

Estudio Propio: **FORMACIÓN SUPERIOR EN DISEÑO UX-UI**

Código Plan de Estudios: **EP83**

Año Académico: **2021-2022**

ESTRUCTURA GENERAL DEL PLAN DE ESTUDIOS:							
CURSO	Obligatorios		Optativos		Prácticas Externas	TFM/Memoria/Proyecto	Créditos Totales
	Créditos	Nº Asignaturas	Créditos	Nº Asignaturas	Créditos	Créditos	
1º	30	2					30
2º							
3º							
ECTS TOTALES	30	2					30

PROGRAMA TEMÁTICO:				
ASIGNATURAS OBLIGATORIAS				
Código Asignatura	Curso	Denominación	Carácter OB/OP	Créditos
706452	1	UX	OB	15
706453	1	UI	OB	15

Carácter: OB - Obligatoria; OP – Optativa

GUÍA DOCENTE

Año académico	2021-2022	
Estudio	Formación Superior en Diseño UX-UI (EP83)	
Nombre de la asignatura	UX	
Carácter (Obligatoria/Optativa)	OBLIGATORIA	
Créditos (1 ECTS=25 horas)	15	
Modalidad (elegir una opción)		Presencial
		Semipresencial
	X	On-line
		A distancia
Profesor/a responsable	Antonio García Cabot, Gema Gutiérrez Medina	
Idioma en el que se imparte	Castellano	

PROFESORES IMPLICADOS EN LA DOCENCIA

Gema Gutiérrez Medina
Antonio García Cabot
José María Gutiérrez Martínez

DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS (especificar en horas)

Número de horas presenciales/on-line asistencia profesor/a	150
Número de horas de trabajo personal del estudiante	225
Total horas	375

CONTENIDOS (Temario)

1.- INTRODUCCIÓN AL UX
Siglo XX
Qué es el diseño UX

2.- METODOLOGÍAS ÁGILES
Qué es el Agile
Qué es el Design Thinking
Que es el MVP

3.- DEFINICIÓN DE PRODUCTO
Qué es el diseño estratégico
Los modelos de negocio digitales
Scope Canvas
Lean UX Canvas
Value proposition Canvas

Benckmarking

Elevator Pitch

4.- USER RESEARCH Qué es el User Research

Proceso del UX Research

Artefactos

Analizar el problema

5.- ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

Qué es el User Research

Proceso del UX Research

Artefactos

Analizar el problema

6.- DISEÑO DE INTERACCIÓN

Qué es el diseño de interacción

Qué hace un Interaction Designer

Principios de diseño de interacción

Onboarding del usuario

Qué es un Design System

Componentes de un Design System

7.- NARRATIVA UX

Qué es narrativa en UX

Copywriting vs UX Writing

El microcopy

La voz y el tono

8.- CHATBOTS y VUI

Tipos de inteligencias artificiales

Canales o medios expresivos

Finalidad de un chatbot o VUI

La transaccionalidad

9.- ACCESIBILIDAD Y DISEÑO INCLUSIVO

El problema de la "Brecha digital"

Accesibilidad en el mundo online

Principios de accesibilidad

Plugins para medir la accesibilidad

10.- TEST DE USUARIO Y MEDICIÓN UX

Qué es un test de usuario

Qué es un test de guerrilla

Plataformas para realizar user testing

Preparación de un test de usuario

Qué es la medición UX

Herramientas para la medición UX

11.- EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Qué es la EH

Qué es un test de guerrilla

Sistemas de evaluación

12.- ANIMACIÓN

Teoría de la animación

Programas de animación

Uso de Framer

Preparación de un test de usuario
Qué es la medición UX
Herramientas para la medición UX

13.- PORTFOLIO UX Y ENTREVISTAS

Qué es un portfolio UX
Qué habilidades tienes
CV y carta de presentación
Entrevistas de trabajo

14.- PRESENTACIÓN FINAL DE PROYECTO

Presentación de proyecto

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (Indicar un mínimo de tres y máximo de cinco)

- Conocer los conceptos básicos sobre UX (¿Qué y para qué sirve?)
- Conocer los conceptos de Metodologías Ágiles
- Conocer los conceptos de User Research
- Conocer los conceptos de Evaluación Heurística

EVALUACIÓN

Evaluación continua por entrega de proyecto

BIBLIOGRAFÍA

Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón
Autora: Eva Heller. Octubre 2004

Better Web Typography for a Better Web: Web typography for web designers and web developers (Inglés).
Autor : Matej Latin . agosto 2017

Making and Breaking the Grid, Second Edition, Updated and Expanded: A Graphic Design Layout Workshop (Inglés).
Autor: Timothy Samara . Julio 2017

Saul Bass. A Life In Film And Design: A Life in Film & Design .
Autor: Bass Jennifer. Octubre 2011

A Project Guide to UX Design: For user experience designers in the field or in the making (Voices That Matter) (Inglés)
Autor: Russ Unger . Abril 2009

Análítica Web 2.0: El arte de analizar resultados y la ciencia de centrarse en el cliente (Sin colección) (Español)
Autor: Avinash Kaushik. . Enero 2011

POSIBLE ADAPTACIÓN CURRICULAR POR CAUSA DE FUERZA MAYOR (COVID-19, ETC.)

No aplicable.

GUÍA DOCENTE

Año académico	2021-2022	
Estudio	Formación Superior en Diseño UX-UI (EP83)	
Nombre de la asignatura	UI	
Carácter (Obligatoria/Optativa)	OBLIGATORIA	
Créditos (1 ECTS=25 horas)	15	
Modalidad (elegir una opción)		Presencial
		Semipresencial
	X	On-line
		A distancia
Profesor/a responsable	Jesús Palacios González	
Idioma en el que se imparte	Castellano	

PROFESORES IMPLICADOS EN LA DOCENCIA

Jesús Palacios González
Sergio Caro Álvaro

DISTRIBUCIÓN DE CRÉDITOS (especificar en horas)

Número de horas presenciales/on-line asistencia profesor/a	150
Número de horas de trabajo personal del estudiante	225
Total horas	375

CONTENIDOS (Temario)

1.- DISEÑO DIGITAL - USABILIDAD - ACCESIBILIDAD
 Diferencias entre Diseñador gráfico y diseñador Digital
 Usabilidad y accesibilidad
 Reglas heurísticas Jakob Nielsen
 Diseño de interacción de Bruce Tognazzini
 Tendencias
 Procesos de un proyecto digital

2.- DISEÑO VISUAL
 Primeros pasos en Sketch, Figma y XD
 Diseño atómico
 Diseño responsive, grids y layout
 Leyes del diseño de interfaces
 Moodboards
 Guías de estilo, iconografía
 Wireframes de alta fidelidad

Diseño para smart watches
Arquitectura de la información
Landing pages
Primeros pasos en Principle
Menús animados
Navegación con scroll y paginación
Explicación Invision
Explicación Marvel
3.- HTML Y CSS
Diferencias entre estructura y diseño visual
Etiquetas más utilizadas
Estructuras básicas
Vinculaciones CSS y Google fonts
Trabajar con id y class
Trabajar con el inspector de elementos
4.- WORDPRESS
¿Qué es un CMS?
Uso de servidor local
Instalación wordpress en local
Explicación panel back end
Explicación del front end
Utilización de plugins y temas
Uso servidor real
Migración de local a servidor real
5.- TRABAJO FINAL

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (Indicar un mínimo de tres y máximo de cinco)

- Conocer los conceptos básicos sobre UI (¿Qué y para qué sirve?)
- Conocer los conceptos de Diseño Digital
- Conocer los conceptos de Diseño Visual
- Conocer los conceptos de HTML y CSS
- Conocer los conceptos de Wordpress

EVALUACIÓN

Evaluación continua por entrega de proyecto

BIBLIOGRAFÍA

Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón

Autora: Eva Heller. Octubre 2004

Better Web Typography for a Better Web: Web typography for web designers and web developers (Inglés).

Autor : Matej Latin . agosto 2017

Making and Breaking the Grid, Second Edition, Updated and Expanded: A Graphic Design Layout Workshop (Inglés).

Autor: Timothy Samara . Julio 2017

Saul Bass. A Life In Film And Design: A Life in Film & Design .
Autor: Bass Jennifer. Octubre 2011

A Project Guide to UX Design: For user experience designers in the field or in the making (Voices That Matter) (Inglés)
Autor: Russ Unger . Abril 2009

Analítica Web 2.0: El arte de analizar resultados y la ciencia de centrarse en el cliente (Sin colección) (Español)
Autor: Avinash Kaushik. . Enero 2011

POSIBLE ADAPTACIÓN CURRICULAR POR CAUSA DE FUERZA MAYOR (COVID-19, ETC.)

No aplicable.