



Guía docente

804417 - TAUX - Técnicas Avanzadas de Experiencia de Usuario (UX)

Última modificación: 04/12/2025

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 2023). (Asignatura optativa).

Curso: 2025

Créditos ECTS: 6.0

Idiomas: Catalán

PROFESORADO

Profesorado responsable: Moreno Segarra, Gisela

Otros:

METODOLOGÍAS DOCENTES

Seminarios y debates con análisis de casos reales.

Clases participativas y trabajo en grupo: investigación, definición, wireframes y prototipaje.

Aprendizaje guiado, actividades individuales y grupales.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Comprender el proceso completo de UX: investigación, definición, estructuración y validación.

Identificar métodos de UX Research: entrevistas, encuestas, benchmarking, análisis heurístico y síntesis de insights.

Entender los cimientos de arquitectura de la información y flujos de usuarios.

Conocer los conceptos clave de prototipat, wireframes y test de usabilidad.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo grande	18,0	12.00
Horas grupo mediano	30,0	20.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

Dedicación total: 150 h



CONTENIDOS

BLOC 1: Fundamentos, Proceso e investigación UX

Descripción:

Introducción a la UX y gestión de proyectos
Historia de la UX y evolución de la usabilidad.

Metodologías: Cascada, Lean, Agile, ICE Score, MoSCoW.

Procesos de diseño:

Design Thinking
Doble Diamante
Triple Diamante
Proceso de prueba e iteración

Briefing y definición del problema
Objetivos, necesidades, problemas detectados
Historias de usuario
Supuestos y 5W
«¿Cómo podríamos...?»
Datos iniciales + sesgos cognitivos

Investigación UX (Research)
Tipo: cualitativa, cuantitativa, contextual
Métodos: entrevistas, encuestas, shadowing, A/B, mapas de calor, clasificación de tarjetas
Insights, hipótesis, priorización
Personas
Principios UX + leyes (Fitts, Hick, Miller, Doherty, Von Restorff, Zeigarnik)

Dedicación: 26h

Grupo grande/Teoría: 13h 20m
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Actividades dirigidas: 2h
Aprendizaje autónomo: 8h 40m

BLOC 2: Arquitectura y Wireframes

Descripción:

Benchmarking y arquitectura
Análisis de competencia
Arquitectura: contenidos, priorización
Sitemaps, user flows, task flows
Cardo sorting + tree testing

Wireframes low-fin
Sketching con wireframes para escoger.
Estructura funcional y coherencia

Dedicación: 56h

Grupo grande/Teoría: 40h
Grupo mediano/Prácticas: 2h
Actividades dirigidas: 2h
Aprendizaje autónomo: 12h



BLOC 3: Prototipat, test de usabilidad, validación y repaso de UI

Descripción:

Psicología y Gestalt

Proximidad, similitud, continuidad, figura-fundes, cierre

Documentación y Design System (básico)

Componentes, estados, microinteracciones

Guías de estilo y coherencia

Prototipaje y validación

Prototipo navegable ya prefabricado

Test de usabilidad en foco groups + resultados

Análisis de resultados y mejoras

Heurísticas: Nielsen + Tognazzini

QA visual y checklist

Future steps

Dedicación: 56h

Grupo grande/Teoría: 40h

Grupo mediano/Prácticas: 2h

Actividades dirigidas: 2h

Aprendizaje autónomo: 12h

BLOC 4: User Interface (UI)

Descripción:

Repasso de tipografía, color, jerarquía, iconografía

Microcopy (UX writing) y consistencia visual

Dedicación: 12h

Grupo grande/Teoría: 4h

Grupo mediano/Prácticas: 8h



SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Documentación individual: 40%

Cada estudiante tiene que librar una documentación individual del proceso completo del proyecto, explicando en qué ha participado:

- Reflexiones personales sobre la investigación
- Insights propios
- Aportaciones reales al proyecto
- Wireframes o decisiones personales
- Mejoras y aprendizajes

Proyecto Final: 50%

- Documentación (25%): investigación, arquitectura, prototipo, test e iteraciones.

- Presentación (25%): el proyecto final incluye:

- Investigación UX
- Arquitectura y user flows
- Wireframes
- Prototipo navegable
- Test de usabilidad + iteraciones
- Presentación y defensa del proyecto

Asistencia y participación: 10%

- Asistencia mínima requerida
- Participación en actividades
- Trabajo en equipo y actitud

Las acciones irregulares que pueden conducir a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinaria global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Jeff Gothelf. Lean UX: Cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario. UNIR, 2022. ISBN 8416125023.
- Justo Hidalgo. Idea producto y negocio: Tres pasos en la creación de productos y servicios digitales innovadores. Libros de cabecera, 2017. ISBN 8494606263.
- Donald A. Norman. La psicología de los objetos cotidianos. Nerea, 2018. ISBN 978-8416254132.
- Steve Krug. No me hagas pensar. Anaya Multimedia, 2015. ISBN 8441537275.
- Cris Busquets. Diseño desde Marte: Manual de diseño de producto digital . Jardín de Monos, 2023. ISBN 849480183X.
- Nir Eyal. Hooked: How to Build Habit-Forming Products. Portfolio Penguin, 2014. ISBN 0241184835.