

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE
DIGITAL**



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

Fundamentos de Experiencia de Usuario

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos		
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)		
Departamento/Instituto:	Diseño de Productos Interactivos		
Materia:	Diseño de Productos Interactivos		
Denominación de la asignatura:	Fundamentos de Experiencia de Usuario		
Código:	52018		
Curso:	Segundo		
Semestre:	Segundo		
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria		
Créditos ECTS:	3		
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial		
Lengua vehicular:	Castellano		
Equipo docente:	Dr. Javier Gayo		
Profesores:	Dr. Javier Gayo		
Grupos:	2º DPIN		
Despacho:	Sala de Profesores		
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	113
E-mail:	javier.gayo@u-tad.com		
E-mail:			
Página web:	https://www.u-tad.com/		

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado la asignatura "Percepción y expresión visual".
Aconsejables:
Haber cursado la asignatura "Introducción al diseño de juegos".

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

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura:
Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y dentro de éste a la materia de Diseño de Productos Interactivos.
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
Es una asignatura basada en aplicar el análisis y la optimización en el entorno de los contenidos digitales interactivos observando las características y necesidades de los clientes y los usuarios finales. Está íntimamente ligada a las asignaturas "Percepción y expresión visual" e "Introducción al diseño de juegos".
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
La asignatura de Fundamentos de Experiencia de Usuario aporta competencias y habilidades para evaluar y diseñar experiencias interactivas intentando optimizar la experiencia de uso e interacción.

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

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none">CG1 - Aprender a lo largo de la vida mediante el estudio autónomo y la formación continua.	<ul style="list-style-type: none">Desarrollar estrategias de formación continua y autónoma para estar a la vanguardia de las técnicas y procedimientos de la profesión de

<ul style="list-style-type: none"> • CG2 - Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad. • CG3 - Desarrollar el ámbito de la creatividad e innovación y tener la habilidad de presentar recursos, ideas y métodos novedosos para posteriormente concretarlos en acciones. • CG5 Demostrar iniciativa y espíritu emprendedor. • CG6 Manifestar motivación por la calidad. • CG12 Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas. 	<p>un diseñador de producto interactivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. • Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación. • Actuar con iniciativa y espíritu emprendedor • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico
<p style="text-align: center;">COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>	<p style="text-align: center;">RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>
<ul style="list-style-type: none"> • CE10. Conocer las técnicas de representación artística y diseño de contenidos 2D y 3D. • CE11. Aplicar la creatividad en el entorno de los contenidos digitales. • CE15 - Analizar las características y necesidades de los usuarios en el entorno humanista. como elemento fundamental en el diseño de • CE18 - Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Transformar un concepto o mensaje en una manifestación gráfica • Utilizar el conocimiento del lenguaje visual para construir diseños básicos • Emplear el simbolismo y la iconografía para transmitir información • Distinguir y ubicar los diferentes procesos que tienen lugar en la generación de gráficos dentro del modelo del pipeline gráfico. • Crear mundos visuales coherentes

5. CONTENIDOS

- Atributos de una buena interfaz.
- Navegación.
- Prototipado.
- Fases del diseño (análisis, alto nivel y detalle).
- Interfaces según dispositivo.
- Composiciones y vista.

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Atributos de una buena interfaz.	3 Semanas
Navegación.	4 Semanas
Prototipado.	2 Semanas
Fases del diseño (análisis, alto nivel y detalle).	2 Semanas
Interfaces según dispositivo.	3 Semanas

7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	23	0	23
Seminarios y talleres	Estudio de casos	7	0	7
	Resolución de ejercicios y problemas			
Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas	15	0	15
	Aprendizaje orientado a proyectos			
Prácticas externas		0	0	0
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos	7	0	7
	Aprendizaje basado en problemas			
Actividades de evaluación		7	0	7
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	30	30
	Estudio de casos	0	60	60
Resolución de ejercicios y problemas				
Aprendizaje basado en problemas				
Estudio y trabajo autónomo, individual	Aprendizaje orientado a proyectos	0	0	0
Total		60	90	150

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	40%
Trabajos, proyectos, informes memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	10%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Hofmann, Armin, *GraphicDesign Manual, Principles and practice*, Zürich, Niggli AG, 2004
- D. Saunders, Kevin y Novak, Saunders, *GameDevelopment Essentials: Game Interface Design*. DElmarCengageLearning. 2013
- Krug, Steve. *No me hagas pensar*. Prentice hall. 2006

Bibliografía recomendada

- Elam, Kymberly, *Gridsystemsprinciples of organizingtype*, New York, Princeton Architecturalpress, 2004
- Albers, Josef, *La interacción del color*, Madrid, Alianza Editorial, 2003
- Samara, Timothy, *El diseñador como chef*, GG, Barcelona 2010
- Johnson, Jeff. *DesigningwiththeMind in Mind: Simple Guide toUnderstandingUser Interface Design Rules*. Elsevier. 2010.
- Cairo. Alberto. *El Arte Funcional*. Alamut. 2011

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

Aula de ordenadores.

MATERIALES:

No son necesarios

SOFTWARE:

Adobe CC