



GUÍA DOCENTE

DISEÑO Y USABILIDAD DE INTERFACES II

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2025-2026

Denominación de la asignatura:	Diseño y Usabilidad de Interfaces II
Titulación:	Grado en Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Web y Usabilidad
Curso:	4
Cuatrimestre:	1
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Lucía Pascual / lucia.pascual@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Descripción de la materia

En esta materia los alumnos desarrollarán la comprensión de los elementos que configuran el diseño de proyectos digitales, así como la estrecha relación que existe entre el diseño de interfaces y el diseño de experiencia de usuario. Para ello se abordará y analizará todo el proceso de diseño, así como las diferentes técnicas de creación e investigación necesarias para dotar al alumno de las herramientas necesarias.

Desarrollarán capacidades para poder diseñar y evaluar una correcta experiencia de usuario en un proyecto digital. Para ello realizarán un estudio de los principios que marcan la usabilidad, así como el uso de técnicas que permitan al alumno poder conocer al usuario y así poder evaluar y proponer experiencias digitales satisfactorias.

Conocerán cómo funciona la web, así como la base de sus lenguajes. Para ello se abordará la sintaxis de lenguajes de marcado, así como el lenguaje para generar estilos, animaciones y el uso de herramientas profesionales para la optimización y la validación del código.

Descripción de la asignatura

La asignatura Diseño y Usabilidad de Interfaces II pretende profundizar en los principios de diseño centrado en el usuario.

La asignatura proporciona los recursos necesarios para que el estudiante pueda evaluar la usabilidad y accesibilidad de un producto interactivo teniendo en cuenta el proceso de diseño centrado en el usuario, tales como técnicas de evaluación e investigación, medición de resultados y herramientas de validación.

El futuro diseñador ha de conocer estos aspectos y ponerlos en práctica a la hora de diseñar cualquier producto, ya sea un sitio web, videojuego, entorno de simulación 3D, un proyecto digital interactivo o aplicación móvil. Seguir los patrones y estándares recomendados le permitirá evitar defectos en los diseños.

En el mundo laboral, se precisan profesionales que diseñen, evalúen y optimicen todo tipo de productos. Para muchos desarrollos dirigidos a clientes institucionales y empresariales es preciso seguir estrictas reglas que garanticen la facilidad de uso y la accesibilidad universal.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG4 - Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CG9 - Optimizar el trabajo de acuerdo a los recursos tecnológicos relacionados con los procesos y herramientas del proyecto a desarrollar.

CG10 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CG11 - Sintetizar proyectos plasmando ideas y datos gráficamente y por escrito, de forma estructurada, ordenada y comprensible.

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 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

TRANSVERSALES

CT3 - Conocer los fundamentos hardware y software de los computadores y las redes de comunicación, así como los principios de almacenamiento y computación en la nube junto con su utilidad y aplicación a los proyectos de desarrollo de la economía digital.

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE5 - Conocer y aplicar las clasificaciones tipográficas, la anatomía y las características de los tipos, así como su utilidad en cualquier medio audiovisual.

CE7 - Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

CE9 - Conocer e implementar las técnicas, herramientas y mecanismos necesarios para hacer efectiva la comunicación publicitaria de una marca.

CE10 - Diseñar, estructurar y planificar una publicación digital interactiva.

CE14 - Ser capaz de diseñar interfaces para múltiples dispositivos atendiendo a los principios y técnicas de usabilidad e interacción hombre-máquina.

CE15 - Diseñar, planificar y maquetar páginas web y aplicaciones para dispositivos móviles.

CE18 - Establecer los mecanismos adecuados para adaptar el diseño de los contenidos a las diferentes plataformas "transmedia".

Resultados de aprendizaje

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Planificar eficazmente el trabajo, eligiendo los recursos y procesos adecuados al proyecto a desarrollar.

Manejar herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, webs/apps y obras artísticas interactivas.

Emplear diversas técnicas de expresión artística para la generación de contenidos digitales.

Identificar los distintos patrones formales sobre la imagen y el texto en la transmisión de datos o ideas.

Organizar de forma gráfica la información y la presentación de una idea.

Reconocer y diferenciar los requisitos de software y hardware que satisfacen las necesidades de un proyecto y sus necesidades de almacenamiento en la nube.

Conocer la sintaxis y uso básico de los lenguajes de programación que se utilizan en la producción artística.

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

Comprender la forma, diseño y estructura que caracteriza una tipografía y sus connotaciones psicológicas para su aplicación en una obra artística.

Elegir la tipografía adecuada al proyecto y sus contextos comercial y artístico.

Conocer el proceso de creación de una nueva tipografía.

Desarrollar una biblia visual o guía de estilo del proyecto de diseño.

Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.

Construir logotipos, símbolos, iconos e imágenes capaces de comunicar información visual desde un punto de vista publicitario o de imagen de marca.

Comprender los procesos de creación de la imagen de una marca asociados a una campaña publicitaria.

Aprovechar las posibilidades de la producción artística a través de medios interactivos.

Aplicar a una publicación digital elementos interactivos adaptados a la naturaleza y el público de la misma.

Diseñar interfaces atendiendo a las distintas modalidades y posibilidades de navegación y presentación de contenidos en distintos dispositivos.

Crear experiencias de usuario atractivas y satisfactorias.

Reconocer las posibilidades de la producción artística a través de medios interactivos básicos.

Aplicar las técnicas de diseño gráfico específicamente en diseño web y apps.

Comprender los fundamentos de los lenguajes de marca y estilo para diseño Web.

Emplear herramientas de gestión de contenidos para sitios Web.

Adaptar el diseño a los distintos formatos y canales.

CONTENIDO

Metodología y proceso para idear experiencias de usuario satisfactorias

Técnicas de evaluación

Medición de resultados

Técnicas de investigación

Herramientas de validación

TEMARIO

Tema 1. Introducción a experiencia de usuario y diseño centrado en el usuario.

Introducción al concepto de experiencia de usuario (UX)

Metodología y procesos de trabajo de diseño centrado en el usuario para crear experiencia de usuario satisfactorias.

Tema 2. Investigación en experiencia de usuario

¿Por qué y cómo investigamos en experiencia de usuario?

Tipos y fases de investigación con y sin usuarios.

Herramientas de validación cuantitativa y cualitativa.

Técnicas de investigación físicas y en remoto.

Medición y análisis de resultados de investigación.

Técnicas de evaluación de usabilidad. Análisis heurístico de Jakob Nielsen, escritorio y móvil.

Tema 3. Arquitectura de la información

Modelos mentales de ordenación de contenido.

Tipos de navegación y elementos que las componen.

Técnicas de trabajo para formalizar y testar la información en un producto digital.

Tema 4. Interfaces móviles

Paradigmas históricos de interacción móvil.

Usabilidad en dispositivos móviles.

Patrones y elementos de interacción móviles

Referencias y análisis de productos móviles excelentes.

Tema 5. Diseño emocional y accesibilidad

Las emociones y el diseño de productos digitales.

Diseño e influencia.

Diseñar para el usuario irracional

Los niveles en el diseño emocional

El color, la tipografía y la imagen como elementos que condicionan y potencian nuestras emociones y condicionan la accesibilidad

Criterios para construir webs y productos accesibles.

Normas WCAG de accesibilidad y su aplicación en interfaces.

Diseñar interfaces para usuarios con capacidades diferentes.

Multidispositivo y accesibilidad.

Color, contraste y tipografía en accesibilidad web.

Tema 6. Textualidad en interfaces

El texto es diseño, la importancia de las palabras en los interfaces digitales.

El rol del UX Copywriter o redactor UX en el diseño.

Referencias y ejemplos de interfaces con una textualidad significativa.

Tema 7. Diseño de Servicios

Diferencias entre producto y servicio.

Metodologías de service design: mapa de actores, mapa de empatía, user journey map o blueprint.

Componentes de diseño de un servicio.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	25	25
<i>Tutorías</i>	4	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	39	0
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	48	0
<i>Actividades de Evaluación</i>	4	4

Metodologías docentes

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
 Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1 / 2 semanas

Tema 2 / 5 semanas

Tema 3 / 2 semanas

Tema 4 / 2 semanas

Tema 5 / 1 semana

Tema 6 / 2 semanas

Tema 7 / 1 semana

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>	40	80
<i>Prueba Objetiva</i>	10	50

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>	15	15
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	25	25

Consideraciones generales acerca de la evaluación

La calificación final, será el resultado de ponderar numéricamente las calificaciones de los trabajos prácticos, el examen final y la participación en clase.

Es necesario obtener una calificación mínima de 5 puntos en el examen final para poder hacer media con los ejercicios prácticos. Todas las actividades deberán, entregarse a través del aula virtual de la asignatura.

En cualquiera de los trabajos y exámenes, se penalizará por faltas de ortografía.

En el caso de que el alumno no haya superado los objetivos de aprendizaje se realizará una convocatoria extraordinaria donde entregará todos los trabajos pendientes y realizará una prueba teórica-práctica sobre la asignatura.

Los porcentajes de evaluación en convocatoria extraordinaria SE1, SE2 y SE3 se mantienen idénticos a los establecidos en convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

"Diseño desde Marte" Manual de diseño de producto digital en español - Cris Busquet 2023

"No me hagas pensar" – Steve Krug

"El diseño de las cosas cotidianas" – Donald Norman (edición 2024)

"Diseño Inteligente.100 cosas sobre la gente que cada diseñador necesita saber" - Susan M. Weinschenk

Bibliografía recomendada

"Experiencia de usuario: Principios y métodos" – Yusef Hassan Montero

"Introducción a la tipografía web" – Francisco J. Gallardo

"El diseño emocional: Por que 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

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Tipología del aula

Aula de ordenadores

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

Webcam y micrófono

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

Paquete Adobe

Figma