

CL1802 – *Diseño de interacción y experiencia de usuario en dispositivos digitales (GS).*

Ciclos formativos para los que se oferta:

- CFGS Diseño y gestión de la producción gráfica.
- CFGS Diseño y edición de publicaciones impresas y multimedia.

Duración y curso: 54 horas, 2º curso.

Objeto:

El sector de las Artes Gráficas ha evolucionado hacia un entorno digital donde las técnicas convencionales se combinan con las nuevas tecnologías. Por ello, el objetivo de este módulo es complementar y enriquecer las competencias profesionales de los alumnos en el ámbito digital para adaptarse a las demandas actuales del mercado.

Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación:

1. Analiza contenidos para sistemas gráficos, identificando requisitos, organizando información y optimizando su presentación para garantizar la funcionalidad y la coherencia del sistema.

Criterios de evaluación:

- a) Se han detectado los objetivos principales y los requisitos de funcionalidad del proyecto de interacción.
- b) Se han analizado las necesidades del usuario utilizando herramientas como encuestas, entrevistas y análisis de datos para definir el perfil del usuario y sus expectativas.
- c) Se han aplicado técnicas de etiquetado para clasificar los contenidos en estructuras jerárquicas o modulares, asegurando una presentación clara, intuitiva y adaptada al formato del sistema gráfico.
- d) Se han aplicado técnicas de elaboración de sistemas de búsqueda y recuperación de la información.

2. Diseña estructuras de navegación para sistemas gráficos, asegurando rutas intuitivas y accesibles que faciliten la interacción del usuario con el contenido.

Criterios de evaluación:

- a) Se han definido los requerimientos del sistema y las necesidades del usuario, teniendo en cuenta los objetivos de navegación y las rutas principales para alcanzar dichos objetivos.
- b) Se han creado esquemas de navegación claros y jerárquicos, estableciendo una organización lógica de los elementos que facilite el acceso a la información y funcionalidades clave.
- c) Se han integrado los principios de usabilidad y accesibilidad, asegurando que las estructuras de navegación sean inclusivas, consistentes y funcionales en distintos dispositivos o contextos.
- d) Se han evaluado las estructuras de navegación diseñadas, identificando áreas de mejora a través de pruebas y de análisis funcional, implementando los ajustes necesarios.

3. Elabora prototipos de sistemas gráficos de interacción, aplicando técnicas de modelado y herramientas específicas para validar conceptos y optimizar el diseño funcional.

Criterios de evaluación:

- a) Se han seleccionado las herramientas y técnicas adecuadas para la creación de prototipos, considerando el nivel de fidelidad requerido y las necesidades del proyecto.
 - b) Se han diseñado prototipos que representen la estructura, navegación y funcionalidades clave del sistema gráfico, garantizando una adecuada visualización de los conceptos iniciales.
 - c) Se ha verificado la coherencia y funcionalidad del prototipo, identificando posibles inconsistencias o áreas de mejora mediante simulaciones y pruebas interactivas.
 - d) Se ha ajustado el prototipo en función del feedback recibido, optimizando los elementos gráficos y funcionales para satisfacer las expectativas del usuario final y del equipo de desarrollo.
4. Evalúa sistemas gráficos de interacción, aplicando técnicas de análisis funcional y pruebas de usabilidad para garantizar la calidad, accesibilidad y satisfacción del usuario.

Criterios de evaluación:

- a) Se han seleccionado las herramientas y los métodos adecuados de evaluación, incluyendo pruebas de usabilidad, análisis heurístico y métricas de interacción, según los objetivos del sistema gráfico.
- b) Se han realizado pruebas con usuarios representativos, recopilando datos cualitativos y cuantitativos sobre la experiencia, la navegación y la interacción con el sistema.
- c) Se han analizado los resultados obtenidos en las pruebas, identificando problemas de funcionalidad, accesibilidad o diseño, y priorizando áreas de mejora.
- d) Se elaboran informes con recomendaciones y propuestas de mejora, basadas en los datos analizados, asegurando que el sistema cumpla con los estándares de calidad y satisfaga las necesidades del usuario final.

Contenidos:

1. Sistemas de interacción.

- a) Interacción persona computador. Contexto histórico. Diseño centrado en el usuario. Diseño de la experiencia de usuario.
- b) Principios de la accesibilidad digital.
- c) Principios de usabilidad: accesibilidad, simplicidad, eficiencia, consistencia. Fases del diseño de experiencia de usuario.
- d) Técnicas de recogida de la información. Modelado de usuarios. Técnicas de identificación de perfiles de usuarios.
- e) Arquitectura de la información. Sistemas de clasificación de la información. Etiquetado. Búsqueda. Sistemas de navegación.

2. Estructuras de navegación para sistemas gráficos.

- a) Tipos de esquemas de contenidos. Árbol de navegación. Rutas de navegación.
- b) Modelos de navegación: navegación jerárquica, secuencial, en malla, de pestañas, etc.
- c) Diseño de interfaces de navegación. Tipos de menús.
- d) Diagramación en la arquitectura de la información. Herramientas de diagramación.
- e) Optimización de la navegación.

3. Prototipado.

- a) Definición de prototipado. Clasificación de prototipos.
- b) Fases del prototipado: conceptualización, diseño, prueba y refinamiento.
- c) Herramientas de prototipado interactivo.
- d) Tipos de elementos visuales de un sistema gráfico: cuadros de diálogo, menús y barras de herramientas, barras de progreso, cajas de chequeo, botones, marcos de imágenes y otros.

4. Métodos de evaluación y testeo.

- a) Técnicas de evaluación. Clasificación: Técnicas de inspección, indagación y test. Técnicas automáticas y técnicas manuales.
- b) Metodología cualitativas y cuantitativas.
- c) Métodos heurísticos. Test de evaluación con usuarios.
- d) Pruebas de accesibilidad y usabilidad.
- e) Pruebas de rendimiento.

Especialidades del Profesorado:

- Cuerpo/s: 0511/0590 Catedráticos/Profesores de enseñanza secundaria - Especialidad: 122 - Procesos y productos en artes gráficas.
- Cuerpo/s: 0590/0591 Profesores de enseñanza secundaria/Profesores técnicos de formación profesional (a extinguir) - Especialidad: 223 - Producción en artes gráficas.
- Cuerpo: 0598 Profesores especialistas en sectores singulares de la formación profesional - Especialidad: 008 - Producción en artes gráficas.
- Para la impartición del módulo optativo «Diseño de interacción y experiencia de usuario en dispositivos digitales (GS)» en centros de titularidad privada o de titularidad pública de otras administraciones distintas de las educativas, se exigirán las mismas condiciones de formación inicial que para impartir cualquiera de los módulos que incluyan estándares de competencia adscritos a la misma familia profesional que el correspondiente título.