

Curso 2019-2020

Dirección General de Universidades y
Enseñanzas Artísticas Superiores
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
E INVESTIGACIÓN



Comunidad de Madrid

e/s/d/
madrid

escuela superior de diseño

GUÍA DOCENTE DE Experiencia de Usuario

**Máster en Diseño
Interactivo**

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: 03-07-2019

TITULACIÓN: Máster en Diseño Interactivo

ASIGNATURA: Experiencia de Usuario

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Metodológicas	
Carácter	Teórico - Práctico	
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Máster en Diseño Interactivo	
Materia		
Periodo de impartición	1º semestre	
Número de créditos	3	
Número de horas	Totales: 75	Presenciales: 32
Departamento	Medios Informáticos / Especialista	
Prelación/ requisitos previos	Sin requisitos previos	
Idioma/s en los que se imparte	Castellano	

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Marco Pascual, Lourdes	lmarco@esdmadrid.es

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Marco Pascual, Lourdes	lmarco@esdmadrid.es	

4. COMPETENCIAS

Para cumplimentar este apartado, seleccionar entre las competencias transversales, generales y específicas de especialidad establecidas en los correspondientes Reales Decretos de Título, aquellas a cuyo logro contribuye esta asignatura

Competencias transversales
CT01. Conocer y manejar conceptos avanzados relativos al diseño interactivo que permitan reconocer problemas y oportunidades en el análisis y la ejecución de proyectos en todo tipo de organizaciones e instituciones.
CT03. Adquirir un conocimiento profundo de los distintos procesos de comunicación interactiva, las tecnologías y los recursos necesarios para implementar, gestionar y potenciar proyectos avanzados.
CT06. Adquirir un conocimiento integral del contexto social y organizativo en que se desarrollan los proyectos avanzados de diseño interactivo y dar una respuesta a las necesidades y demandas profesionales, organizativas y sociales, modificando e Introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados en la práctica del diseño.
CT07. Desarrollar un pensamiento estratégico de la comunicación que permita definir problemas, diagnosticar y

estructurar objetivos de análisis y de acción en los campos del diseño interactivo.

CT08. Desarrollar metodologías de investigación avanzadas en el ámbito del diseño interactivo que permitan una utilización innovadora de las tecnologías aplicables al diseño y a la comunicación.

CT10. Comprender los valores de igualdad y sostenibilidad, así como la apreciación de los significados culturales de las tecnologías de la información y la comunicación a la hora de la realización de proyectos avanzados de diseño interactivo.

Competencias generales

CB02. Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB03. Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB05. Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB06. Adquirir conocimientos avanzados en un contexto de investigación científica y tecnológica altamente especializada, una comprensión detallada y fundamentada de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en uno o más campos de estudio.

CB07. Reconocer la necesidad del cambio y tener las habilidades para actuar de forma independiente, anticipar y adaptarse a las transformaciones en contextos de ambigüedad e incertidumbre.

Competencias específicas

CE01. Conocer los factores humanos propios del usuario, los factores sociales, culturales, factores del contexto de uso y los factores propios del producto que intervienen en la experiencia de usuario.

CE02. Conocer los tests de usabilidad y la evaluación de los proyectos.

CE03. Conocer el diseño centrado en el usuario y saberlo aplicar en el diseño de interfaces

CE04. Entender las tecnologías que intervienen en la construcción de productos, experiencias y sistemas interactivos.

CE05. Definir la arquitectura de la información y diseñar la interacción de productos digitales interactivos.

CE06. Conocer las principales tipologías y técnicas de prototipado y su aplicación en el contexto del proceso de diseño centrado en el usuario.

CE07. Gestionar proyectos de diseño centrado en el usuario (definición, planificación y ejecución).

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Un alumno que ha superado esta asignatura será capaz de:

- Conocer los contenidos que conforman la Interfaz gráfica de Usuario, la Comunicación Persona Ordenador, la Usabilidad y la Experiencia de Usuario.
- Evaluar las técnicas y lenguajes para el desarrollo ágil y centrado en el usuario de proyectos interactivos.
- Estudiar los entornos de desarrollo de interfaces de servicios y de aplicaciones de Internet.
- Comprender la necesidad y la capacidad de comprometerse en la formación continua.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I.- "UX"	Tema 1. "Definición. Roles. Equipos interdisciplinares"
	Tema 2. "Estado del arte UX"
	Tema 3. "Técnicas de investigación. Benchmark"
II.- "Usabilidad y accesibilidad"	Tema 4. "Accesibilidad"
	Tema 5. "SEO"
III.- "Arquitectura de la información"	Tema 6. "Definición y esquemas"
	Tema 7. "Patrones"
	Tema 8. "Mapas de navegación"
IV.- "Técnicas de investigación"	Tema 9. "Evaluación Heurística"
	Tema 10. "Test de usuario"
	Tema 11. "Analítica web y otras técnicas"
	Tema 12. "Gamificación"
V.- "Arte-Interacción"	Tema 13. "Interacción en el arte"

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	A: 20 horas
Actividades prácticas	A: 10 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	
Realización de pruebas	A: 2 horas
Horas de trabajo del estudiante	B: 23 horas
Preparación prácticas	B: 20 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	A + B = 75 horas

8. METODOLOGÍA

Breve descripción de la metodología a aplicar en cada una de las actividades.

Actividades teórico-prácticas

Los alumnos, partiendo de las explicaciones de la profesora, interpretan las actividades teórico-prácticas para aplicarlas según sus particulares



	<p>puntos de vista e intereses.</p> <p>Los trabajos teóricos y prácticos son evaluables y el estudiante ha de desarrollarlos de manera individual o en grupo. Dichos trabajos implican realizar estudios o prototipos y, una vez finalizada cada práctica, la profesora comprobará que se han adquirido las destrezas y habilidades necesarias en esta materia. Ello se efectuará analizando si el material presentado por el alumno demuestra el conocimiento teórico de la asignatura y si ha aprovechado los conocimientos de las clases teórico prácticas.</p> <p>Las actividades expositivas cumplen la función de vertebrar el proceso de aprendizaje del alumno. Es aconsejable que los alumnos lean antes los documentos y recursos facilitados por la profesora a través del aula virtual. Esto facilita la participación de los alumnos durante la explicación. La profesora media en este proceso de reelaboración y no tanto en la transmisión de información.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Se animará a los alumnos que participen, suscribiéndose a listas de correo, leyendo y comentando en blogs y revistas, asistiendo a encuentros y seminarios relacionados con la asignatura.

9. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teórico-prácticas	<p>El instrumento de evaluación principal serán las actividades teórico-prácticas realizadas en clase y los ejercicios teóricos y prácticos entregados, con los que el alumno debe demostrar: sus destrezas en la realización del ejercicio, que ha adquirido las competencias de la asignatura y que sabe aplicar lo aprendido a diferentes situaciones. Para ello se valorarán los ejercicios cotejando los puntos que registran la ausencia o presencia de un determinado rasgo, obtenidos éstos últimos de los documentos y explicaciones de las clases teóricas.</p> <p>También se valorará la actitud y el grado de participación en clase mediante una escala de estimación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sugiere ideas, propone recursos y trabaja al máximo 7 a 10 - Trabaja y propone recursos pero no toma la iniciativa 4 a 7 - Hace lo menos posible en el desarrollo de la actividad 0 a 4
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	

9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teórico-prácticas	<p>La evaluación de la actitud y el grado de participación pretende considerar el trabajo continuo realizado por los alumnos, y que consiste básicamente en estudiar la documentación del tema previamente a su presentación en clase.</p> <p>Seguimiento de las prácticas guiadas y su realización en las clases teórico-prácticas.</p> <p>Evaluación de los ejercicios teóricos y prácticos entregados.</p> <p>Para poder superar el curso por evaluación continua, el alumno deberá</p>
--------------------------------------	--



Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<p>asistir al 80% de las sesiones de clase.</p> <p>Para los alumnos que no hayan perdido la evaluación continua y que no hayan superado la asignatura, tendrán que realizar un examen final de 2 horas de duración (en horario de clase) para superar la asignatura, que constará de dos pruebas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prueba teórica - Ejercicio práctico <p>La participación activa no afectará a la posibilidad de superar la asignatura en el examen final, y en el resultado del examen no se podrá tener en consideración la participación del alumno durante el curso.</p> <p>Para los alumnos que hayan perdido la evaluación continua, podrán presentarse a la prueba de evaluación ordinaria, de 4 horas de duración (en horario de clase), para superar la asignatura que constará de dos pruebas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prueba teórica - Ejercicio práctico <p>En esta prueba no se podrá tener en consideración la participación del alumno durante el curso.</p> <p>Los alumnos que no hayan superado la asignatura por evaluación continua o en el examen de evaluación ordinaria, tendrán derecho a la prueba de evaluación extraordinaria, que tendrá una duración de 4 horas y constará de dos pruebas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prueba teórica - Ejercicio práctico
--	---

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Prácticas guiadas	40%
Proyectos personales, teóricos o prácticos	40%
Actitud y participación activa	20%
Examen final (La participación activa no afectará a la posibilidad de superar la asignatura en el examen final y en el resultado del examen no se podrá tener en consideración la participación del alumno durante el curso)	100%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua y duración de la prueba



Instrumentos	Ponderación
Pruebas escritas (2 horas)	30%
Pruebas prácticas (2 horas)	70%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria y duración de la prueba

Instrumentos	Ponderación
Pruebas escritas (2 horas)	30%
Pruebas prácticas (2 horas)	70%
Total	100%

9

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Prácticas guiadas	40%
Proyectos personales, teóricos o prácticos	40%
Actitud y participación activa	20%
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES. CRONOGRAMA

Los responsables de las asignaturas deberán ofrecer a los estudiantes una planificación temporal de los contenidos de las asignaturas, asociándoles el tipo de metodología docente que será aplicada, así como las evaluaciones previstas.

Cronograma Semanas 1 a 9

ASIGNATURA: **Experiencia de Usuario**

CURSO: **Máster en Diseño Interactivo**

SEMESTRE: **1º**

ESPECIALIDAD: **Metodológicas**

PROFESORES/AS: **Lourdes Marco**

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ACTIVIDADES TEÓRICAS									
BLOQUE	I. UX			II. Usabilidad y accesibilidad		III. Arquitectura de la Información			
TEMA	UX. Roles. Equipos	Estado del Arte UX	Técnicas de investigación	Usabilidad y accesibilidad	SEO	Definición y esquemas	Patrones	Patrones	Mapas de navegación
METODOLOGÍA	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica
COMPETENCIAS	CB02 - CB03 - CB05 - CB07 - CT01 - CT03 - CT06 - CT07 - CT08 - CT10 - CE01 - CE02 - CE03 - CE04 - CE06 - CE07								
ACTIVIDADES PRÁCTICAS									
BLOQUE	I. UX			II. Usabilidad y accesibilidad		III. Arquitectura de la Información			
TEMA	UX. Roles. Equipos	Estado del Arte UX	Técnicas de investigación	Usabilidad y accesibilidad	SEO	Definición y esquemas	Patrones	Patrones	Mapas de navegación
ACTIVIDAD	Reto: El rol de diseñador UX en un equipo interdisciplinar		Benchmark: análisis de mercado		Infografía interactiva sobre el concepto Search Experience Optimization			Sitemap y workflow	
METODOLOGÍA	Aprendizaje basado en problemas		Ejercicio práctico		Ejercicio práctico			Ejercicio práctico	
COMPETENCIAS	CB02 - CB03 - CB05 - CB07 - CT01 - CT03 - CT06 - CT07 - CT08 - CT10 - CE01 - CE02 - CE03 - CE04 - CE06 - CE07								

Cronograma **Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: **Experiencia de Usuario**

SEMESTRE: **1º**

PROFESORES/AS: **Lourdes Marco**

CURSO: **Máster en Diseño Interactivo**

ESPECIALIDAD: **Metodológicas**

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16		
BLOQUE	IV. Técnicas de investigación				V. Arte-interacción	Exámen Ordinario	Exámen Extraordinario		
TEMA	Evaluación heurística	Test de usuario	Analítica web	Otras técnicas y gamificación	Interacción en el arte				
METODOLOGÍA	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica				
COMPETENCIAS									
BLOQUE	IV. Técnicas de investigación				V. Arte-interacción	Exámen Ordinario	Exámen Extraordinario		
TEMA	Evaluación heurística	Test de usuario	Analítica web	Otras técnicas y gamificación	Interacción en el arte				
ACTIVIDAD	Informe Evaluación heurística	Planificación y ejecución de un Test de Usuario							
METODOLOGÍA	Ejercicio práctico	Ejercicio práctico							
COMPETENCIAS	B02 - CB03 - CB05 - CB06 - CB07 - CT03 - CT08 - CT10 - CE01 - CE03 - CE04								

Nota: los profesores o profesoras encargados de impartir esta asignatura podrán modificar, por razones de ajuste de calendario, las fechas de entrega de las actividades programadas en este cronograma.

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS¹

Para conocer los recursos y materiales didácticos, visita el Aula virtual de la asignatura:

<http://esdmadrid.net/aula/>

11.1. Bibliografía general

Título	<i>The elements of user experience</i>
Autor	Jesse James Garrett
Editorial	New Riders. 2011
Título	<i>La Psicología de los objetos cotidianos.</i>
Autor	Donald Norman
Editorial	Nerea. 2010
Título	<i>Information architecture for the World Wide Web.</i>
Autor	Peter Morville y Louis Rosenfeld
Editorial	O'Reilly. 2007

11.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Experiencia de Usuario. Principios y métodos</i>
Autor	Yusef Hassan Montero
Editorial	Amazon. Kindle edition. 2015
Título	<i>Flow: The Psychology of Optimal Experience</i>
Autor	Mihály Csikszentmihályi
Editorial	New York: Harper Perennial Modern Classics. 2008
Título	<i>No me hagas pensar</i>
Autor	Steve Krug
Editorial	Anaya. 2015

11.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	https://www.nngroup.com
Dirección 2	http://www.nosolousabilidad.com/
Dirección 3	https://www.interaction-design.org/

¹ Se recomienda que el número total de referencias bibliográficas no exceda de veinte títulos.

11.4 Otros materiales y recursos didácticos

<i>UXSpain</i>	Encuentro de profesionales del Diseño y la Experiencia de Usuario en España http://uxspain.com/
<i>Experience Fighters</i>	Encuentro de profesionales del Diseño y la Experiencia de Usuario en España https://experiencefighters.com/
<i>As We May Think</i>	Bush, V. (1945) http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/
<i>Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time</i>	Random House Business. (2015)