



1. Identificación

1.1. De la Asignatura

Curso Académico	2023/2024
Titulación	GRADO EN GESTIÓN DE INFORMACIÓN Y CONTENIDOS DIGITALES
Nombre de la Asignatura	DISEÑO DE INTERACCIÓN Y EXPERIENCIA DE USUARIO
Código	6142
Curso	TERCERO
Carácter	OBLIGATORIA
N.º Grupos	1
Créditos ECTS	6
Estimación del volumen de trabajo del alumno	150
Organización Temporal/Temporalidad	1 Cuatrimestre
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL

1.2. Del profesorado: Equipo Docente

Coordinación de la asignatura ANA MIQUEL MESEGUER Grupo de Docencia: 1	Área/Departamento	BIBLIOTECONOMÍA Y DOCUMENTACIÓN/ INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN
	Categoría	ASOCIADO A TIEMPO PARCIAL
	Correo Electrónico / Página web / Tutoría electrónica	anami@um.es Tutoría Electrónica: SÍ



Coordinación de los grupos:1	Teléfono, Horario y Lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar
		Segundo Cuatrimestre	Lunes	15:30- 18:30	868889573, Facultad de Comunicación y Documentación B1.1.007

2. Presentación

Diseño de Interacción y Experiencia de Usuario tiene como objetivo principal que los estudiantes adquieran una formación básica que les permita conocer los fundamentos, métodos y técnicas del diseño de interacción y experiencia de usuario, en el contexto de la transformación digital, y su aplicación al entorno profesional. Estos conocimientos resultan fundamentales para mejorar la calidad y eficacia del quehacer profesional en todos los ámbitos profesionales, y, en concreto, para la adquisición de competencias y habilidades en el ámbito de la gestión de información y contenidos digitales, desarrollando experiencias interactivas significativas para los usuarios. Los estudiantes deben conocer como mejorar la experiencia del usuario al interactuar con un entorno digital, entendiendo las diferencias y similitudes que existen entre el diseño de interacción y la experiencia del usuario. El diseño de interacción se centra en cómo el diseño gráfico, la arquitectura de la información, la usabilidad, la funcionalidad, la legibilidad... ofrecen interactividad para atraer la atención de los usuarios finales y que su experiencia sea satisfactoria. La experiencia de usuario nos indica que se debe diseñar centrándose en el usuario final. Los estudiantes deben ser capaces de crear un proyecto digital bien diseñado, fácil de usar, accesible, útil y efectivo, teniendo en cuenta tanto los dispositivos electrónicos que utilizan los usuarios, como los diferentes entornos digitales que existen para que los usuarios se involucren fácilmente, y sea un éxito.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

3.1 Incompatibilidades

No consta



3.2 Recomendaciones

No se estima ninguna recomendación.

4. Competencias

4.1 Competencias Básicas

- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- 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

4.2 Competencias de la titulación

- CG1. Conocer y aplicar los principios y técnicas fundamentales para la gestión de la información en el medio digital.
- CG2. Conocer las teorías, principios e instrumentos, clásicos y contemporáneos, de la comunicación, la organización y la gestión de la información.
- CG3. Entender los ciclos de vida de la información y los datos en sus diferentes contextos de gestión.
- CG4. Capacidad para analizar y transformar información y datos estructurados en cualquier medio.
- CG5. Conocer los procesos globales de adquisición, producción y comunicación de conocimientos.
- CE7. Aplicar los principios, técnicas y herramientas de diseño centrado en el usuario en productos de información digitales.
- CE6. Aplicación de los principios y técnicas de visualización de la información y datos en la publicación digital de contenidos.
- CE8. Conocer los principios y lenguajes básicos de la programación y el marcado de documentos, tanto para la producción como para el procesamiento de contenidos.
- CE10. Conocer los principios de diseño, planificación y posicionamiento de una publicación digital dinámica en red.
- CE3. Conocer las infraestructuras, modelos y técnicas de captura, procesamiento y presentación de datos.
- CE5. Conocer y manejar herramientas de edición digital para la creación de contenidos multimedia y multiformato.

4.3 Competencias transversales y de materia

- Competencia 1. CM1. Conocer las técnicas y dispositivos usados en la interacción persona-ordenador, así como los estándares, guías, estilos y normativas relacionados.
- Competencia 2. CM2. Conocer los aspectos metodológicos y las distintas fases y elementos de conceptualización y desarrollo de la experiencia de usuario como vía para el diseño de interfaces centradas en el usuario, accesibles y usables .



· Competencia 3. CM3. Capacidad para manejar herramientas y aplicar técnicas para el diseño, desarrollo y prototipado de interfaces de usuario interactivas, así como el uso de métricas asociadas a la evaluación de la usabilidad, accesibilidad y experiencia de usuario de las interfaces.

5. Contenidos

TEMA 0. Presentación de la asignatura

La asignatura en el contexto de los estudios de Grado en Gestión de Información y Contenidos Digitales.

Temario. Prácticas. Evaluación. Bibliografía.

TEMA 1. Diseño de interacción y prototipado

Principios y leyes en diseño de interacción. Buenas prácticas en diseño de interacción. Interacción persona-ordenador y usabilidad. Planificación y prototipado de proyectos de diseño de interacción y experiencia de usuario. Prototipo con herramientas Wireframe. Diseño multidispositivo y multicanal. Técnicas de desarrollo web con HTML5 y CSS3.

TEMA 2. Diseño de interfaz de usuario

Diseño de interfaz de usuario. Principios, guías, estándares y patrones de diseño de interfaces de usuario. Principios de usabilidad y accesibilidad. Plataformas de diseño en línea todo en uno. Sistema de diseño vs Kit interfaz de usuario. Prototipo con herramientas creativas Moodboards.

TEMA 3. Contenidos digitales

Presentación de contenidos digitales. Medios digitales. Arquitectura de la Información. Herramientas para categorización de contenidos Card Sorting.

TEMA 4. Experiencia de usuario. Evaluación

Principio y elementos de la experiencia de usuario. Diseño centrado en el usuario. Pensamiento del diseño Design Thinking. Prototipo con herramientas para conocer las necesidades de los usuario UserFlow en UX. Empatía. Técnicas y herramientas para medir el rendimiento del sistema UX Benchmarking. Técnicas de evaluación de la usabilidad, accesibilidad y experiencia de usuario de las interfaces.

PRÁCTICAS

Práctica 1. Crear una representación esquemática para un diseño de aplicaciones multiplataforma.:
Relacionada con los contenidos Tema 1



Crear una representación esquemática con ayuda de una herramienta Wireframe para un diseño de aplicaciones multiplataforma basado en la experiencia del usuario.

Proceso de diseño. Planificar la dirección del proyecto y los elementos funcionales de un nuevo sitio web multiplataforma. Prototipo. Buenas prácticas. Navegación. Color. Texto. Optimización.

Práctica 2. Crear una representación visual para un diseño de aplicaciones multiplataforma.: Relacionada con los contenidos Tema 2 y Tema 4

Crear una representación visual con una herramienta Mood boards para un diseño de aplicaciones multiplataforma. Proceso de diseño. Define la dirección. Estimula tu creatividad. Selecciona las referencias. Representación de cómo se verá tu proyecto. Colaboración. Experiencia de usuario. Empatía.

Práctica 3. Diseñar la estructura de tu aplicación multiplataforma centrado en el usuario.: Relacionada con los contenidos Tema 4 y Tema 3

Diseñar la estructura de tu aplicación multiplataforma con ayuda de herramientas Card Sorting. Arquitectura de la información. Accesibilidad. Usabilidad. Contenidos digitales. Experiencia de usuario. Empatía.

Práctica 4. Creación de nuestro proyecto de aplicaciones multiplataforma centrado en el usuario.: Relacionada con los contenidos Tema 1, Tema 2, Tema 4 y Tema 3

Creación de nuestro proyecto de aplicaciones multiplataforma centrado en el usuario. HTML5 y CSS3. Diseño centrado en el usuario. Conocer las necesidades del usuario con ayuda de herramientas User Flow. Experiencia de usuario. Empatía.

Práctica 5. Evaluar la accesibilidad, usabilidad y experiencia de usuario de nuestra aplicación multiplataforma: Relacionada con los contenidos Tema 4

Evaluar la accesibilidad, usabilidad y experiencia de usuario de nuestra aplicación multiplataforma con diseño centrado en el usuario. Con ayuda de herramientas para medir la experiencia de usuario en tu aplicación multiplataforma. Métricas de usabilidad y experiencia de usuario. Accesibilidad web.

6. Metodología Docente

Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
Presentación de la asignatura	Exposición de los contenidos teóricos y prácticos, y metodología de evaluación.	1		1.00
Exposición teórica	Impartición de contenidos teóricos, debate y análisis.	19	32	51.00
Seminarios	Exposición y discusión de trabajos.	17.5	20	37.50
Aula de informática	Impartición y realización de prácticas en laboratorios de ordenadores.	17.5	30	47.50
Tutoría formativa	Tutoría formativa y resolución de dudas.	3	3	6.00
Evaluación	Examen final.	2	5	7.00
	Total	60	90	150



Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo

7. Horario de la asignatura

<https://www.um.es/web/estudios/grados/contenidos-digitales/2023-24#horarios>

8. Sistema de Evaluación

Métodos / Instrumentos	Exámenes individuales: Pruebas objetivas, de desarrollo, de respuesta corta, de ejecución de tareas o de escala de actitudes, realizadas por los alumnos para mostrar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos ya sea de forma escrita o utilizando un ordenador.
Criterios de Valoración	Evaluación acumulativa de los conocimientos teórico-prácticos adquiridos por los estudiantes al final del cuatrimestre. Es necesario obtener una calificación igual o superior al 50% en esta prueba para realizar la ponderación con los demás instrumentos evaluativos.
Ponderación	30
Métodos / Instrumentos	Informes escritos, trabajos y proyectos: Trabajos escritos, memorias, portafolios, entregables en formato digital realizados de forma individual o en grupo. Se contempla la posibilidad de la exposición de los resultados obtenidos y procedimientos aplicados, así como respuestas razonadas a las posibles cuestiones que se plantee en el contexto de la presentación.
Criterios de Valoración	Elaboración de todas las actividades propuestas, y superación al menos del 50%, de manera que sea posible concluir la comprensión de los contenidos teórico-prácticos asociados a cada actividad. Es necesario la asistencia al menos al 60% de las clases prácticas para poder superar este apartado de la evaluación, además de haber entregado todas las prácticas realizadas durante el curso en la fecha prevista. Si las prácticas se entregan fuera de la fecha prevista: evaluación acumulativa de los conocimientos prácticos adquiridos por los estudiantes al final del cuatrimestre. Es necesario obtener una calificación igual o superior al 50% en esta prueba para realizar la ponderación con los demás instrumentos evaluativos.
Ponderación	60



Métodos / Instrumentos	Procedimientos de observación del trabajo del estudiante: Registros de participación, de realización de actividades, cumplimiento de plazos, participación en foros, informes de seguimiento del trabajo fin de grado y registros sobre el desarrollo de las prácticas externas.
Criterios de Valoración	Elaboración y participación en las actividades propuestas, de manera que sea posible concluir la comprensión de los contenidos teórico-prácticos asociados a cada actividad.
Ponderación	10

Fechas de exámenes

<https://www.um.es/web/estudios/grados/contenidos-digitales /2023-24#examenes>

9. Resultados del Aprendizaje

Conocimiento de las técnicas y dispositivos usados en la interacción persona-computador, así como los estándares, guías, estilos y normativas relacionados.

Conocimiento de los aspectos metodológicos y distintas fases y elementos de conceptualización y desarrollo de la experiencia de usuario como vía para el diseño de interfaces centradas en el usuario, accesibles y usables.

Capacidad para manejar herramientas y aplicar técnicas para el diseño, desarrollo y prototipado de interfaces de usuario interactivas, así como el uso de métricas asociadas a la evaluación de la usabilidad, accesibilidad y experiencia de usuario de las interfaces.

La adquisición y puesta en práctica conforme a criterios de eficacia, adecuación y oportunidad de las competencias que se detallan en ésta guía docente se consideran explícitamente como los resultados de aprendizaje previstos.

10. Bibliografía

Bibliografía Complementaria



Aubry, Christophe. HTML5 y CSS3 : para sitios con diseño web responsive. Barcelona: ENI, 2014.



Beati, Hernán. HTML5 y CSS3 para diseñadores. Barcelona: Marcombo, 2016.



De Luca, Damián. Apps HTML5 para móviles. Barcelona: Marcombo, 2016.



Frain, Ben. Responsive web design with HTML5 and CSS3. Birmingham: Packt, 2015.



Gauchat, J. D. El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript. Barcelona: Marcombo, 2017.



Gothelf, Jeff. Lean UX : cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario Logroño: Universidad Internacional de La Rioja, 2014.



Knapp Bjerén, Alberto et al. La experiencia del usuario Madrid: Anaya Multimedia, D.L. 2002.



Krug, Steve. NO ME HAGAS PENSAR: UNA APROXIMACION A LA USABILIDAD EN LA WEB. Prentice hall, 2015



Luján Castillo, José Dimas. HTML5, CSS y JavaScript : crea tu web y apps con el estándar de desarrollo. Madrid: RC Libros, 2015.



Moreno Pérez, Juan Carlos y González Ruiz, Sergio Luis. Lenguajes de marcas y sistemas de gestión de información. Madrid : Síntesis, 2019.

11. Observaciones y recomendaciones

Para la superación de la asignatura se deberá obtener una calificación mínima de un 50% en cada una de las partes de la evaluación.

Aquellos estudiantes con discapacidad o necesidades educativas especiales pueden dirigirse al Servicio de Atención a la Diversidad y Voluntariado (ADYV; <http://www.um.es/advv/>) para recibir la orientación o asesoramiento oportunos para un mejor aprovechamiento de su proceso formativo. De igual forma podrán solicitar la puesta en marcha de las adaptaciones curriculares individualizadas de contenidos, metodología y evaluación necesarias que garanticen la igualdad de oportunidades en su desarrollo académico, en virtud de la Resolución Rectoral R-358/2016. El tratamiento de la información sobre este alumnado, en cumplimiento con la LOPD, es de estricta confidencialidad.

Esta guía docente no se encuentra vinculada de forma directa con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.