



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: EXPERIENCIA DE USUARIO AVANZADA

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA

Carácter: OBLIGATORIA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 2º

Distribución temporal: semestre, año, etc.: 1r SEMESTRE

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Ane Irizar Arrieta

Presentación de la asignatura:

Asignatura teórico-práctica para el desarrollo y aprendizaje avanzado del análisis y el diseño de experiencias de usuario en el diseño y desarrollo de productos multimedia. A través de los contenidos teórico-prácticos se profundizará en todos los conocimientos y metodologías necesarias para analizar, entender y diseñar sistemas digitales que propongan una experiencia de positiva y se adapten a las necesidades de los usuarios.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Contenidos (CON)	RA1	Desarrollar piezas multimedia completas (texto, imágenes, hardware, interacción, etc.).
	RA2	Pensar y crear en función de todos los usuarios posibles, incluyendo las personas con algún grado de discapacidad o deficiencia cognitiva.
Habilidades (COM)	CG2	Realizar mediciones, cálculos, valoraciones, estudios, informes y otros trabajos análogos relacionados con el ámbito del estudio.
	CG3	Desarrollar habilidades para reunir, procesar y analizar información procedente de diversas fuentes para aplicarlas en la toma de decisiones aplicadas al campo de la multimedia.

¹ La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

	CG6	Ser hábil en la comunicación, tanto por escrito como verbalmente, en el idioma propio y en otras lenguas extranjeras.
	CG7	Saber elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro del área de estudio, convirtiendo un problema empírico en un objetivo de investigación y presentar conclusiones.
	CG8	Concebir, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones multimedia y la información que gestionan integrando hardware, software y redes.
Destrezas (H)	CE7	Aplicar la creatividad y la innovación partiendo de las bases que proporcionan la tecnología, la antropología, la cultura y la justificación de las ideas.
	CE9	Utilizar herramientas de índole colaborativa, así como de la aplicación de los preceptos del manifiesto ágil y de sus metodologías asociadas.
	CE10	Desplegar soluciones basadas en el diseño centrado en usuario/a desde la "UX", el diseño de interfaces, la interacción persona ordenador, las herramientas de prototipado y de test de sistemas Multimedia.
	CE16	Conocer los perfiles de usuario/a existentes según sea su nivel de competencia digital.

Contenido de la Asignatura²

En esta asignatura se estudiará:

1. Marco teórico: UX y desarrollo de producto
 - a. Marco teórico
 - b. Roles de equipo UX en el desarrollo de producto digital
 - i. Product owner
 - ii. User Experience (UX)
 - iii. User Interface (UI)
2. UX Research avanzado

² Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- a. Aproximación cualitativa y cuantitativa
- b. Integración metodologías
- 3. Fases del proceso UX: Etapa 1: Planteamiento, planificación e investigación
 - a. Briefing, escenarios y contexto
 - b. Definición del proyecto e identificación de requisitos
 - c. La importancia del usuario y su diversidad (modelado de usuarios)
 - d. Herramientas de análisis: Protocolo Think Aloud y codificación de la información, entrevistas, Focus Groups
- 4. Etapa 2: Organización
 - a. Arquitectura de la información
 - b. Navegación y diagrama de flujo
 - c. Herramientas de análisis: Card Sorting (y sus tipologías)
- 5. Etapa 3: Implementación y prototipado
 - a. IU (User Interface): Wireframe, mockup, prototipado de baja y alta fidelidad
 - b. Diseño multiplataforma
 - c. Herramientas de análisis: A/B Testing, Eye-Tracking, Etnografía (Contextual Inquiry, Diary Studies)
- 6. Etapa 4: Evaluación
 - a. Evaluación de sistemas interactivos
 - b. Herramientas de análisis: Usability Testing, A/B Testing, Evaluación Heurística, cuestionarios, otras herramientas: software específico
 - c. Herramientas de automatización
 - d. Reportes y entregables
 - e. Optimización del Proceso UX/UI
 - f. Normativas ISO/UNE relacionadas
- 7. Guía de diseño de interacción (Style Guide)

Metodologías Docentes y Actividades Formativas³

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo
MD2	Estudio de casos

³ Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

MD3	Aprendizaje basado en problemas
MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	22	100
AF2: Clase prácticas	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	40	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	50	0
AF6: Pruebas de evaluación	6	0
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0	10
SE2 Evaluación de trabajos	0	60



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	30	100
--	----	-----

- El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:
- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB)



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Anthony Conta (2023) The Art and Science of UX Design: A step-by-step guide to designing amazing user experiences
- Pablo Perea, Pau Giner (2017) UX Design for Mobile
- Tidwell, J. (2010). Designing interfaces: Patterns for effective interaction design. " O'Reilly Media, Inc."
- Informe APEI de Usabilidad <http://www.nosolousabilidad.com/manual/index.htm>

Bibliografía Complementaria

- Levy, J. (2015). *UX strategy: How to devise innovative digital products that people want*. " O'Reilly Media, Inc."
- Steve Krug (2015) No me hagas pensar. ANAYA MULTIMEDIA
- Norman, D. A. (1998). *La psicología de los objetos cotidianos* (Vol. 6). Editorial Nerea.
- Norman, D. A. (2023). *Design for a better world: Meaningful, sustainable, humanity centered*. MIT Press.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados⁴

- <http://www.gamasutra.com>
- <http://www.uxbooth.com/articles/what-on-earth-is-iso-9241/>
- <https://www.ixda.org>
- <https://www.nngroup.com>

⁴ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.