



PLAN DE ESTUDIOS

Programa de Formación Universitaria en Diseño de Experiencia de Usuario

Un curso pensado y diseñado para alumnos de ciclos formativos de grado superior que deseen complementar su formación ampliando conocimientos relacionados con el diseño digital

Principales aportaciones para un alumno de FP

El programa está orientado a estudiantes de los CFGS para obtener formación universitaria especializada provenientes de las ramas de:

- Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma (DAM)
- Desarrollo de Aplicaciones Web (DAW)
- Marketing y Publicidad
- Diseño y Gestión de la Producción

Estos alumnos se verán beneficiados de nuevos conocimientos relacionados con diseño digital. Estos contenidos formativos pertenecen a un nivel de **Grado en Diseño Digital**, lo cual facilitará el reconocimiento de estos créditos si más adelante deciden iniciar el estudio de este grado.

Plan de estudios

CUATRIMESTRE 1

(Octubre-Febrero)

Asignatura 1: Usabilidad en Sistemas de Información e Interfaces

Nuestro mundo, físico y digital, está cambiando constantemente y a mucha velocidad, pero las cuestiones a las que prestar atención a la hora de mejorar la usabilidad podemos considerarlas más ligadas a la condición humana que a los cambios tecnológicos. Nos referimos a la usabilidad de los sitios web, las aplicaciones o cualquier cosa que requiera de la atención y permanencia satisfactoria de los usuarios, y la consiguiente consecución de información u otros objetivos, como respuesta a sus necesidades específicas de búsqueda, entretenimiento, gestiones, etc. Las técnicas, la tecnología y los modos de implementación van evolucionando, generalmente respondiendo a mejoras, pero muchas otras respondiendo a cambios de gusto o de modas visuales. En cambio, atendiendo a los principios del diseño, podemos establecer que la usabilidad es realmente atemporal y tiene unas pautas, objetivos y recomendaciones que responden y se adaptan a cada época.

- **Tema 1:** Aproximación a la usabilidad
- **Tema 2:** Objetivos y principios de la usabilidad
- **Tema 3:** Problemas de usabilidad
- **Tema 4:** Primeras soluciones a la usabilidad
- **Tema 5:** Diseño centrado en el usuario y experiencia de usuario
- **Tema 6:** Accesibilidad

- **Tema 7:** Características de algunos ámbitos para nuestras interfaces
- **Tema 8:** Interfaces orientadas a rangos de edad
- **Tema 9:** Diseñando sistemas e interfaces
- **Tema 10:** Pruebas y solución de problemas de usabilidad por Steve Krug
- **Tema 11:** Evaluación de la usabilidad. Métodos sin usuarios
- **Tema 12:** Evaluación de la usabilidad. Métodos con usuarios

CUATRIMESTRE 2

(Marzo-Julio)

Asignatura 2: Sistemas Interactivos

En esta asignatura daremos primeros pasos programando desde un punto de vista enfocado al diseño y las artes visuales. La asignatura está dividida en diferentes temas que partirán desde la contextualización y el uso actual de la programación como herramienta creativa y continuarán con el aprendizaje práctico de la programación con la librería de Javascript p5.js. Las habilidades que adquiriremos en la asignatura serán transferibles a multitud de industrias diferentes y se podrán aplicar para la creación de aplicaciones web, videojuegos, diseño generativo, controlar robots, arte digital e interactivo, inteligencia artificial y otras muchas aplicaciones ya que los principios básicos de programación que aprenderemos con Javascript y p5.js son aplicables a muchos otros lenguajes y cometidos. El objetivo de la asignatura es que, como diseñadores, conozcáis las posibilidades que la programación os ofrece y que además podáis integrarla como una herramienta más de vuestro arsenal en un mercado laboral en el que cada vez más se demandan conocimientos básicos de programación a los diseñadores digitales, ya sea para crear webs, prototipos interactivos de UX/UI u otro tipo de experiencias.

Programar puede ser algo intimidante al principio y es por ello que en la asignatura vamos a partir

desde cero usando la librería p5.js, la cual está pensada para artistas y diseñadores que empiezan a programar. Tendremos siempre un feedback visual de lo que estamos programando por lo que será mucho más sencillo asimilar los conceptos fundamentales de programación.

- **Tema 1:** Programación creativa
- **Tema 2:** Primeros pasos: formas y colores
- **Tema 3:** Variables y funciones
- **Tema 4:** Bucles y aleatoriedad
- **Tema 5:** Condicionales
- **Tema 6:** Interacción
- **Tema 7:** Movimiento
- **Tema 8:** Multimedia
- **Tema 9:** Objetos y arrays
- **Tema 10:** Datos y librerías

Asignatura 3: Diseño Web

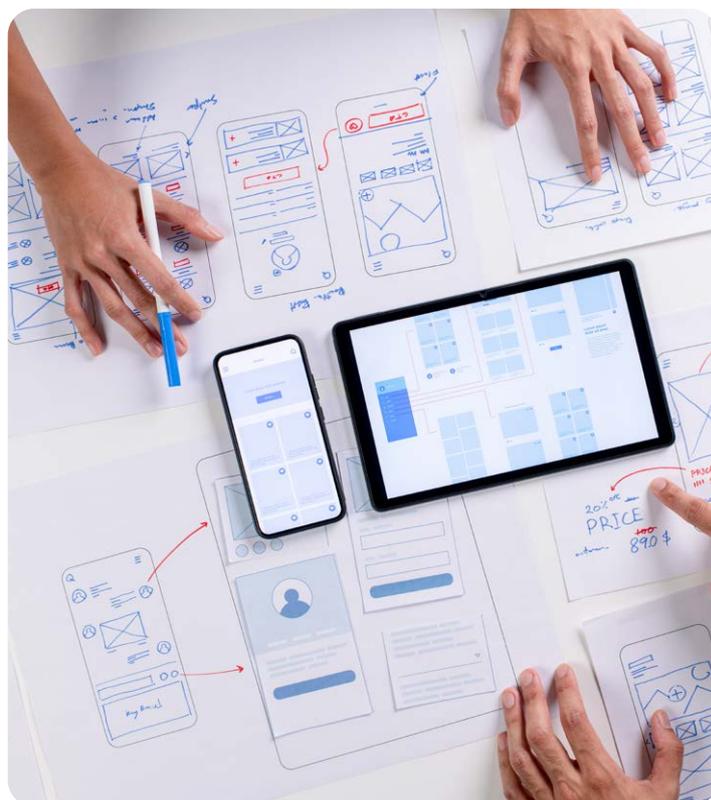
La llegada de Internet a nuestras vidas diarias –y profesionales- ha supuesto un cambio tan radical de paradigma que nos ha costado casi quince años comprender el alcance, ventajas y posibilidades de este lenguaje nuevo, tan accesible y versátil pero a la vez tan escurridizo y difícil de manejar.

La presente asignatura tiene como objetivo enseñar al alumno a utilizar los hilos de este complicado telar digital para diseñar productos que no son meros volcados del papel o translaciones de lo audiovisual, sino algo más rico y complejo: un producto con identidad propia. Para ello, comenzaremos por dar un repaso a los conceptos básicos sobre los que se construye la red. Seguiremos aproximándonos ya con más atención a estos productos digitales, y dándoles vuelta para observar sus costuras y comprender cómo están contruidos.

Veremos cómo las herramientas creativas se adaptan al entorno digital y profundizaremos en aspectos más específicos del entorno online como es la accesibilidad y la usabilidad. En la tercera parte de esta asignatura, recorreremos el proceso de construcción de un producto desde su encargo

y concepción hasta su puesta en producción y dinamización. Veremos qué profesionales intervienen en cada parte del proceso y aprenderemos los conceptos básicos de sus especialidades.

- **Tema 1:** Introducción al entorno digital
- **Tema 2:** Tipologías de webs
- **Tema 3:** Otros productos digitales
- **Tema 4:** Especificidades del diseño gráfico para entornos digitales
- **Tema 5:** Definiendo el producto
- **Tema 6:** La realización de un proyecto web
- **Tema 7:** La infraestructura tecnológica de un proyecto digital
- **Tema 8:** Principios de usabilidad y accesibilidad
- **Tema 9:** Tendencias y novedades en el diseño web
- **Tema 10:** Narrativa digital
- **Tema 11:** El trabajo del front end
- **Tema 12:** Productos digitales vivos: analítica y promoción



Un nuevo concepto de universidad online

La Universidad Internacional de La Rioja, universidad con docencia 100% online, se ha consolidado como solución educativa adaptada a los nuevos tiempos y a la sociedad actual. El innovador modelo pedagógico de UNIR ha conseguido crear un nuevo concepto de universidad en el que se integran aspectos tecnológicos de última generación al servicio de una enseñanza cercana y de calidad. La metodología 100% online permite a los alumnos estudiar estén donde estén, interactuando, relacionándose y compartiendo experiencias con sus compañeros y profesores. Actualmente UNIR cuenta con:

- Más de 41.000 alumnos.
- Más de 10.000 alumnos internacionales.
- Presencia en 90 países de los 5 continentes.
- Más de 130 títulos de Grado y Postgrado.
- Más de 4.000 convenios de colaboración firmados para dar cobertura de prácticas a nuestros estudiantes. UNIR es una universidad responsable con la cultura, la economía y la sociedad. Este compromiso se materializa a través de la Fundación UNIR.

Dirección y profesorado

El claustro está compuesto por profesionales y profesores de reconocido prestigio y con una dilatada experiencia en el ámbito empresarial y docente del diseño. Esto nos permite ofrecer a nuestros alumnos una formación sólida y completa a través de un programa académico riguroso y eminentemente práctico en el diseño, la creación y el desarrollo de contenidos digitales.



DIRECTOR ACADÉMICO Antonio Herrera Delgado

Licenciado en Comunicación Audiovisual y en Bellas Artes y cuenta con el Certificado de Aptitud Pedagógica de la Universidad Complutense de Madrid.

Además, tiene el Título de Técnico Superior en Organización de la Producción en Industrias de Artes Gráficas en Virgen de la Paloma de Madrid. Es el Coordinador Académico del Grado en Diseño Digital.

También es docente de Producción Editorial, Asistencia a la Edición, Photoshop Avanzado y Desarrollo de Proyectos Editoriales Multimedia y ha trabajado como Motion Grapher, Diseñador Gráfico y Diseñador Web en diversas empresas privadas.



100% online



Clases en directo



Mentor-UNIR



unir.net

INFÓRMATE

WhatsApp:
+34 659 541 331