
Curso Académico: (2022 / 2023)**Fecha de revisión: 24-06-2022**

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

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 UX. Aspectos básicos.
 - 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 investigaciones en UX.
 - 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. Realización de cuestionarios. Trabajo individual y/o en grupo. Es muy recomendable que los alumnos vengán 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

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. Realización de 2 trabajos prácticos, cada uno puntuado con 3 puntos como máximo.

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.

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

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