



Máster en Diseño Multimedia

Creación de proyectos web/móvil en el ámbito de UX

User Experience & Design Thinking I y II

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Mediante este módulo el estudiante será capaz de:

- Identificar, investigar y analizar los factores que intervienen y se deben tener en cuenta en el momento de plantear y diseñar una Interfaz Gráfica de usuario. Requisitos y necesidades de negocio y de usuario.
- Conocer y saber aplicar las técnicas de las Metodologías del Diseño Centrado en el diseño de interfaces de usuario interactivas multiplataformas.
- Ser capaces de evaluar y valorar la Experiencia de Usuario en la Interacción Persona-Ordenador dada una interfaz determinada.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

La dinámica de trabajo conlleva la participación de los alumnos, trabajando individualmente y en equipo, en el diseño y toma de decisiones y en la resolución de casos prácticos.

El módulo tiene una importante componente práctica, con el objetivo de dotar a los alumnos de una visión extensa sobre las diferentes técnicas, herramientas y procesos tratados durante las sesiones docentes.

El estudiante realizará durante el módulo la definición, diseño y prototipado funcional de una solución tecnológica enmarcada en plataforma Web, iOS y/o Android.

Las sesiones teóricas capacitarán al estudiante para realizar la práctica, a medida que vaya avanzando el módulo. Se combinarán sesiones teóricas y prácticas en la Universidad, con trabajo autónomo del estudiante.

CAMPUS VIRTUAL

Los estudiantes tendrán acceso al Campus Virtual de las Escuelas (<https://cvinformaticabeta.eug.es>), en el que dispondrán de un conjunto de herramientas de comunicación y colaboración entre participantes y profesorado, además de un repositorio documental.

CALENDARIO Y HORARIO

El módulo se desarrollará cada martes y jueves lectivo, del 14 de noviembre de 2017 al 17 de mayo de 2018.

El horario de las sesiones lectivas será de 19 a 22 horas.

DURACIÓN

El programa completo tiene una duración total de 20 créditos, repartidos en 42 sesiones de trabajo de 3 horas, con un trabajo complementario personal estimado de 250 horas.

MATERIAL DE TRABAJO

El material didáctico del curso, disponible en formato electrónico, se complementa con un conjunto de artículos, *whitepapers* y guías de uso y trabajo de diferentes autores.

PROGRAMA

El módulo consta de dos partes acumulativas (no se puede cursar el segundo sin haber realizado el primero). Cada parte está formada por tres unidades formativas, tal como se puede apreciar en la siguiente tabla.

Las unidades formativas se cursarán de manera solapada (parcialmente), para aprovechar mejor la relación que se establece a la práctica entre los diferentes conceptos y contenidos formativos. En el calendario de trabajo se detalla la planificación de los contenidos en detalle.

U1. Investigación centrada en el Usuario
Metodología de Diseño Centrado en el Usuario
<i>User Profiling</i> . Personas y escenarios
<i>Customer Experience Marketing</i>
Técnicas de investigación. Cuantitativas versus cualitativas. Inspección versus indagación. Actitud versus comportamiento.
Jerarquización de Requerimientos

U2. Arquitectura de la Información
Estructura y organización de la Información
Sistemas de navegación
Sistemas de búsqueda
Despliegue y mapa de contenidos
<i>Card-sorting</i> y <i>Tree-test</i>
<i>Storyboarding</i> y Mapas de navegación

U3. Diseño de la Interacción
<i>Workflows de Usuario</i>
Patrones de diseño de la Interacción Web
Patrones de diseño de la interacción de aplicaciones y Apps. Guías de estilo
Diseño responsive

U4. Diseño visual y de contenidos
Redacción para el WWW
Visualización de la información
Equilibrio y recorrido visual
Diseño de estilos gráficos. Color, tipografía y legibilidad. Conceptos creativos

U5. Prototipado
Prototipos papel
<i>Wireframes</i>
Maquetas gráficas
Prototipos funcionales
Herramientas de prototipado. <i>Justinmind Prototyper. Adobe Photoshop</i>

U6. Evaluación de la Usabilidad y de la Experiencia del Usuario
Técnicas de guerrilla
Test de Usabilidad en laboratorio
Test de Usabilidad remotos
Eyetracking y neuromárqueting
Evaluación heurística de la Usabilidad
Evaluación de la Accesibilidad

SISTEMA DE EVALUACIÓN

La evaluación del módulo será llevada a cabo a través de la realización de un trabajo de síntesis individual, que será desarrollado de forma gradual a medida que los contenidos se vayan trabajando.

Las entregas del trabajo se realizarán a través del Campus Virtual, y se presentarán en clase de manera individual para su defensa y discusión colectiva.

Enunciado:

Definición y diseño de una solución digital interactiva. Puede tratarse de un sistema informativo, promocional, comercial, de entretenimiento, educativo o artístico.

Preferible trabajar sobre un caso real, aunque no es imprescindible.