



Guía Académica de la asignatura
“Diseño de Interfaz y Experiencia de Usuario”
GRADO EN DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE
NARRATIVA TRANSMEDIA
Curso 2017-2018

1. DATOS BÁSICOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombre de la Asignatura		DISEÑO DE INTERFAZ Y EXPERIENCIA DE USUARIO	
Carácter	Básico <input type="checkbox"/>	Obligatorio <input checked="" type="checkbox"/>	Optativo <input type="checkbox"/>
	Prácticas Externas <input type="checkbox"/>	Trabajo Fin de Grado <input type="checkbox"/>	
Materia	Diseño transmedia		
Curso	Semestre	Créditos	
Segundo	Primero	6 ECTS	
Profesor/a	Vanessa Edo Nevado		
Despacho	Teléfono	E-mail	
	917401980	vanesa.edo@campuslasalle.es	
Horario de Tutorías	Martes de 10:00 a 12:00 h.		
Horario de Clases	Miércoles de 9:00 h a 13:00 h.		
Periodo lectivo de la Convocatoria Ordinaria	Del 28 al 31 de enero		
Periodo lectivo de la Convocatoria Extraordinaria	Del 22 de junio al 3 de julio		

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

Asignaturas que debe haber superado el alumnado	No se han establecido
Conocimientos previos esenciales para el seguimiento de la asignatura	Estar familiarizado con herramientas para el diseño gráfico y multimedia.
Conocimientos previos recomendables para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido
Otras observaciones	Dentro de la materia a la que pertenece esta asignatura también se encuentran las asignaturas de “Accesibilidad universal y diseño para todos” y “Proyectos web y aplicaciones móviles”, con las que se establece una especial vinculación.

3. OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

- Realizar proyectos accesibles.
- Adquirir la conciencia de la importancia de la accesibilidad dentro de los proyectos transmedia.
- Experimentar la experiencia del usuario. · Conocer los principios de aplicación en el diseño de interfaces de usuario.
- Trabajar con herramientas y procesos de prototipado.
- Analizar y diseñar experiencias de uso web

4. COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA

4.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA-ASIGNATURA

- E1. Aplicar la tecnología de una forma global, innovadora y creativa en el diseño y gestión de proyectos transmedia.
- E24. Tomar conciencia del potencial de los movimientos dentro del continuo de la realidad para la realización de acciones transmedia.
- E26. Diseñar proyectos web multidispositivo responsive.

4.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- T2. Capacidad de organización y planificación.
- T3. Conocimientos informáticos relativos al ámbito de estudio.
- T4. Capacidad de gestión de la información.
- T5. Resolución de problemas.
- T7. Trabajo en equipo.
- T13. Aprendizaje autónomo.
- T14. Creatividad.

4.3 COMPETENCIAS NUCLEARES

- N1. Actitud positiva ante la interculturalidad y la diversidad: comprender y tolerar contextos culturales diversos, aprovechando sus valores y potencialidades, respetando en todo momento las costumbres y formas de pensar de personas de otros países, culturas o razas, así como promover la igualdad y los principios de accesibilidad universal y el respeto a los Derechos Humanos y libertades fundamentales.
- N4. Orientación a la persona: valorar el trasfondo humano de las personas con las que se trabaja, bien en la organización, bien fuera de ella. Capacidad para escuchar con atención e interés a otras personas, mostrándoles que están siendo escuchadas y comprendidas. Supone respeto y aceptación de los otros, tratándoles como personas por encima de todo.
- N5. Capacidad reflexiva: actuar conforme a las verdades del pensamiento para conferir a los conocimientos la capacidad suficiente para describir, explicar y validar datos observables para así explorar el alcance y la precisión de las ideas.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA
5. DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO UI		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
0,5	4	7	1
Descripción del contenido del bloque			
<p>Introducción a la asignatura. Diseño UI y diseño UX: qué son y en qué se diferencian. Ubicación del proyecto de la asignatura el proceso de Design Thinking: la importancia del prototipo. Definición y tipos de interfaz: ejemplos y observaciones. Medios y modos de relacionarnos con las interfaces gráficas. Nociones básicas de usabilidad y accesibilidad. La revolución multidispositivo. Diseñar una interfaz: etapas y organización. Taller de prototipado: Introducción a Axure.</p>			
Bibliografía básica del bloque			
<p>Krug, S. (2015). <i>No me hagas pensar, actualización: una aproximación a la usabilidad y los móviles</i>. Madrid: Anaya Multimedia.</p> <p>Scolari, C.A. (2018). <i>Las leyes de la interfaz. Diseño, ecología, evolución, tecnología</i>. Barcelona: Gedisa.</p>			
Bibliografía complementaria del bloque			
<p>Scolari, C.A. (2015). <i>Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones</i>. Barcelona: Gedisa.</p> <p>Manovich, Lev. 1972 (2015). <i>El software toma el mando</i>. Barcelona: UOC Press.</p> <p>Scolari, C.A.. (2008) <i>Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva</i>. Barcelona: Gedisa</p>			

Bloque 2	PENSAR LA INTERFAZ		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1,2	12	18	3
Descripción del contenido del bloque			
<p>Principios de percepción visual aplicados a la interfaz gráfica. Arquitectura de la información: qué es y cómo se aplica. Teoría de la carga cognitiva aplicada a la navegación web: la eficiencia de los estándares. Semiótica aplicada a los elementos funcionales de la interfaz gráfica y su repercusión en la experiencia del usuario. La interfaz en cuanto extensión del cuerpo y la mente. Sociología de la interfaz: cultura, estructura y estética. Propuesta del proyecto de la asignatura: primer boceto. Taller de prototipado con Axure: Vistas adaptativas, diseñando nuestra home, eventos de página, anclajes y elementos de formulario.</p>			
Bibliografía básica del bloque			
<p>Norman, Donald. A. (1995). <i>El aprendizaje y la memoria</i>. Madrid: Alianza Editorial.</p> <p>Allanwood, G. & Beare, P. (2015). <i>Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios</i>. Barcelona: Parramon.</p> <p>Scolari, C.A. (2004). <i>Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales</i>. Barcelona: Gedisa.</p>			
Bibliografía complementaria del bloque			
<p>Bateson, G. (1979) <i>Espíritu y naturaleza</i>. (3a ed.). Buenos Aires: Amorrortu.</p> <p>Scolari, C.A. (2018). <i>Las leyes de la interfaz</i>. Diseño, ecología, evolución, tecnología. Barcelona: Gedisa.</p> <p>Scolari, C.A. (2015). <i>Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones</i>. Barcelona: Gedisa.</p>			

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

Bloque 3	RESPONSIVIDAD: TÉCNICAS Y PROTOTIPADO		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
0,8	8	20	2
Descripción del contenido del bloque			
<p>Conceptos básicos de programación. La revolución del HTML5. Nociones básicas de técnicas responsive con HTML5 y CSS3. La home page en una interfaz web multidispositivo. Organización del equipo de trabajo. Taller de prototipado con Axure: elementos de repetición, eventos de carrusel, simulación de bases de datos, herramientas gráficas, publicación del proyecto.</p>			
Bibliografía básica del bloque			
<p>Krug, S. (2015). <i>No me hagas pensar, actualización: una aproximación a la usabilidad y los móviles</i>. Madrid: Anaya Multimedia.</p> <p>Allanwood, G. & Beare, P. (2015). <i>Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios</i>. Barcelona: Parramon.</p> <p>Pérez-Montoro, M. (2010). <i>Arquitectura de la información en entornos web</i>. Gijón: Trea.</p>			
Bibliografía complementaria del bloque			
<p>Lidwell, W. & Holden, K. (2005). <i>Principios universales de diseño</i>. Barcelona: Blume</p> <p>Martínez, N. (2016) <i>Proto Thinking. Pensamiento de diseño en acción</i>. (s.l.): CreateSpace Independent Publishing Platform.</p> <p>McConnell, S. (1993). <i>Code Complete</i>. Washington: Microsoft Press.</p> <p>Ratcliffe, L & McNeill, M. (2012) <i>Agile Experience Design. A Digital Designer's Guide to Agile, Lean, and Continuous</i>. Berkeley: New Riders.</p> <p>Allen, J. & Chudley J. (2012). <i>Smashing UX Design: foundations for designing online user experiences</i>. (s.l.): Smashing Magazine</p> <p>Gauchat, J.D. (2011). <i>El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript</i>. Madrid: Marcombo.</p> <p>Nielsen, J. & Thair, M. (2001). <i>Usabilidad de páginas de inicio. Análisis de 50 sitios web</i>. Madrid: Pearson Alhambra.</p>			

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

Bloque 4	EXPERIENCIA DE USUARIO: TESTS		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
2,5	24	38	6
Descripción del contenido del bloque			
Taller de prototipado con Axure: publicación online de nuestro proyecto. El diseño UX: qué es y cuáles son sus principios. Tests de usuario: tipos y aplicaciones. Actitudes y aptitudes del evaluador. Herramientas de trabajo del diseñador UX. Diseñar un test de usuario destinado a testear nuestro proyecto: pautas y objetivos.			
Bibliografía básica del bloque			
Allanwood, G. & Beare, P. (2015). <i>Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios</i> . Barcelona: Parramon.			
Bibliografía complementaria del bloque			
Montero, Y. H. (2015) <i>Experiencia de usuario: principios y métodos</i> . (s.l.):Autor. Carraro, J.M. (2017). <i>Diseño de Experiencia de usuario (UX). Cómo diseñar interfaces amigables para las personas y rentables para las compañías</i> . Buenos Aires: Autores de Argentina.			

Bloque 5	PROYECTO FINAL ¿Y AHORA QUÉ?		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1	12	16	3
Descripción del contenido del bloque			
Aplicación de las correcciones oportunas a nuestro proyecto a partir de las conclusiones obtenidas en los tests. Taller de prototipado: publicación del prototipo definitivo, exportar el prototipo en pdf explicativo desde Axure. Explicar cuáles son los siguientes pasos al prototipo. Veremos cuáles son los siguientes pasos a realizar una vez obtenido el prototipo y su documentación.			
Bibliografía básica del bloque			
Allanwood, G. & Beare, P. (2015). <i>Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios</i> . Barcelona: Parramon.			

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA
Bibliografía complementaria del bloque

Klein, L. (2014) *Experiencia de Usuario para Lean Startups. Cómo investigar y diseñar con mayor inteligencia y rapidez.* (s.l.): Universidad Internacional de La Rioja.

Gothelf, J. (2014) *Lean UX. Cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario.* (s.l.): Unir.

6. METODOLOGÍA
Interacción con el profesorado

Sesión magistral <input checked="" type="checkbox"/>	Debate y puesta en común <input checked="" type="checkbox"/>	Exposición por alumnado <input checked="" type="checkbox"/>
Técnicas de dinámica de grupo <input checked="" type="checkbox"/>	Trabajos en equipo <input checked="" type="checkbox"/>	Ejercicios de simulación <input checked="" type="checkbox"/>
Estudio de casos <input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje basado en problemas (ABP) <input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas laboratorio <input checked="" type="checkbox"/>
Portafolio <input checked="" type="checkbox"/>	Trabajo por proyectos <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>
Cine-fórum <input type="checkbox"/>	Análisis documental <input checked="" type="checkbox"/>	Conferencias <input type="checkbox"/>
Actividades de aplicación práctica <input checked="" type="checkbox"/>	Prácticas de taller <input checked="" type="checkbox"/>	Búsqueda de información y documentación <input checked="" type="checkbox"/>
Tutorías programadas <input checked="" type="checkbox"/>	Actividades externas <input type="checkbox"/>	Otros <input type="checkbox"/>

Características de la metodología y elección del proceso de trabajo
Descripción de la metodología

Dividir el conjunto de contenidos en pequeñas unidades formadas por tres etapas. La primera etapa consiste en exponer, explicar y transmitir el conocimiento y saber del profesor con referencias externas acerca de los temas. La segunda, reconocer en la práctica dichos conocimientos.

Trabajo autónomo

Trabajos y tareas individuales
 Trabajos en equipo
 Estudio y/o preparación de la asignatura
 Lecturas y ampliaciones

Descripción de la previsión de trabajo autónomo del alumnado

Aplicar progresivamente los conocimientos adquiridos en cada sesión al proyecto de la asignatura, así como lo incorporado mediante lecturas y otro tipo de actividades.

Tutorías programadas (descripción del proceso de tutoría y su relevancia -en el desarrollo de los aprendizajes de la asignatura)

Las tutorías están orientadas a resolver las dudas y cuestiones que el alumno desee plantear, a constituir un marco que facilite al alumno la manifestación de sus ideas y motivaciones mediante los objetivos de la asignatura. Se valorará positivamente la solicitud de tutorías, pues se considera que un mayor conocimiento del alumno por parte del profesor, y del profesor por parte del alumno, favorece el aprovechamiento de la materia en cuestión.

7. DISTRIBUCIÓN HORARIA DEL CURSO

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

8. DISTRIBUCIÓN DE CARGAS DE TRABAJO		Horas	Porcentaje
Interacción con el profesorado	Contenido teórico	25 h	40 % (60 horas)
	Contenido práctico	35 h	
	Tutorías programadas	0 h	
	Pruebas de evaluación	0 h	
Trabajo autónomo	Trabajos y tareas individuales	20h	60 % (90 horas)
	Trabajos en equipo	40 h	
	Estudio y/o preparación de asignatura	0 h	
	Lecturas y ampliaciones	30 h	
Carga total de horas de trabajo: 25 horas x 6 ECTS		150 h	

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA
9. EVALUACIÓN
Técnicas e instrumentos y porcentajes

Examen. Prueba objetiva	0 %	Examen. Prueba de desarrollo	0 %
Lecturas (recensión, comentario)	0 %	Trabajo individual	10 %
Trabajo en grupo	20 %	Exposición en clase	10 %
Portafolio	20 %	Participación	30 %
Asistencia	10 %	Otros.....	0 %

Descripción del proceso de evaluación (técnicas, instrumentos y criterios)

Se tomarán en cuenta el grado de participación del alumno, la calidad del proyecto final y la medida en que están presentes los contenidos de la asignatura.

La entrega del proyecto final es obligatoria.

Se considerará un valor añadido la relación del proyecto con servicios destinados a la educación o la salud, aunque no son requisitos imprescindibles y pueden ser compensados con otros aspectos positivos.

Criterios de evaluación específicos para la convocatoria extraordinaria

Habrà de entregarse el enlace al proyecto final publicado junto con la documentación correspondiente.

Se tomarà en cuenta la calidad del proyecto y la medida en la que los contenidos de la asignatura estàn presentes.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA
10. TABLA RESUMEN DE LA PLANIFICACIÓN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

SEMANA	CONTENIDOS	COMPETENCIAS	METODOLOGÍA. INTERACCIÓN CON PROFESORADO	METODOLOGÍA. TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN
1	BLOQUE 1. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO UI	E24, E25, T3, T4	Exposición de contenidos Análisis mediante estudio de casos	Evento: "UX, el todo es más que la suma de sus partes por Alejandro Arribas." "Disruptive Talk" 19:00 - 21:00 h.	Trabajo individual y en equipo Creatividad
2	BLOQUE 2. PENSAR LA INTERFAZ.	E1, E20, E24, E25, E26, T2, T3, T4, T5, T7, N1, N4, N5	Exposición de contenidos. Análisis mediante estudio de casos. Comentarios acerca del trabajo autónomo. Comentarios del grupo a los contenidos.	Exposición y puesta en práctica de los contenidos.	Trabajo individual y en equipo Creatividad
3					
4					
5	BLOQUE 3. RESPONSABILIDAD: TÉCNICAS Y PROTOTIPADO	E20, E26, T2, T3, T4, T5, T7, T13, N1, N4, N5	Exposición de contenidos Análisis mediante estudio de casos. Comentarios del grupo a los contenidos.	Exposición y puesta en práctica de los contenidos.	Trabajo individual y en equipo Creatividad
6					
7	BLOQUE 4. EXPERIENCIA DE USUARIO: TESTS	E1, E20, E24, E25, E26, T2, T3, T4, T5, T7, N1, N4, N5	Exposición de contenidos Análisis mediante estudio de casos Comentarios del grupo a los contenidos.	Exposición y puesta en práctica de los contenidos.	Trabajo individual y en equipo Creatividad
8					
9					
10					
11					
12					

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA
10. TABLA RESUMEN DE LA PLANIFICACIÓN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

SEMANA	CONTENIDOS	COMPETENCIAS	METODOLOGÍA. INTERACCIÓN CON PROFESORADO	METODOLOGÍA. TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN
13	BLOQUE 5. PROYECTO FINAL ¿Y AHORA QUÉ?	E1, E29, E24, E25, T4, T13, T14, N1, N5	Exposición del proyecto final. Puesta en común de conclusiones. Fijación de objetivos futuros. Dudas y comentarios al proyecto	Exposición y puesta en práctica de los contenidos.	Trabajo individual y en equipo Creatividad Trabajo en equipo
14		E1, E29, E24, E25, T4, T13, T14, N1, N5			
15					
16	PRE-EVALUACIÓN	E1, E29, E24, E25, T4, T13, T14, N1, N5	Dudas y comentarios al proyecto	Correcciones al proyecto	Trabajo en equipo