

Guía docente

Usabilidad y experiencia Web

Grado, centro y curso académico

GRADO	Comunicación Digital
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2024-2025

SUMARIO

[1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA](#)

[2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA](#)

[3. CONTEXTO](#)

[4. COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN EN LA ASIGNATURA](#)

[5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA](#)

[6. METODOLOGÍA, ACTIVIDADES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE](#)

[7. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DE SUS COMPETENCIAS](#)

[8. BIBLIOGRAFÍA](#)

[9. CRONOGRAMA](#)

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Usabilidad y experiencia Web
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	403035
CURSO Y SEMESTRE	4º curso. VII semestre
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo VI. Diseño web y técnicas de posicionamiento
CRÉDITOS ECTS	6
DEPARTAMENTO RESPONSABLE	Ciencias Sociales y de la Salud
CARÁCTER	OB (Obligatoria)
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano
MODELO DE DOCENCIA	C1
NÚMERO DE HORAS DE CLASE QUE SUPONE CADA ACTIVIDAD	- Enseñanzas Básicas (EB): 23 - Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 22 - Actividades Dirigidas (AD): 0

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesor Doctor
NOMBRE COMPLETO	David Polo Serrano
EMAIL	dpolo@centrosanisidoro.es

3. Contexto

Breve descripción de la asignatura

El diseño de entornos digitales, webs externas, intranets y apps, requiere de la normalización de sus partes para conformar un todo entendible y legible por el software, ya sea un navegador, un buscador o un lanzador de aplicaciones. Para ello, y valiéndose del factor humano, se requiere de la usabilidad y experiencia web para mejorar su funcionamiento y accesibilidad.

En esta asignatura se estudiarán los factores determinantes que permitan validar un entorno digital dado y adaptarlo a los mejores estándares. Los profesionales de la Comunicación Digital conocerán las técnicas y herramientas que harán posible dicho cambio.

En este sentido, esta asignatura pretende dotar al alumnado de las habilidades y los conocimientos teórico-prácticos fundamentales en relación con la organización y diseño de webs/apps, y así poder aplicarlos a una mejora de los resultados en todo tipo de plataformas y personas.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el alumnado:

- Diseña prototipos web en base a criterios de usabilidad.
- Normaliza entornos digitales para una mejor recuperación informativa.
- Adapta las distintas webs de acuerdo a las normativas de accesibilidad y correcta visualización de los contenidos en entornos digitales.
- Estructura los contenidos digitales presentes en la Red, conforme a criterios de usabilidad y ordenación de la información.
- Monitoriza páginas individuales como seguimiento de mejora continua.

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Esta asignatura está ubicada en el séptimo semestre de cuarto curso del Grado en Comunicación Digital, en el Módulo VI “Diseño Web y Técnicas de Posicionamiento”. En ella a lo largo del curso, los alumnos y alumnas deberán adquirir el conocimiento y las habilidades de desarrollo en comercio electrónico.

Esta asignatura tiene una relación directa con estas asignaturas ubicadas en su mismo módulo: “Diseño web”, “Monitorización y analítica web”, “Posicionamiento en buscadores (SEO)” y “Programación web”.

Aportaciones al plan formativo

Se recomienda al alumnado leer artículos y bibliografía referidos a estos contenidos, para que de este modo puedan identificar la aplicabilidad de los contenidos tratados en esta materia.

4. Competencias que se desarrollan en la asignatura

a) Competencias básicas

CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

b) Competencias generales

CG10. Capacidad para comprender, analizar y aplicar la terminología y las distintas técnicas de la comunicación en su vertiente informativa, persuasiva y audiovisual.

CG13. Capacidad para entender los mensajes de texto e icónicos de los medios de comunicación.

CG14. Capacidad y habilidad para aplicar y manejar las tecnologías de la comunicación, el diseño gráfico y los contenidos digitales.

CG21. Capacidad para conocer y editar documentos digitales a través de los servicios de almacenamiento en Internet.

c) Competencias transversales

CT01. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT02. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.,

CT03. Resolver problemas y tomar decisiones.

CT05. Capacidad para el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo para la consecución de un objetivo común y previo.

CT07. Adquirir habilidades para liderar un equipo.

CT09. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT10. Localizar y gestionar documentación e información.

CT11. Capacidad de adaptación a nuevas necesidades y cambios en el entorno tecnológico y empresarial.

CT13. Generar ideas emprendedoras e innovadoras con iniciativa en el diseño y la gestión de proyectos.

CT15. Conocer y manejar las nuevas tecnologías de la información.

d) Competencias específicas

CE20. Capacidad para valorar la incidencia e impacto social de las tecnologías informativas y de la comunicación contemporánea y su influencia en los contenidos de los medios, los géneros, el diseño de la información, y las rutinas profesionales.

CE21. Capacidad para el uso de las tecnologías y herramientas de la comunicación en el ámbito del diseño, representación visual y creatividad digital, para su aplicación a la Comunicación Digital.

CE25. Capacidad y habilidad para aplicar con destreza las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir mensajes mediante el diseño web.

CE26. Capacidad y habilidad para la comunicación en entornos multimedia, interactivos y animados.

CE31. Habilidad en los procesos de optimización de la calidad en los archivos de imagen, adaptando el resultado a los formatos libres más utilizados en la web.

CE37. Capacidad para generar procesos de adaptabilidad web de acuerdo a las normativas de accesibilidad y correcta visualización de los contenidos en entornos digitales.

CE38. Capacidad de estructuración de los contenidos audiovisuales de los productos digitales presentes en la Red, conforme a criterios de usabilidad y ordenación de la información.

CE41. Capacidad para la inserción de aplicaciones internas afines a la plataforma de gestión.

CE42. Capacidad para la utilización de los diversos protocolos de programación con estilos, dividiendo así contenido de formato, y permitiendo la disponibilidad multiplataforma: móvil, tableta, sobremesa.

CE44. Habilidad para la edición y gestión de los contenidos textuales, con la aplicación de los conocimientos SEO aprendidos, relacionando los mismos con el propio lenguaje de difusión.

5. Contenidos de la asignatura

1. INTRODUCCIÓN A LA USABILIDAD

1.1. Definición

1.2. Características

1.3. Experiencias desarrolladas

2. ACCESIBILIDAD WEB

2.1. Conceptos asociados a la accesibilidad

2.2. Visualización por los motores de búsqueda

2.3. Adaptabilidad para personas discapacitadas

2.4. Normativas

3. PLANIFICACIÓN

- 3.1. Diseño centrado en el usuario
 - 3.1.1. Tipología y modelado del usuario
 - 3.1.2. Diseño conceptual
 - 3.1.3. Diseño emocional
 - 3.1.4. Diseño visual y estética web
 - 3.1.5. Interfaces gráficas para el diseño de contenidos
 - 3.1.6. Adaptación móvil
 - 3.1.7. Experiencia del usuario
- 3.2. Prototipado
 - 3.2.1. Evaluación heurística
 - 3.2.2. Test con usuarios
- 3.3. Implementación y lanzamiento
- 3.4. Mantenimiento y seguimiento
 - 3.4.1. Opiniones de los usuarios
 - 3.4.2. Comportamiento del usuario y uso del sitio

4. ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

- 4.1. Organización de contenidos
- 4.2. Estructuración web
- 4.3. Descripción de contenidos

5. VALIDACIÓN DE RESULTADOS

- 5.1. Identificación de requerimientos
- 5.2. Estándares internacionales
- 5.3. Normalización W3C
- 5.4. Herramientas de validación
- 5.5. Análisis de resultados

6. Metodología, actividades formativas y recursos para el aprendizaje

Las metodologías docentes quedarían divididas de acuerdo a las actividades formativas, según la Memoria de Verificación y atendiendo a la asignatura, en:

METODOLOGÍAS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y RECURSOS		HORAS	PRESENCIALIDAD
<p>Actividades Presenciales (AP)</p> <p>Clases magistrales/expositivas (AP), Realización de presentaciones en clase (AP), Ejemplificación y estudio de casos (AP), Prácticas de aula (AP), Exposición de trabajos en grupo (AP).</p>	<p>Actividades Básicas (EB)</p> <p>Se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de supuestos, debates y proyección.</p> <p>El estudiante dispondrá en su plataforma virtual de las unidades didácticas proporcionadas por el profesor responsable de la asignatura, material complementario y bibliografía.</p>	23	30%
	<p>Enseñanzas de Prácticas y de Desarrollo (EPD)</p> <p>Se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre prácticas y casos que faciliten la adquisición de competencias por parte del estudiante.</p> <p>Se fija como objetivo incrementar el conocimiento práctico de la asignatura. El alumnado dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar estas EPD.</p>	22	
<p>Actividades Autónomas (AA)</p> <p>Tutorías programadas (AA), Revisión de trabajos y ejercicios prácticos (AA), Preparación de trabajos de curso (AA), Revisión de Proyectos (AA), Estudio personal (AA), Realización de actividades prácticas (AA), Búsqueda de recursos en biblioteca e Internet (AA), Preparación de presentaciones (AA), Campus virtual (AA), Trabajo y permanencia en el centro para realizar las prácticas.</p>	<p>El alumnado realizará una serie de trabajos individuales y en grupo en los que se trabajarán los distintos contenidos de la asignatura.</p> <p>El alumnado dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar ampliar su conocimiento en estas actividades autónomas, contando con bibliografía y material complementario.</p>	90	0%

<p>Actividades de Evaluación (AE)</p> <p>Conjunto de pruebas orales, escritas, prácticas, proyectos y trabajos utilizados en la evaluación del progreso de cada estudiante (AE).</p>	<p>Se realizarán una serie de pruebas orales y/o escritas. Además se realizará un examen escrito teórico práctico al final del periodo.</p>	<p>15</p>	<p>0%</p>
---	---	-----------	-----------

7. Criterios generales de evaluación de la asignatura y de sus competencias

El sistema de evaluación se regirá conforme a lo establecido por la [Normativa de Evaluación de los Estudiantes de Grado de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, de 3 de junio de 2014.](#)

<p>1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua. b) Las calificaciones obtenidas en las distintas actividades de evaluación continua desarrolladas durante el periodo de docencia presencial se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades realizadas a lo largo de dicho periodo, las cuáles aparecen en el subapartado Sistemas de evaluación. c) La participación en clase se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades asociadas a este apartado y realizadas en clase a lo largo del periodo de docencia. d) La prueba objetiva de evaluación final tendrá la calificación descrita en el sistema de evaluación. e) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.
<p>2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) Si el estudiante superó con éxito las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, la prueba o pruebas de evaluación tendrán el mismo valor porcentual que en la convocatoria de curso, y la calificación final de la asignatura será el resultado de sumar las calificaciones obtenidas en las pruebas de evaluación continua con las obtenidas en la prueba o pruebas de evaluación de la convocatoria de recuperación de curso, respetando las ponderaciones que tengan.

	<p>b) Los alumnos/as que no hayan seguido el proceso de evaluación continua o no superaron las pruebas de evaluación, en la prueba o pruebas de evaluación finales correspondiente a la convocatoria de recuperación de curso, se les evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, a través del formato de prueba única. De este modo, para superar la asignatura “Usabilidad y experiencia web” el alumnado tendrá que aprobar y autenticar la autoría de los ejercicios prácticos planteados en la plataforma virtual, además de un examen final que tendrá la misma estructura que el de la convocatoria de curso.</p> <p>c) Los alumnos/as que no superen la asignatura en las convocatorias ordinarias de curso, deberán matricularse de nuevo de la asignatura y desarrollar la misma siguiendo el proceso de aprendizaje y evaluación (continua o prueba única) sin que quepa acudir a convocatoria extraordinaria, salvo lo dispuesto en el apartado siguiente.</p>
<p>Convocatoria extraordinaria</p>	<p>Esta convocatoria es la correspondiente al mes de noviembre, que se activa a petición del alumnado siempre y cuando esté matriculado en todas las asignaturas que le resten para finalizar sus estudios de Grado, tal y como establece la Normativa de Progreso y Permanencia de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, así como la Normativa de Evaluación de los alumnos/as de Grado de dicha Universidad. Se evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuren en la guía docente del curso anterior, de modo que permita obtener el 100% de la calificación correspondiente a la asignatura.</p>

Los estudiantes inmersos en un programa de movilidad o en un programa de deportistas de alto nivel, así como los afectados por razones laborales, de salud grave o por causas de fuerza mayor debidamente acreditadas, tendrán derecho a que en la convocatoria de curso se les evalúe mediante un sistema de evaluación de prueba única. Para ello, deberán comunicar la circunstancia al profesor responsable de la asignatura antes del fin del periodo de docencia presencial.

La evaluación de la asignatura se hará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, enseñanzas de prácticas y de desarrollo y realización de ejercicios individuales o en equipo. La valoración de cada tipo de actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

Para evaluar el cumplimiento de las competencias, se dispone de una tabla detalle donde se indica dónde se adquiere cada una de las competencias asociadas a la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN		PORCENTAJES	COMPETENCIAS
PRUEBA OBJETIVA ESCRITA U ORAL		40%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Prueba objetiva final	Integra los contenidos de las Unidades Didácticas de la 1 a la 5. Se compone de: <ul style="list-style-type: none"> - Preguntas tipo test (20%) - Preguntas de enfoque teórico (40%) - Casos prácticos (40%) 	40%	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CG10, CG13, CG14, CG21 CT01, CT03, CE09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE20, CE21, CE25, CE26, CE31, CE37, CE38, CE41, CE42, CE44
EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNADO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		40%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Bloque trabajos 01 <i>Análisis de usabilidad</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis bajo criterios WAI y heurísticos de una web de libre elección. - Entrega incluyendo aspectos clave de la usabilidad como: adecuación a los fines del portal, número de clic hasta la compra del producto (si corresponde), número de vínculos hasta acceso de información requerida, adaptabilidad, etc - Modalidad: individual. - Descripción completa: consultar el campus virtual. 	10%	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CG10, CG13, CG14, CG21 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE20, CE21, CE25, CE38

Bloque trabajos 02 <i>Wireframe APP</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bocetado online de una APP con 5 secciones. - Planteado y realizado en clase. - Se realizará en formato Google Documentos previo diseño en Adobe XD, Figma o similar. - Modalidad: individual. - Descripción completa: consultar el campus virtual. 	10%	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CG10, CG13, CG14, CG21 CT01, CT03, CE09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE20, CE21, CE25, CE26, CE31, CE37, CE38, CE41, CE42, CE44
Bloque trabajos 03 <i>Diseño de un portal web, atendiendo a criterios de usabilidad, accesibilidad y experiencia de usuario</i>	Diseño de un portal web ajustado a la tendencia y experiencia de usuario de un caso ofrecido por el docente. Se trata de un estudio del caso que debe incluir: <ul style="list-style-type: none"> - Análisis del mercado profesional para la comercialización del producto o servicio - Propuesta de una identidad corporativa creada desde cero - Elaboración de una estructura web adaptada a usabilidad y accesible - Consideración de la elaboración de piezas audiovisuales para difusión del producto o servicio en redes - Exposición pública en clase. La presentación requerirá una defensa a las preguntas del profesor. - Se realizarán en formato Wordpress. - Modalidad: grupal. - Descripción completa: consultar el campus virtual. 	20%	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CG10, CG13, CG14, CG21 CT01, CT02, CT03, CT05, CT07, CE09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE20, CE21, CE25, CE26, CE31, CE37, CE38, CE41, CE42, CE44
PARTICIPACIÓN EN ENSEÑANZAS BÁSICAS Y ENSEÑANZAS DE PRÁCTICAS Y DESARROLLO		20%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Bloque participación 01	<ul style="list-style-type: none"> - Resolución de los problemas planteados y valoración de la asistencia y participación - Descripción completa: consultar el campus virtual. 	5%	CG10, CG13, CG14, CG21 CT01, CT03, CE09, CT10, CT11, CT13, CT15

			CE20, CE21, CE25, CE26, CE31, CE37, CE38, CE41, CE42, CE44
Bloque participación 02	<ul style="list-style-type: none"> - Test de control final de los 5 temas que componen el temario de la asignatura, a razón de un 3% por cada uno. - Descripción completa: consultar el campus virtual. 	15%	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CG10, CG13, CG14, CG21 CT01, CT02, CT03, CT05, CT07, CE09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE20, CE21, CE25, CE38

Alineados con el compromiso del Centro en la obtención de los ODS de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, el alumnado deberá tenerlos en cuenta para enfocar las prácticas de clase y la valoración de los problemas vinculados al entorno académico y profesional, en especial el 3 (salud y bienestar), 4 (educación de calidad), 5 (igualdad de género), 8 (trabajo decente y crecimiento económico), 9 (industria, innovación e infraestructura), 10 (reducción de las desigualdades) y 12 (producción y consumo responsables).

Al constituirse la evaluación continua como preferente, y en pos de valorar adecuadamente la adquisición de competencias, la entrega de los ejercicios se registrará por los siguientes criterios:

- La vía y modo de entrega será determinado específicamente en la ficha de descripción del ejercicio en cuestión, disponible en el Campus Virtual G Workspace, en cada asignatura. Se establece en todos los casos una fecha de entrega concreta, variable según la carga del curso. No se podrán entregar los ejercicios fuera de fecha.
- Podrá exigirse para la superación de la asignatura la presentación obligatoria a cualquiera de las pruebas correspondientes a la convocatoria de curso y la obtención en las mismas de una calificación que acredite un dominio mínimo de las competencias vinculadas a la asignatura correspondiente.

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Examen de recuperación)	PORCENTAJES	COMPETENCIAS
PRUEBA ÚNICA	100%	

(Solo para los alumnos o alumnas que no hayan superado la parte práctica de la asignatura)			
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Prueba objetiva final	Integra los contenidos de las Unidades Didácticas de la 1 a la 5. Se compone de: <ul style="list-style-type: none"> - Preguntas tipo test (20%) - Preguntas de enfoque teórico (40%) - Casos prácticos (40%) 	50%	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CG10, CG11, CG12 CT09, CT11, CT13 CE05, CE06, CE12, CE15, CE17, CE20, CE22, CE23
Bloque trabajos 01 <i>Análisis de usabilidad</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis bajo criterios WAI y heurísticos de una web de libre elección. - Entrega incluyendo aspectos clave de la usabilidad como: adecuación a los fines del portal, número de clic hasta la compra del producto (si corresponde), número de vínculos hasta acceso de información requerida, adaptabilidad, etc. - Modalidad: individual. - Descripción completa: consultar el campus virtual. 	15%	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CG10, CG13, CG14, CG21 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE20, CE21, CE25, CE38
Bloque trabajos 02 <i>Wireframe APP</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bocetado online de una APP con 5 secciones. - Planteado y realizado en clase. - Se realizará en formato Google Documentos previo diseño en Adobe XD, Figma o similar. - Modalidad: individual. - Descripción completa: consultar el campus virtual. 	15%	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CG10, CG13, CG14, CG21 CT01, CT03, CE09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE20, CE21, CE25, CE26, CE31, CE37, CE38, CE41, CE42, CE44
Bloque trabajos 03 <i>Diseño de un portal web, atendiendo a criterios de usabilidad,</i>	Diseño de un portal web ajustado a la tendencia y experiencia de usuario de un caso ofrecido por el docente. Se trata de un estudio del caso que debe incluir: <ul style="list-style-type: none"> - Análisis del mercado profesional para la comercialización del producto o servicio - Propuesta de una identidad 	20%	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CG10, CG13, CG14, CG21 CT01, CT02, CT03, CT05, CT07, CE09, CT10, CT11, CT13, CT15

<p><i>accesibilidad y experiencia de usuario</i></p>	<p>corporativa creada desde cero</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de una estructura web adaptada a usabilidad y accesible - Consideración de la elaboración de piezas audiovisuales para difusión del producto o servicio en redes - Se realizará en formato Wordpress. - Modalidad: individual. - Descripción completa: consultar el campus virtual. 		<p>CE20, CE21, CE25, CE26, CE31, CE37, CE38, CE41, CE42, CE44</p>
--	--	--	---

8. Bibliografía

Chacón Cortés, B. (2015). Una buena experiencia de usuario.

Garret, J.J. (2002). Un vocabulario visual para describir arquitectura de información y diseño de interacción . Disponible en: <http://www.jjq.net/ia/visvocab/spanish.html>

Hassan Montero, Y. y Martín Fernández, F.J . (2003). Qué es la Accesibilidad Web. Disponible en: <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/accesibilidad.htm>

Hassan Montero, Y. y Martín Fernández, F.J. (2003). Guía de Evaluación Heurística de sitios web . Disponible en: <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/heuristica.htm>

Hassan Montero, Y. y Martín Fernández, F.J. (2003). Método de test con usuarios. Disponible en: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/test_usuarios.htm

Hassan Montero, Y. et al. (2004). Arquitectura de la Información en los entornos virtuales de aprendizaje. Aplicación de la técnica de Card Sorting y análisis cuantitativo de los resultados. En: El Profesional de la Información, marzo-abril, v. 13, n. 2, pp. 93-99.

Hassan Montero, Y. (2017). Experiencia de Usuario: Principios y Métodos. Independently Published

Krug, S. (2016). No me hagas pensar. Actualización. Anaya Multimedia

Martínez Canelo, M. (2020). 10 libros fundamentales sobre diseño UX. Disponible en: <https://profile.es/blog/libros-fundamentales-sobre-diseno-ux>

Polo Serrano, D. (2023). Un cambio en el aprendizaje universitario: aplicación práctica de la Inteligencia Artificial en el Grado en Comunicación Digital. En: Género y educación ante la

manipulación de la comunicación. Dykinson. ISBN: 9788411701433.

<https://www.dykinson.com/cart/download/ebooks/17854>

Polo Serrano, D. & Martín Herrera, I. (2023). Estudio de las plataformas de inteligencia artificial Copy.ai y ChatGPT: la creación de mensajes para entornos social media. En Desafíos y retos de las redes sociales en el ecosistema de la comunicación (Vol. 1). McGraw-Hill. ISBN:

9788448641092. <https://acortar.link/nbyAqd>

Polo Serrano, D., Micaletto Belda, J. P. & Martín Ramallal, P. (2023). Explorando la comunicación visual en la Universidad: representación infográfica de los ODS con el apoyo de la Inteligencia Artificial. En: Sostenibilidad e internacionalización como pilares de vanguardia educativa.

Dykinson. ISBN: 9788411702997. <https://www.dykinson.com/cart/download/ebooks/17885>

Bibliografía propia del CU San Isidoro, para la elaboración de la guía docente:

- [Guía para el conocimiento e implantación del lenguaje inclusivo y no sexista en el ámbito académico](#)
- [Recomendaciones para la perspectiva de género en la actividad docente](#)
- [Terminología recomendada en las guías docentes y material didáctico de Grado](#)

La comunidad educativa del Centro Universitario San Isidoro, adscrito de la Universidad Pablo Olavide de Sevilla, cuenta con su propio [catálogo online](#) de recursos en el Centro, y te facilita la lectura de manuales, monografías y artículos completos de la Biblioteca Digital de la UPO.

- Plataformas de lectura: [OLABOOK](#) y [ELIBROS](#)
- Herramienta de búsqueda simultánea: [EUREKA](#)

9. Cronograma

01	0-1	x		<ul style="list-style-type: none"> - Presentación general de la asignatura: contenidos, metodología, sistema de evaluación - Impartición docente del tema 1
02	1	x		<ul style="list-style-type: none"> - Impartición docente del tema 1
03	1	x		<ul style="list-style-type: none"> - Impartición docente del tema 1
04	2	x	x	<ul style="list-style-type: none"> - Impartición docente del tema 2 - Bloque trabajos 01: trabajo en clase
05	2	x	x	<ul style="list-style-type: none"> - Impartición docente del tema 2 - Bloque trabajos 01: trabajo en clase
06	2	x	x	<ul style="list-style-type: none"> - Impartición docente del tema 2 - Bloque trabajos 01: trabajo en clase
07	3	x		<ul style="list-style-type: none"> - Impartición docente del tema 3
08	3	x	x	<ul style="list-style-type: none"> - Impartición docente del tema 3 - Bloque trabajos 02: trabajo en clase
09	3	x	x	<ul style="list-style-type: none"> - Impartición docente del tema 3 - Bloque trabajos 02: trabajo en clase
10	3	x	x	<ul style="list-style-type: none"> - Impartición docente del tema 3 - Bloque trabajos 02: trabajo en clase
11	4	x		<ul style="list-style-type: none"> - Impartición docente del tema 4
12	4	x	x	<ul style="list-style-type: none"> - Impartición docente del tema 4 - Bloque trabajos 03: trabajo en clase
13	5	x	x	<ul style="list-style-type: none"> - Impartición docente del tema 5 - Bloque trabajos 03: trabajo en clase
14	5	x	x	<ul style="list-style-type: none"> - Impartición docente del tema 5 - Bloque trabajos 03: trabajo en clase
15	1-5	x		<ul style="list-style-type: none"> - Control test evaluable sobre los temas 1-5 en clase - Repaso

U.D.: Unidad Didáctica / **E.B.:** Enseñanzas Básicas / **E.P.D.:** Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo