Arquitectura de Información

Curso Académico: (2025 / 2026) **Fecha de revisión: 06/05/2025 10:16:21**

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

RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y APRENDIZAJE

K1: Conocer los principios y valores democráticos y de desarrollo sostenible, en particular, el respeto a los derechos humanos y derechos fundamentales, la igualdad de género y no discriminación, los principios de accesibilidad universal y cambio climático.
K2: Conocer contenidos básicos humanísticos, de expresión oral y escrita, siguiendo principios éticos y completando un perfil formativo multidisciplinar.
K3: Identificar y analizar las metodologías de investigación y fuentes para desarrollar trabajos académicos en el ámbito de la gestión de información digital
K4: Entender y aplicar las teorías, instrumentos y técnicas fundamentales para gestionar información en medios digitales, abarcando su organización, control, comunicación y preservación
K5: Conocer las teorías, instrumentos y técnicas fundamentales para gestionar información en medios digitales, abarcando su organización, control, comunicación y preservación
K6: Conocer modelos de recuperación y visualización de información mediante sistemas de bases de datos y métodos de representación visual.
K9: Conocer los principios de diseño centrado en el usuario para productos digitales, incluyendo el uso de técnicas de usabilidad y planificación de publicaciones interactivas, asegurando una experiencia accesible y efectiva para los usuarios.
S1: Planificar y organizar trabajos en equipo tomando decisiones correctas basadas en información disponible y reuniendo datos en entornos digitales.
S2: Utilizar la información interpretando datos relevantes, evitando el plagio, y de acuerdo con las convenciones académicas y profesionales del área de estudio, siendo capaz de evaluar la fiabilidad y calidad de dicha información.
S3: Aplicar principios de gestión de la información digital en diferentes entornos organizativos, asegurando una comunicación efectiva de los procesos y resultados a las partes interesadas.
S5: Ser capaz de diseñar, gestionar y operar con información por medio de sistemas de bases de datos, demostrando habilidad en la recuperación de información y el uso de lenguajes de consulta para satisfacer necesidades informativas complejas.
S6: Ser capaz de recolectar, procesar, depurar y agregar datos entendiendo las necesidades de los usuarios y organizaciones y el modo en que los precisan.
S7: Experimentar con herramientas de visualización de datos para representar información de forma intuitiva, presentando adecuadamente los resultados a diferentes tipos de audiencia.
S8: Desarrollar destrezas en la creación de contenidos digitales y edición multimedia aplicando principios de usabilidad.
S12: Ser capaz de asesorar para la definición de la estrategia y gestión de proyectos respecto al rastreo, indización, estructuración de contenidos, link building, etc
C1: Conocer y ser capaz de manejar habilidades interpersonales sobre iniciativa, responsabilidad, resolución de conflictos, negociación, entre otras, que se requieren en el ámbito profesional.
C2: Ser capaz de aplicar conocimientos de forma profesional en la resolución de problemas específicos de gestión de información digital utilizando las herramientas y técnicas aprendidas en el ámbito académico
C3: Demostrar habilidad en la elaboración y ejecución de proyectos de contenidos digitales de forma autónoma trabajando en equipos multidisciplinares.
C4: Capacidad de aprendizaje autónomo continuo que facilite la adaptación a nuevas situaciones y la

actualización de conocimientos en el ámbito de la Información digital.

OBJETIVOS

1. Crear diseños de interacción mediante el empleo de los conceptos básicos de diseño aplicando buenas prácticas.
2. Seguir un proceso sistemático para diseñar productos interactivos, partiendo de un problema de diseño y terminando con un prototipo demo interactivo.
3. Participar y responder a críticas constructivas sobre trabajos de diseño.
4. Comunicar conceptos de diseño de forma clara y persuasiva en múltiples niveles de refinamiento: conceptos, requisitos, escenarios, flujos, planos de pantalla, bocetos, prototipos...

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

1. Arquitectura de información.
2. Diseño para las personas.
3. Organización de contenidos.
4. Esquemas y estructuras para el contenido.
5. Navegación, orientación y señalización.
6. Modelos y patrones de navegación.
7. Diseño de pantallas.
8. Heurística y sesgos cognitivos.
9. Métodos y actividades prácticas del espacio del problema.
10. Métodos y actividades prácticas del espacio de soluciones.

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. Exposición y entrega de portafolio elaborado 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:	30
Peso porcentual del resto de la evaluación:	70

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:
Presentación de diapositivas y demostración del prototipo digital demo con el proyecto de diseño digital elaborado en colaboración y en grupo. Se sugiere que sea un proyecto orientado para el bien social. Utilizaremos las actividades de clase, las prácticas y los deberes para avanzar en los proyectos. Calificación: puntuación 70% de la nota final (máximo 7 puntos).
* Entrega del informe final del proyecto de grupo que resuma el diseño completo. Calificación: puntuación 30% de la nota final (máximo 3 puntos).
Es obligado la entrega tanto del prototipo demo digital, como del informe final del proyecto, para poder ser calificado en la asignatura con la nota final.

Peso porcentual del Examen/Prueba Final:	30
Peso porcentual del resto de la evaluación:	70

La nota final es sumativa: Tareas de evaluación continua (máximo 7 puntos)+ Informe del proyecto (máximo 3 puntos) = Nota final convocatoria ordinaria de la asignatura: 10 puntos.

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