



DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (2016-17)

DATOS GENERALES

Código 47009

Créditos ECTS 6

Departamentos y áreas

Departamento	Área	Dpt. Resp.	Dpt. Acta
LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS	LENGUAJES Y SISTEMAS INFORMATICOS	SÍ	SÍ

Estudios en que se imparte

MÁSTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

Contexto de la asignatura

El Diseño Centrado en el Usuario (DCU), o User Centered Design (UCD) es un proceso de diseño en el que el flujo viene dirigido por el usuario y los objetivos que pretende satisfacer el producto, y donde el diseño es evaluado y refinado de forma iterativa.

El DCU persigue asegurar la consecución de un producto con la funcionalidad adecuada para usuarios concretos, por tanto el usuario debe ubicarse en el centro de toda decisión de diseño.

No estamos refiriéndonos únicamente a conceptos como usabilidad o accesibilidad. El objetivo del DCU es definir un proceso de diseño que nos ayude a alcanzar niveles de calidad en los que estos conceptos forman parte del modelo objetivo.

OBJETIVOS

Objetivos específicos aportados por el profesorado (2016-17)

- Capacidad para proyectar, calcular y diseñar productos, procesos e instalaciones en todos los ámbitos de la ingeniería informática.
- Capacidad para la dirección de obras e instalaciones de sistemas informáticos, cumpliendo la normativa vigente y asegurando la calidad del servicio.
- Capacidad para dirigir, planificar y supervisar equipos multidisciplinares.
- Capacidad para la elaboración, planificación estratégica, dirección, coordinación y gestión técnica y económica de proyectos en todos los ámbitos de la Ingeniería en Informática siguiendo criterios de calidad y medioambientales.
- Capacidad para la dirección general, dirección técnica y dirección de proyectos de investigación, desarrollo e innovación, en empresas y centros tecnológicos, en el ámbito de la Ingeniería Informática.
- Capacidad para la puesta en marcha, dirección y gestión de procesos de fabricación de equipos informáticos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación.
- Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares, siendo capaces de integrar estos conocimientos.
- Capacidad para aplicar los principios de la economía y de la gestión de recursos humanos y proyectos, así como la legislación, regulación y normalización de la informática.



CONTENIDOS

Contenidos teóricos y prácticos (2016-17)

1. Introducción a metodologías de diseño y DCU.
2. DCU - Metodología y técnicas.
3. Análisis de requisitos
4. Arquitectura de información
5. Diseño de navegación
6. Diseño conceptual.
7. Diseño de interacción
8. Principios de diseño visual
9. Prototipado
10. Evaluación y refinamiento

EVALUACIÓN

Instrumentos y criterios de Evaluación 2016-17

La evaluación en la convocatoria extraordinaria de julio se realizará de la misma forma que en la convocatoria ordinaria.

Tipo	Criterio	Descripción	Ponderación
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DURANTE EL SEMESTRE	Desarrollo de actividades propuestas	Se valorará al alumno en las actividades y ejercicios que el profesor proponga a lo largo de todo el curso en las sesiones.	20
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DURANTE EL SEMESTRE	Exposición y memoria del proyecto de la asignatura.	Se valorará la memoria del trabajo teórico-práctico que se desarrollará por grupos a lo largo del curso, así como la exposición de la misma en la última sesión del curso.	70
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN DURANTE EL SEMESTRE	Participación en debates y seminarios	Se valorará la participación, interés y aportación del alumno, tanto en grupo como individual, de los distintos debates y seminarios que se propongan a lo largo del curso.	10