

GUIA DOCENTE

Máster Universitario en Información Digital

1. ASIGNATURA

- **Nombre:** Gestión de Proyectos y Frontend para UX
- **Tipo de asignatura:** Optativa
- **Trimestre:** 3º Trimestre
- **Créditos:** 7 ECTS
- **Horas de dedicación del estudiante:** 175 horas
- **Coordinador de la asignatura:** Cristòfol Rovira (Dr.)
- **Profesor de la asignatura:** Mari Carmen Marcos (Dra.) (profesora autora)
- **Datos de contacto:** masterinformaciondigital@gmail.com

2. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

Contenidos

Tema 1: HTML para UX

- Perfil profesional del front-end developer
- Fundamentos de HTML para Ux
- Fundamentos de CSS para Ux
- Plugins para mejorar la experiencia de usuario en WordPress

Tema 2: Responsive design

- Fundamentos de JS para Ux
- Pautas para la comunicación entre diseñadores UX y desarrolladores Frontend
- Responsive design

Tema 3: Metodologías de trabajo de UX

- El equipo de trabajo de la empresa de UX
- UX strategy
- UX lean y agile
- Presentación y comunicación de resultados de un estudio de UX. El dashboard

Tema 4: El equipo de trabajo y el mercado laboral en UX

- De la user experience a la customer experience
- El equipo de UX en la empresa (UX in-house)
- Curriculum vitae y entrevistas de trabajo para puestos de UX
- Formación y profesión en UX

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.

CE2. Crear sitios web aplicando procedimientos estandarizados que tengan en cuenta las normativas de la accesibilidad, las heurísticas de la usabilidad, los principios de la arquitectura de la información y las recomendaciones del diseño centrado en el usuario.

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.

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

2.1. Diseñar sitios web de acuerdo con las recomendaciones del diseño centrado en el usuario.

2.2. Crear sitios web de acuerdo con las especificaciones que se indican en un diseño previo materializado en diversos documentos de prototipado.

2.3. Planificar el seguimiento de la evolución de un sitio web de acuerdo con los datos proporcionados por los usuarios, proponiendo mejoras coherentes con el diseño inicial.

2.4. Implementar mejoras en sitios web que respondan a los requerimientos del diseño y/o a los resultados del su seguimiento.

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

6.2. Proponer mejoras en los sistemas de gestión documental a partir de los resultados obtenidos en procesos previos de evaluación.

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 webinars 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: HTML para UX

- Perfil profesional del front-end developer
- Fundamentos de HTML para Ux
- Fundamentos de CSS para Ux
- Plugins para mejorar la experiencia de usuario en WordPress

Semana 2: Responsive design

- Fundamentos de JS para Ux
- Pautas para la comunicación entre diseñadores UX y desarrolladores Frontend
- Responsive design

Semana 3: Metodologías de trabajo de UX

- El equipo de trabajo de la empresa de UX
- UX strategy
- UX lean y agile
- Presentación y comunicación de resultados de un estudio de UX. El dashboard

Semana 4: El equipo de trabajo y el mercado laboral en UX

- De la user experience a la customer experience
- El equipo de UX en la empresa (UX in-house)
- Curriculum vitae y entrevistas de trabajo para puestos de UX
- Formación y profesión en UX

3. PROFESORADO

Mari-Carmen Marcos (Dra.) (Profesora autora)

Profesora Agregada 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:

Understanding Social Media: An Integrated Data Mining Approach. Proyecto TIN2012-38741 del Ministerio de Economía y Competitividad (2012/2017)

Publicaciones:

Cárcamo, Luis; Marcos, Mari-Carmen; Cladellas, Ramon; Castelló, Antoni (2015). News photography for Facebook: effects of images on the visual behaviour of readers in three simulated newspaper formats. *Information Research*, vol. 20, n.1.

Rello, Luz, Martin Pielot, and Mari-Carmen Marcos. "Make it big!: The effect of font size and line spacing on online readability." *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. ACM, 2016.

Vivent, Macarena; Marcos, Mari-Carmen; Alonso, Albert (2015). Methodological approach to cost-effective usability evaluation in the initial stage of development of e-Health systems: Application to an Electronic Health Record-integrated platform. *Revista Colombiana de Computación (RCC)*

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 Vázquez, 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 Vázquez, R Pedraza-Jiménez, L Codina, S Blanco, C Rovira. *Library Hi Tech* 33 (2), 195-210

4. BIBLIOGRAFIA

Obligatoria

DeMarco Brown, Diana. *Agile User Experience Design: A Practitioner's Guide to Making It Work*. Morgan Kaufmann, 2013.

Gothelf, Jeff; Seiden, Josh. *Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience*. O'Reilly Media, 2013.

Kent, Beck; et al. *Manifiesto for Agile Software Development*.
<http://www.agilemanifesto.org/>

Nielsen, Jakob. "Agile Development Projects and Usability". *Nielsen Norman Group Articles*, 2008.
<http://www.nngroup.com/articles/agile-development-and-usability/>

Recomendada

LukeW: Developing design principles:

<http://www.lukew.com/ff/entry.asp?854>

UIE: Creating great design principles: 6 Counter-intuitive tests:

<http://www.uie.com/articles/creating-design-principles/>

Pichler Consulting: 10 tips for creating an Agile product roadmap:

<http://www.romanpichler.com/blog/10-tips-creating-agile-product-roadmap/>