

## 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 ESTUDIANTE

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 usabilitat, validació y repaso de UI

**Descripción:**

Psicología y Gestalt

Proximidad, similitud, continuidad, figura-fundus, 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 focus 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:**

Repaso 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 que 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.