



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: EXPERIENCIA DE USUARIO AVANZADA.

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA.

Carácter: OBLIGATORIA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 2º

Distribución temporal: 1ER 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.
	CG6	Ser hábil en la comunicación, tanto por escrito como verbalmente, en el idioma propio y en otras lenguas extranjeras.

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 2025/26

	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

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.
 - 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,

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 2025/26

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

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 2025/26

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
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).



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- 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).
- 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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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

- Jaime Levy (2015) UX Strategy
- Steve Krug (2015) No me hagas pensar.
- Donald A. Norman (2008) La psicología de los objetos cotidianos.
- Donald A. Norman (2023) Design for a Better World: Meaningful, Sustainable, Humanity Centered

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.