

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Ingeniería en Desarrollo de Contenidos Digitales				
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital				
Departamento/Instituto:					
Materia:	Habilidades creativas				
Denominación de la asignatura:	Interfaces de usuario				
Código:	0048019				
Curso:	Segundo				
Semestre:	Segundo				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria				
Créditos ECTS:	3				
Modalidad/es de enseñanza:	<i>Presencial</i>				
Lengua vehicular:	<i>Castellano</i>				
Equipo docente:	Dr. Jon Burguera Rozado				
Profesor/a:	Dr. Jon Burguera Rozado				
Grupos:	IDCD2				
Despacho:	Sala de profesores				
Teléfono:	916402811	Ext.	113	E-mail:	juan.burguera@live.u-tad.com
Página web: http://u-tad.blackboard.com					

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado la asignatura de El Proceso Creativo
Aconsejables:
Haber aprobado la asignatura de El Proceso Creativo

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al Módulo de Fundamentos, a la materia de Habilidades Creativas
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
Esta asignatura guarda relación directa con las asignaturas de la misma materia: el proceso creativo y el taller de innovación.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
La asignatura de diseño de interfaces de usuario pretende introducir los conceptos y metodologías de trabajo del diseño visual a los alumnos de ingeniería. El objetivo fundamental es que los ingenieros estén familiarizados con las metodologías, terminología y prácticas de diseño. Este objetivo capacitará a los futuros ingenieros para el trabajo en equipos multidisciplinares y para el desarrollo de proyectos complejos.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<p>CE17 - Tener capacidad y habilidades creativas, así como de diseño y evaluación de interfaces gráficas persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad de los sistemas informáticos</p> <p>CE20 - Saber planificar y coordinar en los ámbitos de la Ingeniería del Software involucrados en proyectos multidisciplinares y creativos</p>	<p>Emplear técnicas de producción artística en el entorno de la ingeniería y los nuevos medios digitales.</p> <p>Producir interfaces de usuario de alta calidad y usabilidad para cualquier sistema software que requiera la interacción directa con humanos.</p> <p>Analizar la calidad visual y de usabilidad de una interfaz de usuario.</p>

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

- 1. Tema 0. Introducción**
 - 1.1. Introducción a la interacción hombre-máquina.
 - 1.2. Las disciplinas del diseño.
 - 1.3. Conceptos generales
- 2. Temas 1. Usabilidad**
 - 2.1. Conceptos generales
 - 2.2. Tipología de interfaces
 - 2.3. Directrices y patrones
 - 2.4. Técnicas de evaluación
- 3. Bloque 2. Interfaces de usuario**
 - 3.1. Tipologías de interfaz
 - 3.2. Claves básicas de interacción
- 4. Tema 3. El diseño orientado al usuario**
 - 4.1. Metodología de diseño
 - 4.2. Teoría básica del diseño
 - 4.3. Etapas prácticas
 - 4.4. Modelos mentales

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Bloque 1	Enero-Febrero
Bloque 2/3	Febrero-Marzo
Bloque 4/5	Abril-Mayo

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENCIALES	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	CE17, CE20	7	0	8
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas		0	0	0
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	CE17, CE20	15	0	15
Prácticas externas			0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	CE17, CE20	4	0	4
Actividades de evaluación		CE17, CE20	4	0	4
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	CE17, CE20	1	11	11
Estudio y trabajo autónomo, individual	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos		0	34	34

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Evaluación continua: Prácticas en clase	Se tendrá en cuenta la realización de éstas prácticas así como su entrega en fecha.	40%
Trabajo en grupo	El trabajo en grupo así como la manera de gestionar ese trabajo será tenido en cuenta en la nota final.	10%
Participación activa	Se considera necesario para un buen aprendizaje que la participación en clase sea lo más activa posible.	10%
Trabajo final	Puesta en práctica de metodología y enfoque de modelos de diseño	40%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- La Universidad establece un mínimo de asistencia y participación en las actividades a lo largo del curso del 80%.
- Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso y el trabajo final supondrán un 80% de la nota final.
- La participación activa, actitud y presentaciones en clase supondrán un 20% de la nota final.
- La calificación numérica final será de 0 a 10, siendo un 5 la mínima nota para aprobar.
- La calificación no se establece mediante media ponderada, sino en base a la evolución del trabajo y los resultados del alumno en la sucesión de entregables.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

- Aquellos alumnos que no alcancen los objetivos de aprendizaje deberán entregar un trabajo final que contará un 60% para la nota final y realizar un examen final específico que contará un 40% para la nota final.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía general

Cooper, A. & Reimann, R. (2007). About face 3.0. The essentials of interaction design. Wiley.
Tidwell, J. (2010). Designing interfaces.
Goodwin, Kim (2009). Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services

Bibliografía recomendada

Krug, S. (2005). No me hagas pensar. New Riders Press
Nielsen, J. (2000), Usabilidad – Diseño de sitios Web, Pearson Educación
Morville, Peter (2006) Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites, 3rd Edition
Garret, Jesse James (2010) The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition)

10.- OBSERVACIONES

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula de clases teóricas con proyector digital y altavoces en el PC.

MATERIALES:

Pizarra
Papel, bolis y lápices de colores

SOFTWARE:

Office 2010+