseñador necesita saber, Anaya Multimedia, 2016

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Ding, W., Lin, X., Zarro, M. Information architecture. The design and integration of information spaces. Second edition, Morgan & Claypool Publishers, 2017