

Prácticas Externas

Datos básicos de la asignatura	
Nombre	Prácticas Externas
Estudio	Máster Universitario en Diseño de Experiencia de Usuario
Número de créditos	6 ECTS
Carácter de la asignatura	Obligatoria

Memoria ANECA

Materia a la que pertenece:

Prácticas profesionales.

Contenido de la asignatura:

Las prácticas aportan un valor añadido imprescindible en un programa como este, a la vez que sitúan al participante en la realidad del ejercicio profesional del diseño de experiencia de usuario. Aunque el contenido de las prácticas puede variar en función de la empresa en que se realicen, hay dos planos principales:

1. Que el alumno, en la empresa, organismo, sociedad o asociación pública o privada donde haga sus prácticas, forme parte de un grupo de trabajo, asuma su responsabilidad como diseñador o investigador de experiencia de usuario, y aporte sus conocimientos al equipo.
2. Que aprenda sobre el terreno la realidad del trabajo diario de un profesional en experiencia de usuario, tanto en el terreno del estudio personal, como en las relaciones con compañeros, clientes y otros organismos, y siempre tratando de generar el mejor impacto posible en la sociedad.

Competencias generales:

- Integración de conocimientos y capacidad de enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

Competencias transversales:

- Conocer y utilizar con habilidad, los mecanismos básicos de uso de comunicación bidireccional en entornos *online*, foros, chats, etc.
- Saber utilizar las herramientas para presentar, producir y comprender la información que les permita transformarla en conocimiento.

Competencias específicas:

- Análisis de interfaces hombre-máquina o interfaces de usuario, teniendo en cuenta la personalización, al individuo y al grupo.
- Diseño de interfaces de usuario, que potencien una interacción óptima con todo tipo de personas, incluidas aquellas con discapacidades sensoriales, motoras y cognitivas.
- Diseño de sistemas interactivos, así como en procesos, estrategias, metodologías y técnicas centrados en aprendizaje adaptativo y aprendizaje colaborativo.
- Capacidad de analizar e identificar recursos, elementos, métodos y procedimientos empleados en la construcción de aplicaciones de software interactivas.
- Capacidad de jerarquizar y comprender la imagen espacial y las representaciones icónicas en el espacio, tanto en la imagen fija como audiovisual.
- Ser capaces de establecer relación entre las características gráficas y sensoriales de una interfaz y su impacto en la experiencia los patrones comportamentales del usuario.
- Tener las habilidades y conocimientos suficientes para aplicar las tecnologías y sistemas usados para diseñar, procesar, elaborar y transmitir los contenidos del proceso comunicativo en entornos virtuales y mixtos (físicos y virtuales).
- Conocer y aplicar las principales técnicas y herramientas de investigación, aplicando cada una de ellas a los distintos momentos de ideación y análisis del usuario.
- Conocer desde un punto de vista práctico las aplicaciones fundamentales de los distintos modelos teóricos de los procesos psicológicos implicados en atención, percepción y memoria.
- Conocimiento y capacidad para utilizar los recursos y posibilidades específicos de los distintos medios de comunicación, tanto tradicionales (prensa, fotografía, radio, televisión), como no

tradicionales (prensa digitales, multimedia, plataformas sociales,...), mediante la hipertextualidad.

- Ser capaz de conceptualizar, diseñar y evaluar las interfaces y los esquemas de interacción de las aplicaciones y los dispositivos de acceso a la información digital.
- Conocer las características y limitaciones de las librerías de gestión automática y responsiva del interfaz de usuario al tamaño de pantalla, para su utilización en el desarrollo para dispositivos web móviles y la implementación de aplicaciones móviles.
- Conocer aspectos importantes de la recuperación de información del lado del usuario, esto es, la visualización y el diseño de la interfaz de usuario.
- Conocimiento e incorporación de tecnología y estrategias de computación ubicua, Internet de las cosas y sus posibilidades de interacción con el ser humano.
- Conocer y analizar los conceptos estratégicos de proyectos de diseño e implementación de aplicaciones y software en la parte de captura de requisitos, funcionalidad y prototipado, pruebas con orientación hacia los resultados y objetivos previstos del mercado del diseño gráfico aplicado al *software* y la comunicación hombre-máquina.
- Dominar las herramientas para el prototipado y la evaluación de interfaces.
- Ser capaz de analizar necesidades no resueltas o latentes relacionadas con el producto o servicio a desarrollar. Técnicas de innovación en productos y servicios.
- Conocimiento y aplicaciones de estándares profesionales y guías de interfaz.