Guía docente
804459 - PBL1M - Proyecto I: Diseño Centrado en el Usuario

Última modificación: 09/07/2024

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 DIGITAL Y TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2024 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán

PROFESORADO

Profesorado responsable: Villegas Portero, Eva

Otros: Sánchez Carreras, David

METODOLOGÍAS DOCENTES

-Aprendizaje basado en proyectos.
Trabajo individual y en equipo, con coordinación y distribución de tareas para facilitar el desarrollo del proyecto. Los estudiantes progresan aplicando los conocimientos aprendidos en las diferentes materias del curso, buscan la información que necesitan, consultan al profesor de proyectos y los profesores de las otras materias y aprenden nuevos conocimientos y recursos aplicables al proyecto.
Una parte del trabajo se desarrolla durante las clases, y en este caso el trabajo es orientado y supervisado por el profesor. Una otra parte se desarrolla en equipo, dentro de las horas de clase o bien durante horas de trabajo autónomo. Finalmente, una otra parte es de trabajo individual para la posterior puesta en común.
-Tutoría grupal, explicación de los materiales que se proporcionan y plan de trabajo.
-Trabajo autónomo.
Los estudiantes trabajan de manera autónoma, fuera de las horas de clase, estudiante, leyendo, resolviendo ejercicios o problemas, desarrollando prácticas.
-Redacción de informes, presentación pública y defensa de las conclusiones extraídas y realización de pruebas de evaluación.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Conocimientos
Identificar conceptos básicos relacionados con las organizaciones.

Habilidades o destrezas
Diseñar y desarrollar diferentes proyectos de diseño digital y multimedia, que cubren ámbitos tan diversos como el diseño centrado en el usuario, un proyecto publicitario y los videojuegos.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

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

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Experiencia de Usuario: aplicación al proyecto

Descripción:
1. Revisión de conceptos.
2. Análisis de UX
3. Plan de aplicación de cada técnica.
3. Análisis de resultados y decisiones de diseño de experiencia de usuario.

Dedicación: 65h
Grupo grande/Teoría: 26h
Aprendizaje autónomo: 39h

Prototipado

Descripción:
1. Revisión de conceptos y herramienta de prototipado.
2. Integración de recursos de programación en el prototipado.
3. Diseño y desarrollo de prototipos.

Dedicación: 65h
Grupo grande/Teoría: 26h
Aprendizaje autónomo: 39h

Gestión de proyectos

Descripción:
1. Metodologías ágiles de gestión de proyectos, utilizadas en un proyecto multimedia en el que se aplica el método de diseño centrado en el usuario.
2. El trabajo en equipo.
3. Análisis de la gestión del proyecto.

Dedicación: 20h
Grupo grande/Teoría: 8h
Aprendizaje autónomo: 12h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Conceptualización: 10%
Prototipaje: 35%
Seguimientos: 10%
Diseño de experiencia de usuario: 35%
Memoria y defensa: 10%

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:
- Anderson, David J. and Carmichael, Andy . Essential Kanban Condensed. Kanban University, 2021. ISBN 978-0-9845214-2-5.

RECURSOS

Enlace web:
- https://help.figma.com/hc/en-us/categories/360002042553. Figma learn