Guía docente
804335 - UX-A - Experiencia de Usuario

Última modificación: 22/06/2023

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2023 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán, Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Fábregas Ruesgas, Juan José
Villegas Portero, Eva

Otros:

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.

Transversales:
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Las sesiones de clase de dos horas se dividen, en general, en dos franjas de actividad:
1. Clase participativa en la que se desarrollan actividades tales como:
a. Resolución de dudas respecto a los contenidos estudiados o las prácticas y los ejercicios propuestos.
b. Explicación y defensa de las prácticas o los ejercicios resueltos.
c. Debates o foros de discusión y evaluación entre pares, de las prácticas y los ejercicios presentados o sobre los contenidos impartidos.
d. Test de conocimiento sobre los contenidos teóricos o las pràcticas y los ejercicios.
2. Clase magistral, en la que el profesor hace una exposición de introducción de los nuevos contenidos y describe los materiales (plan de trabajo, apuntes, presentaciones, links, enunciados de ejercicios, etc) que aporta para el estudio o realización durante la próxima semana.
3. Trabajo en equipo o individual, en la que los estudiantes inician o continúan el desarrollo de los ejercicios con el apoyo del profesor.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

· Mostrar comprensión y dominio de los conceptos clave: experiencia de usuario, diseño de la experiencia de usuario, diseño centrado en el usuario, usabilidad, jugabilidad, accesibilidad y, prototipado.
· Ser capaz de aplicar los conceptos y procesos de Psicología de la Interacción Humano Computadora, en el diseño de la experiencia de usuario.
· Mostrar conocimiento de los estándares, métodos y técnicas que se aplican en el diseño de la experiencia de usuario.
· Saber diseñar prototipos de aplicaciones con diferentes niveles de fidelidad y de funcionalidad simulada.
· Saber diseñar y aplicar las técnicas de investigación contextual e investigación de usuarios y, de evaluación, inspección y testeo de aplicaciones, así como, ser capaz de analizar los resultados e informar, en procesos de diseño de la experiencia de usuario.
· Mostrar comprensión lectora suficiente en la lectura de documentos escritos en inglés, vinculados a la materia, tales como apuntes, artículos científicos, artículos de divulgación, páginas web, etc.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo grande	24,0	16.00
Horas actividades dirigidas	14,0	9.33
Horas grupo mediano	22,0	14.67
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Tema 1: CONCEPTOS BÁSICOS

Descripción:
- Interacción
- Interacción Humano Computadora
- Interfaz e Interfaz de Usuario (UI)
- Usabilidad
- Accesibilidad
- Experiencia de Usuario
- Diseño de Experiencia de Usuario
- Diseño Centrado en el Usuario
- Affordance

Objetivos específicos:
Comprender los conceptos considerados básicos de la Interacción Humano Computadora, en lo referente a la Experiencia de Usuario y su diseño.

Actividades vinculadas:
Para poder desarrollar correctamente las 3 actividades que componen la Práctica que se desarrollará en esta asignatura, es necesario comprender los conceptos que se tratan en este tema.

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 7h 30m
Grupo grande/Teoría: 3h
Aprendizaje autónomo: 4h 30m

Tema 2: DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO y METODOLOGÍA DE DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

Descripción:
- Relación entre Diseño de la Experiencia de Usuario y Diseño de la Interfaz de Usuario (UX/UI)
- Actividades de Diseño Centrado en el Usuario
- Design Thinking: concepto y método
- Proceso de Diseño de Experiencia de Usuario
- Técnicas de Diseño Centrado en el Usuario que se aplican en el proceso de Diseño de Experiencia de Usuario
- Retorno de la inversión (ROI) en Diseño Centrado en el Usuario

Objetivos específicos:
Conocer el Diseño de la Experiencia de Usuario y las actividades y las técnicas de Diseño Centrado en el Usuario que se aplican. Conocer el método de Design Thinking. Comprender el concepto de Retorno de la Inversión, en relación con la metodología de Diseño Centrado en el Usuario.

Actividades vinculadas:
Para poder desarrollar correctamente las 3 actividades que componen la Práctica que se desarrollará en esta asignatura, es necesario comprender los conceptos que se tratan en este tema.

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 6h 15m
Grupo grande/Teoría: 2h 30m
Aprendizaje autónomo: 3h 45m

Tema 3: ANALISIS COMPETITIVO

Descripción:
- Análisis de la competencia
- Análisis comparativo de producto
- Perspectivas de análisis
- Información que se obtiene y analiza

Objetivos específicos:
Conocer en qué consiste y cómo se desarrolla el análisis de la competencia y el análisis comparativo de productos.

Actividades vinculadas:
Actividad 1

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 3h 45m
Grupo grande/Teoría: 1h 30m
Aprendizaje autónomo: 2h 15m

Tema 4: ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN Y TÉCNICA DE CARD SORTING

Descripción:
- Concepto de "Arquitectura de la Información"
- Concepto de "Taxonomía"
- Arquitectura de la información y diseño de experiencia de usuario
- Concepto y objetivos de la técnica de "Card Sorting".
- Tipos.
- Diseño, fases y protocolo de aplicación
- Análisis de la información recogida

Objetivos específicos:
Comprender qué es la arquitectura de la información y qué es una taxonomía, qué diferencias existen entre estos conceptos y qué interés tiene la arquitectura de la información en el diseño de la experiencia de usuario. Conocer y dominar la técnica de Card Sorting.

Actividades vinculadas:
Actividad 1

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 2h 30m
Grupo grande/Teoría: 1h
Aprendizaje autónomo: 1h 30m

Tema 5: LA ATENCIÓN

Descripción:
- Concepto e importancia en el diseño de experiencia de usuario
- Funciones de la atención
- El reflejo de orientación
- La concentración
- Neurofisiología de la atención
- Tipos de atención
- Determinantes de la atención
- La atención en función de los tipos de tareas

Objetivos específicos:
Comprender qué es y en qué consiste la atención, así como otros aspectos relevantes de dicho proceso cognitivo y por qué es un conocimiento importante para el diseño de la experiencia de usuario. Conocer cómo los conocimientos sobre psicología de la atención se pueden aplicar en el diseño de experiencia de usuario.

Actividades vinculadas:
Para poder desarrollar correctamente las 3 actividades que componen la Práctica que se desarrollará en esta asignatura, es necesario comprender los conceptos que se tratan en este tema.

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 6h 15m
Grupo grande/Teoría: 2h 30m
Aprendizaje autónomo: 3h 45m

Tema 6: USER FLOW / USER EXPERIENCE MAPPING

Descripción:
- Concepto, objetivos y utilidad de los "User Flow"
- Cuando utilizar user flow
- Cómo generar user flow
- Concepto de Mapa de Experiencia de Usuario, tipos, objetivos y utilidades

Objetivos específicos:
Comprender qué es un user flow y su utilidad. Saber diseñar user flows. Comprender qué es un mapa de experiencia de usuario. Conocer los principales tipos de mapa de usuario y la utilidad de cada tipo.

Actividades vinculadas:
Actividad 1

Dedicación: 2h 30m
Grupo grande/Teoría: 1h
Aprendizaje autónomo: 1h 30m

Tema 7: PROTOTIPADO

Descripción:
- Concepto de "Diseño Iterativo"
- Concepto de "Prototipo"
- Cuestiones clave para el diseño de prototipos útiles
- Criterios de clasificación de los prototipos

Objetivos específicos:
Comprender que es un prototipo. Conocer los criterios de clasificación de los prototipos y con base en qué diseñar prototipos útiles.

Actividades vinculadas:
Actividades 1, 2 y 3

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 2h 30m
Grupo grande/Teoría: 1h
Aprendizaje autónomo: 1h 30m

Tema 8: LA PERCEPCIÓN

Descripción:
- Concepto e importancia en el diseño de experiencia de usuario
- Neurofisiología de la percepción
- Reconocimiento y significación
- Determinantes de la percepción
- Leyes de la teoría de la Gestalt, sobre la percepción visual
- Percepción del color
- Colores y emociones
- Percepción de la profundidad
- Percepción del movimiento

Objetivos específicos:
Comprender qué es y en qué consiste la percepción, así como otros aspectos relevantes de dicho proceso cognitivo y por qué es un conocimiento importante para el diseño de la experiencia de usuario. Conocer cómo los conocimientos sobre psicología de la percepción se pueden aplicar en el diseño de experiencia de usuario.

Actividades vinculadas:
Para poder desarrollar correctamente las 3 actividades que componen la Práctica que se desarrollará en esta asignatura, es necesario comprender los conceptos que se tratan en este tema.

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 4h 30m
Grupo grande/Teoría: 2h
Aprendizaje autónomo: 2h 30m

Tema 9: MEMORIA Y APRENDIZAJE

Descripción:
- Concepto e importancia en el diseño de experiencia de usuario
- Teoría de la Carga Cognitiva
- Tipos de memoria. Características más relevantes de cada tipo para el diseño de la experiencia de usuario
- Efecto de posición serial

Objetivos específicos:
Comprender qué es y en qué consisten la memoria y el aprendizaje, así como otros aspectos relevantes de dichos procesos cognitivos y por qué es un conocimiento importante para el diseño de la experiencia de usuario. Conocer cómo los conocimientos sobre psicología de la memoria y el aprendizaje se pueden aplicar en el diseño de experiencia de usuario.

Actividades vinculadas:
Para poder desarrollar correctamente las 3 actividades que componen la Práctica que se desarrollará en esta asignatura, es necesario comprender los conceptos que se tratan en este tema.

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 5h
Grupo grande/Teoría: 2h
Aprendizaje autónomo: 3h

Tema 10: USER RESEARCH: CUESTIONARIO

Descripción:
- Concepto y objetivos
- Los cuestionarios en el diseño de experiencia de usuario
- Diseño de cuestionarios
- Tipos de preguntas y opciones de respuesta
- Análisis de la información recogida

Objetivos específicos:
Comprender qué es un cuestionario, cuales son los objetivos con los cuales se diseñan y se aplican. Conocer el proceso de diseño de cuestionarios, cómo se aplican y cómo analizar las respuestas.

Actividades vinculadas:
Actividad 1

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 2h 30m
Grupo grande/Teoría: 1h
Aprendizaje autónomo: 1h 30m

Tema 11: USER RESEARCH: ENTREVISTA Y FOCUS GROUP

Descripción:
- Concepto y objetivos
- Diseño, fases y protocolo de la entrevista
- Análisis de la información recogida
- Las entrevistas en el diseño de experiencia de usuario
- Focus Group: qué es y cuáles son sus objetivos
- Diseño, fases y protocolo del focus group
- Análisis de la información recogida

Objetivos específicos:
Comprender qué es una entrevista y un focus group, cuales son los objetivos con los cuales se diseñan y se aplican. Conocer el proceso de diseño de una entrevista y de un focus group, cómo se aplican y cómo analizar las respuestas o la información recogida.

Actividades vinculadas:
Actividad 1

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 2h 30m
Grupo grande/Teoría: 1h
Aprendizaje autónomo: 1h 30m

Tema 12: USER RESEARCH: OBSERVACIÓN Y ENTREVISTA CONTEXTUAL

Descripción:
- Concepto y objetivos
- Qué y a quién observar y registrar
- Diseño y fases de la observación
- Análisis de la información recogida
- Concepto y objetivos de la técnica de entrevista contextual
- Diseño, fases y protocolo de la entrevista
- Análisis de la información recogida

Objetivos específicos:
Comprender qué es la observación y la entrevista contextual. Conocer cuáles son los objetivos con los cuales se diseñan y se aplican, cómo se aplican y cómo analizar las respuestas o la información recogida.

Actividades vinculadas:
Actividad 1

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 2h 30m
Grupo grande/Teoría: 1h
Aprendizaje autónomo: 1h 30m

Tema 13: USER RESEARCH: USER-PERSONA

Descripción:
- Concepto y objetivos de las User-Persona
- Cómo se crean las Use-Personas
- Concepto y objetivos de las Proto-Persona
- Cómo se crean las Proto-Personas
- De las Proto-Personas a las User-Personas

Objetivos específicos:
Comprender los conceptos "User-Personas" y "Proto-Personas" y cuáles son sus objetivos. Conocer la composición o apartados de los documentos en los que se describen, así como diferentes diseños visuales. Conocer el proceso de creación. Comprender la relación entre las Proto-Personas y las User-Personas.

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 2h 30m
Grupo grande/Teoría: 1h
Aprendizaje autónomo: 1h 30m

Tema 14: GUERRILLA TESTING

Descripción:
- Concepto y objetivos
- Diseño y protocolo de aplicación
- Análisis de la información recogida

Objetivos específicos:
Comprender qué es un test de guerrilla, cuáles son los objetivos con los cuales se diseñan y se aplican. Conocer el proceso de organización, cómo se aplica y cómo analizar la información recogida.

Actividades vinculadas:
Actividad 3

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 2h 30m
Grupo grande/Teoría: 1h
Aprendizaje autónomo: 1h 30m

Tema 15: EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Descripción:
- Concepto y objetivos
- Diseño, fases y protocolo de aplicación
- Análisis de la información recogida
- Heurísticas de Jacob Nielsen
- Heurísticas para apps
- Heurísticas para videojuegos

Objetivos específicos:
Comprender qué es una evaluación heurística, cuales son los objetivos con los cuales se diseñan y se aplican. Conocer el proceso de organización, cómo se aplica y cómo analizar la información recogida.

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 2h 30m
Grupo grande/Teoría: 1h
Aprendizaje autónomo: 1h 30m

Tema 16: LA MOTIVACIÓN

Descripción:
- Concepto e importancia en el diseño de experiencia de usuario
- Teorías psicológicas sobre la motivación

Objetivos específicos:
Comprender qué es la motivación y conocer las diferentes teorías psicológicas sobre la motivación. Conocer por qué es un conocimiento importante para el diseño de la experiencia de usuario. Conocer cómo los conocimientos de las teorías de la motivación se pueden aplicar en el diseño de experiencia de usuario.

Actividades vinculadas:
Para poder desarrollar correctamente las 3 actividades que componen la Práctica que se desarrollará en esta asignatura, es necesario comprender los conceptos que se tratan en este tema.

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 7h 30m
Grupo grande/Teoría: 3h
Aprendizaje autónomo: 4h 30m

Tema 17: GAMIFICACIÓN

Descripción:
- Concepto
- Teoría del Flow y Gamificación
- Aproximaciones formales y frameworks sobre gamificación

Objetivos específicos:
Comprender el concepto de "Gamificación". Comprender "Teoría del Flow" y su aplicación a la gamificación. Conocer las aproximaciones formales a la gamificación, más relevantes y los frameworks que se derivan de ellas.

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 2h 30m
Grupo grande/Teoría: 1h
Aprendizaje autónomo: 1h 30m

Tema 18: TEST DE USABILIDAD

Descripción:
- Concepto y objetivos
- Tipos
- Diseño, fases y protocolo de aplicación
- Análisis de la información recogida

Objetivos específicos:
Comprender qué es un test de usabilidad, cuáles son los objetivos con los cuales se diseñan y se aplican. Conocer el proceso de organización, cómo se aplica y cómo analizar la información recogida. Conocer la tecnología de seguimiento de la mirada (eye-tracking) y cómo se implementa en los test de usabilidad.

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 5h
Grupo grande/Teoría: 2h
Aprendizaje autónomo: 3h

Tema 19: ACCESIBILIDAD

Descripción:
- Concepto de "Accesibilidad" y otros relacionados
- Relación teórica y práctica entre "Accesibilidad", "Usabilidad" y "Diseño Universal"
- Accesibilidad en videojuegos
- Recursos para el diseño accesible: Web Accessibility Initiative (WAI)
- Web Content Accessibility Guidelines (WCAG 1.0, 2.0, 2.1)
- Evaluación de la accesibilidad: automática y manual

Objetivos específicos:
Comprender las relaciones entre "Accesibilidad", "Usabilidad y "Diseño Universal". Conocer los principios de diseño universal. Conocer los recursos más importantes para su diseño accesible. Conocer las pautas de accesibilidad (WCAG) y su evolución. Conocer cómo funciona la evaluación de la accesibilidad y los recursos de software más relevantes para la evaluación automática.

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

Dedicación: 5h
Grupo grande/Teoría: 2h
Aprendizaje autónomo: 3h

ACTIVIDADES

Práctica

Descripción:
Actividad 1.
- Planificación, desarrollo, análisis de los resultados e informe de un Card Sorting.
Actividad 2.
- Planificación, desarrollo, análisis de los resultados e informe de un Test de Navegación.
Actividad 3.
- Planificación, desarrollo, análisis de los resultados e informe de un Test de Primer Clic.

Objetivos específicos:
Conocer y aplicar algunas de las fases, tareas y técnicas de Diseño Centrado en el Usuario en el desarrollo de un proyecto de creación de un sitio web.

Material:
- Guías de procedimientos y protocolos de las diferentes técnicas de diseño centrado en el usuario.
- Plantillas de documentos de planificación e informes de las técnicas.
- Ejemplos.

Entregable:
Cada equipo entregará los informes de cada una de las 3 actividades, de acuerdo con la plantilla que se proporcionará. El documento se entregará en formato pdf. El nombre del archivo debe ser "Actividad (nº actividad) Práctica UX Equipo (nº equipo).pdf". La entrega se realizará a través del campus virtual del CITM de acuerdo con las indicaciones que se proporcionarán.

Competencias relacionadas:
CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.
06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.
04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.
05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.

Dedicación: 40h
Grupo mediano/Prácticas: 16h
Aprendizaje autónomo: 24h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

· Pruebas tipo test. La nota media obtenida en los tests tiene un peso de un 10% de la calificación final de la asignatura.
· Examen parcial. Tiene un peso de un 25% de la calificación final de la asignatura.
· Examen final. Tiene un peso de un 35% de la calificación final de la asignatura.
· Práctica. Tiene un peso de un 20% de la calificación final de la asignatura.
· Participación y actitud de aprendizaje. Esta evaluación corresponde al 10% de la nota final.

Los estudiantes que hayan suspendido en la evaluación continua se pueden presentar en re-evaluación, independientemente de la calificación que hayan obtenido (no hay nota mínima para poder acceder, siempre que la nota sea diferente a NP). La reevaluación afectará sólo la calificación correspondiente al apartado de pruebas, controles y exámenes. No se cambiará la calificación de los apartados de prácticas ni tampoco la de participación y actitud de aprendizaje. La nota final de la asignatura, calculada a partir del examen de re-evaluación, no podrá ser superior a 5.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Práctica
Una parte de la práctica se puede realizar durante las clases con profesor. Los estudiantes también tendrán que dedicar tiempo de trabajo autónomo (fuera de horas de clase), para realizar la práctica.
Para realizar la práctica se seguirán las indicaciones que se dan en el documento "Enunciado" y las indicaciones que a tal efecto se puedan dar en la clase correspondiente.
El informe de la práctica resuelta se tiene que depositar en el Campus Virtual del CITM. Cada enunciado incorpora una fecha de entrega; sólo serán tenidos en cuenta para la evaluación aquellas prácticas entregadas en la fecha de entrega y antes de la hora marcada como límite para la misma.
La evaluación de la práctica no comporta solamente la resolución de la misma, sino también la defensa que se haga de los resultados cuando el grupo sea requerido para ello durante las clases y la realización y entrega de los documentos correspondientes.
Cualquier incidencia que no permita resolver la práctica en el plazo indicado debe ser comunicada al profesor mediante mensaje por el Campus Virtual; con posterioridad a esta comunicación, se resolverá la pertinencia o no de las causas que motivan la no presentación de la práctica y se establecerán las alternativas para completar la evaluación si las causas son justificadas.
Los documentos deberán completarse siguiendo las instrucciones que en ellos se dan, especialmente por lo que se refiere a la rotulación de los nombres de archivo. En ningún caso se modificará la maquetación del documento ni se guardará en un formato o versión que no sea el indicado. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto relacionado con las competencias a adquirir y es, por lo tanto, objeto de evaluación.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:
- Guía de validación de accesibilidad web. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, 2014.
- Gil González, S. Cómo hacer "Apps" accesibles. Madrid: CEAPAT-IMSERSO, 2013.
- Hartson, R.; Pyla, P. The UX book: process and guidelines for ensuring a quality user experience. Morgan Kaufmann, 2012. ISBN 9780123852410.