

Curso Académico: (2023 / 2024)

Fecha de revisión: 25-04-2023

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

1. Conocer los principios y fundamentos de diseño centrado en el usuario.
2. Realizar tareas de diseño de webs y de aplicaciones móviles.
3. Elaborar documentos asociados al empleo de diferentes métodos de diseño.
4. Participación en los debates, asistencia con regularidad a las clases y completar las tareas y cuestionarios asociados a la asignatura.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

- 1.- Arquitectura de información.
 - 1.1 Fundamentos de diseño de interfaces.
 - 1.2 Disciplinas relacionadas.
- 2.- Experiencia de usuarios UX.
 - 2.1 Elementos y componentes.
 - 2.2 Tareas y ámbitos profesionales.
- 3.- El proceso creativo.
 - 3.1 Diseño centrado en el usuario.
 - 3.2 Otros marcos de diseño.
- 4.- La naturaleza del diseño de la experiencia de usuarios.
 - 4.1 Métodos actividades prácticas del espacio del problema
 - 4.2 Métodos y actividades prácticas del espacio de soluciones
- 5.- Diagramas de flujo, mapas, planos de pantalla, prototipos.
 - 5.1 Ideación.
 - 5.2 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). Trabajos prácticos realizados en forma individual y/o en grupo con contenidos relacionados con métodos de diseño. Realización de tareas y respuesta a cuestionarios. Entrega de portafolio individual. 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 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: Asistencia a clase 10% de la nota final. Entrega de un portafolio individual orientado para un bien social, donde el alumno aporte evidencias de las tareas realizadas en las clases prácticas. 50% de la nota final

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

Es obligatorio realizar ambas tareas de evaluación (portafolio + examen) para obtener la calificación de la asignatura. La nota final es sumativa: nota de Asistencia + nota del portafolio + nota cuestionario = nota final.

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
- Weinschenk, Susan M. Diseño inteligente. Las 100 cosas que todo diseñador necesita saber sobre las personas, Anaya Multimedia, 2021