

## GUIA DOCENTE

### Máster Universitario en Información Digital

#### 1. ASIGNATURA

- **Nombre:** Dispositivos móviles: Prototipado, Usabilidad, SEO, SEM y Analítica móvil
- **Tipo de asignatura:** Optativa
- **Trimestre:** 3º Trimestre
- **Créditos:** 7 ECTS
- **Horas de dedicación del estudiante:** 175 horas
- **Coordinador de la asignatura:** Lluís Codina (Dr.)
- **Profesor de la asignatura:** Lluís Codina (Dr.) y Cristòfol Rovira (Dr.)
- **Datos de contacto:** masterinformaciondigital@gmail.com

#### 2. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

##### Contenidos

Tema 1: Prototipado y diseño de interfaces móviles

- Prototipado aplicado a dispositivos móviles
- Diseño de interfaces móviles
- Testeo y evaluación de la usabilidad en dispositivos móviles
- Diseño “responsive”

Tema 2: SEO, SEM y analítica móvil

- Analítica digital en dispositivos móviles
- Campañas de posicionamiento (SEO) orientadas a dispositivos móviles
- Campañas de marketing en buscadores dirigidas a dispositivos móviles

Tema 3: Apps

- Evaluación de apps
- Programación de apps para móviles
- El mercado de las apps

##### Competencias a adquirir

**CE1.** Gestionar de manera estratégica la información y la documentación interna y externa de empresas e instituciones a través de la creación de sitios web, sistemas de gestión documental, sistemas de gestión de contenidos, servicio de almacenamiento de archivos en línea y repositorios institucionales.

**CE5.** Evaluar sitios web, bibliotecas digitales, repositorios institucionales, bancos de imágenes y sonido, archivos fotográficos y bases de datos documentales siguiendo pautas y procedimientos altamente consensuados en la comunidad científica para determinar la calidad de estos sistemas y proponer mejoras.

**CE6.** Tomar decisiones sobre la mejor manera de alcanzar los objetivos de las empresas e instituciones a través del análisis de los datos proporcionados por herramientas de analítica web, posicionamiento web, marketing online y de estadísticas del comportamiento de los usuarios en

Internet.

**CE7.** Optimizar la presencia en Internet y en las redes sociales de empresas, organizaciones y personas para ayudar a alcanzar los objetivos comerciales o institucionales planteados.

### **Resultados de aprendizaje**

1.5. Organizar de forma eficiente los procesos de trabajo de las empresas que ofrecen servicios de Usabilidad.

1.6. Administrar de forma eficiente la información necesaria para el desarrollo de proyectos de desarrollo de sistemas interactivos con Tecnologías web y tecnologías móviles

5.5. Aplicar las distintas técnicas de evaluación de interfaces desde el punto de vista de la usabilidad y la experiencia de usuario, considerando la adecuación de cada una de ellas en cada tipo de sistema de información digital.

6.1. Analizar los datos sobre el uso de los sistemas online para extraer información relevante.

7.3. Implementar campañas de posicionamiento y de marketing online valorando los resultados para incorporar mejoras de forma permanente.

### **Metodología docente**

La metodología docente está basada en la participación del estudiante en diversas actividades formativas, algunas son individuales y otras en grupo para potenciar el aprendizaje colaborativo.

1. Visualización de vídeos de los profesores (individual)
2. Lectura de las lecciones redactadas específicamente para el máster (individual)
3. Realización de diversos tipos de actividades prácticas sobre el uso, análisis y evaluación de herramientas o servicios disponibles en Internet. (individual)
4. Realización de actividades de auto-evaluación por medio de tests de elección múltiple (individual)
5. Participación en foros de debate (en grupo)
6. Revisión y análisis de los mapas conceptuales (individual)
7. Respuesta en las votaciones (en grupo)
8. Participación en webinars de video conferencia en tiempo real con el profesor (en grupo)

### **Evaluación**

- Comunicación con el profesor: participación en webinarios y consultas al profesor 10%
- Pruebas de evaluación individuales: examen preguntas cortas y análisis y resolución de casos reales: 50%
- Pruebas de evaluación en grupo: foros de debate evaluados y trabajos en grupo: 40%

### **Actividades formativas**

Dentro del aula virtual (77,1%):

- Lectura de contenidos: 40 horas
- Visionado de los vídeos del profesor: 10 horas
- Participación en foros de debate sobre el contenido: 15 horas
- Consultas al profesor y al tutor pedagógico: 10 horas
- Actividades individuales: test de elección múltiple, resolución de preguntas cortas, presentación en vídeo, ensayo, mapa conceptual, análisis de casos reales...: 30 horas

- Actividades en grupo: realización de un mapa conceptual, participación en videoconferencias en tiempo real con el profesor, creación de un repositorio, realización de un blog, elaboración de un documento Wiki, elaboración de una base de datos...: 30 horas

Fuera del aula virtual (22,8%)

- Lecturas complementarias y consulta de bibliografía: 20 horas
- Búsqueda de información: 10 horas
- Preparación adicional para las actividades de evaluación: 10 horas

### Información sobre las sesiones

Semana 1: Prototipado y diseño de interfaces móviles

- Prototipado aplicado a dispositivos móviles
- Diseño de interfaces móviles

Semana 2: Prototipado y diseño de interfaces móviles

- Testeo y evaluación de la usabilidad en dispositivos móviles
- Diseño "responsive"

Semana 3: SEO, SEM y analítica móvil

- Analítica digital en dispositivos móviles
- Campañas de posicionamiento (SEO) orientadas a dispositivos móviles
- Campañas de marketing en buscadores dirigidas a dispositivos móviles

Semana 4: Apps

- Evaluación de apps
- Programación de apps para móviles
- El mercado de las apps

## 3. PROFESORADO

### Lluís Codina (Dr.)

Profesor del Departamento de Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra. Forma parte del grupo de investigación Documentació Digital i Comunicació Interactiva – DIGIDOC.

Participación en proyectos vivos de investigación con financiación competitiva:

Creación y contenido interactivo en la comunicación de información audiovisual: audiencias, diseño, sistemas y formatos. FREIXA FONT, PERE (IP). CODINA, LLUÍS (CO-IP). CSO2015-64955-C4-2-R. MINISTERIO DE ECONOMÍA Y COMPETITIVIDAD (MINECO) 2016-2018

Publicaciones recientes:

Propuesta de diseño muestral para el análisis de Twitter en comunicación política. S Percastre-Mendizábal, C Pont-Sorribes, L Codina. El profesional de la información 26 (4), 579-588

A Study of Student and University Teaching Staff Presence on ResearchGate and Academia. edu in Spain. M Iglesias-García, C González-Díaz, L Codina. Media and Metamedia Management, 509-515

Navigation Design and SEO for Content-Intensive Websites: A Guide for an Efficient Digital Communication. M Pérez-Montoro, L Codina. Chandos Publishing

### **Cristòfol Rovira (Dr.)**

Profesor del Departamento de Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra. Forma parte del grupo de investigación Documentació Digital i Comunicació Interactiva – DIGIDOC.

Participación en proyectos vivos de investigación con financiación competitiva:  
Creación y contenido interactivo en la comunicación de información audiovisual: audiencias, diseño, sistemas y formatos. FREIXA FONT, PERE (IP). CODINA, LLUÍS (CO-IP). CSO2015-64955-C4-2-R. MINISTERIO DE ECONOMÍA Y COMPETITIVIDAD (MINECO) 2016-2018

Publicaciones recientes:

Bases teóricas y revisión Bibliográfica del estudio de los mapas conceptuales con el seguimiento de la mirada. C Rovira. *El profesional de la información* 25 (1), 59-74

Updating controlled vocabularies by analysing query logs. M Váñez, R Pedraza-Jiménez, L Codina, S Blanco, C Rovira. *Online Information Review* 39 (7), 870-884

A semi-automatic indexing system based on embedded information in HTML documents. M Váñez, R Pedraza-Jiménez, L Codina, S Blanco, C Rovira. *Library Hi Tech* 33 (2), 195-210

## **4. BIBLIOGRAFIA**

Brown, D. M. (2011). *Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning*, Second Edition. New Riders.

Arent, M.; Arnowitz, J.; Berger, N. *Effective Prototyping for Software Makers*. Elsevier, Inc. 2007.

Olga Carreras. Wireframes en el blog "usable & accesible"

Sketching: the Visual Thinking Power Tool, by Mike Rohde on January 25, 2011 published in *A List Apart*

What we talk about when we talk about sketching, by Dane Petersen on February 6, 2012

The Role of Sketching in the Design Process, by Sean Hodge on 19 Apr 2008