



GUÍA DOCENTE

FUNDAMENTOS DE UX

GRADO EN INGENIERÍA DEL SOFTWARE

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Fundamentos de UX
Titulación:	Ingeniería del Software
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos Interdisciplinares
Curso:	3º
Cuatrimestre:	2
Carácter:	OB
Créditos ECTS:	3
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Rafael Martín Gallego/ rafael.martin@u-tad.com Lucia Pascual Fernandez / lucia.pascual@live.u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas y habilidades comunicativas. En las asignaturas que pertenecen a esta materia, se verán contenidos relacionados con los fundamentos filosóficos, el conocimiento del entorno, la fi

Descripción de la asignatura

Esta asignatura hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas y prácticas para diseñar y desarrollar interfaces de usuario que ofrezcan al usuario una experiencia amigable, intuitiva. El software no solo debe ser desarrollado eficazmente, sino también debe contribuir a que su uso por parte del usuario sea sencillo y efectivo, intuitivo y amigable. Para ello, de forma teórica y práctica, el estudiante irá adquiriendo los conocimientos necesarios para poder construir software que sean amigables al usuario

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

CG10 - Tener capacidad de trabajar en un contexto internacional, así como en entornos diversos y multiculturales.

CG11- Manejar habilidades básicas para las relaciones interpersonales

CG12 - Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG13 - Valorar el sentido ético en el trabajo.

CG14 - Saber trabajar en equipo en entornos multidisciplinares.

CG15 - Tener capacidad de organización y planificación.

CG16 - Expresarse con corrección de forma oral y escrita

CG18 - Gestionar adecuadamente la información.

CG19 - Saber tomar decisiones y resolver problemas del ámbito profesional.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

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 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

COMPETENCIAS TRASVERSALES

CT1 - Desplegar sus conocimientos, actividades y valores en ámbitos culturas, deportivos y sociales

CT2 - Mostrar interés por los actos de cooperación y solidaridad cívica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE16 - Comprender los procesos de los elementos que intervienen en una producción artística interactiva.

CE22 - Comprender y comunicar de forma clara y efectiva las directrices de desarrollo de un proyecto

CE26 - Comprender y saber tematizar las relaciones Tecnología - Sociedad - Cultura, en relación con el diseño de productos interactivos.

CE27 - Reconocer las implicaciones filosóficas, sociales y políticas de los diseños e innovaciones tecnológicas.

CE28 - Detectar las implicaciones sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.

Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Utilizar técnicas de desarrollo de la creatividad en el entorno profesional
- Proponer ideas que puedan ser transformadas en diseños y desarrollos
- Analizar críticamente propuestas relacionadas con el diseño de software
- Comprender el entorno histórico de la actual industria digital y los cambios producidos en la sociedad debido a la inclusión de los nuevos medios digitales
- Conocer las figuras jurídicas de constitución de empresas en la legislación española
- Diseñar la organización de la empresa con el objetivo de maximizar la contribución del equipo
- Relacionar la legislación sobre propiedad intelectual con diversos escenarios (nacional, europeo e internacional)
- Identificar las fuentes de información económica relevante y su contenido.
- Conocer diversas técnicas de marketing y las implicaciones de éste sobre el desarrollo de un producto de ocio digital
- Reflexionar sobre límites éticos y jurídicos de las innovaciones tecnológicas.
- Interpretar datos relevantes de índole económica, política y cultural en el diseño de software.
- Conocer los paradigmas de gestión de proyectos en cascada y ágil
- Ser capaz de diseñar una planificación de proyecto y seguirla mediante diagramas de Gantt y PERT.
- Conocer los principios de la psicología del usuario de aplicaciones
- Ser capaz de construir wireframes
- Desarrollar un prototipo de aplicación guiada por la experiencia de usuario
- Conocer y comprender el papel del color y la forma en el diseño de aplicaciones interactivas

CONTENIDO

Análisis de experiencias interactivas

Desarrollo de prototipos teóricos de experiencias interactivas

Interacción con contenidos teórico-prácticos

El diseño desde el concepto usuario

TEMARIO

Tema 1: Interfaces de Usuario

- 1.1 Introducción al diseño de Interfaces. Tipos de interfaces.
- 1.2 Introducción a la Experiencia de Usuario
- 1.3 Ejemplos reales

Tema 2: Diseño de Interfaces

- 2.1 Buenas praxis para el diseño
- 2.2 Modelo de desarrollo de Interfaces. Diseño centrado en el usuario.
- 2.3 Proceso para desarrollar interfaces Intuitivas y atractivas.
- 2.4 Experiencia práctica

Tema 3: Experiencia de Usuario

- 3.1 Interacción con interfaces
- 3.2 Claves para desarrollar interfaces con buena experiencia de usuario
- 3.3 Experiencia práctica.

Tema 4: Validación de Interfaces

- 4.1 Métricas y procesos de validación.
- 4.2 Test de validación de usabilidad

Tema 5: Interfaces Avanzadas.

- 5.1 Interfaces táctiles, inmersivas.
- 5.2 Realidad Aumentada, Robótica.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	3,00	3
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	11,14	0
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	2,00	2
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	3,57	0

<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	4,29	0
<i>Tutorías</i>	2,00	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	20,29	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	20,43	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4,00	4
<i>Test de autoevaluación</i>	4,29	0
<i>Prácticas externas</i>	0,00	0
<i>Preparación y defensa virtual del TFG</i>	0,00	0
<i>Seguimiento de proyectos</i>	0,00	0
TOTAL	75	11

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Aprendizaje de casos

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología flipped classroom o aula invertida

Gamificación

DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-5

Unidad 2 - semana 6-9

Unidad 3 - semana 10-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	20
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	20	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70

Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- The Design Of Everyday Things. Don Norman. 2013
- The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems by Jef Raskin (29-Mar-2000)
- Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability. Steve Krug. 2005. Pearson Professional Education

Bibliografía recomendada

- Handbook of Human-Computer Interaction. Martin Helander (Redactor), etc. (Redactor), T.K. Landauer (Redactor). 1997. North-Holland
- Usable Usability: Simple Steps for Making Stuff Better. Eric Reiss. 2012
- Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. Don Norman. 2005
- Experiencia de usuario: Principios y métodos” – Yusef Hassan Montero
- “Introducción a la tipografía web” – Francisco J. Gallardo
- “El diseño emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos- Donald A. Norman
- “Storytelling y copywriting. Cómo contar la historia de tu empresa” - Anita A. Cufari
- “Usabilidad. Deja de sufrir” – Daniel Torres-Burriel
- “Diseño Inteligente.100 cosas más sobre la gente que cada diseñador necesita saber” - Susan M. Weinschenk
- “Lean UX” - Jeff Gothelf
- “Tipografía en pantalla” - Ellen Lupton
- “Designpedia” - Juan Gasca Rubio y Rafael Zaragoza Álvaro

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Se recomienda que el alumno traiga su ordenador y cascos

Conexión a internet

Software:

Powerpoint, doc, Excel, web