

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Diseño de Apps
Titulación	Doble Grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual
Escuela/ Facultad	Facultad de Ciencias Económicas, Empresariales y de la Comunicación
Curso	5º
ECTS	6
Carácter	Optativa
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	S2
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	Carla Esteban

2. PRESENTACIÓN

La asignatura de "Diseño de Apps" se inscribe dentro del Itinerario New Media que se imparte en el 5º curso del Doble Grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual.

Proporciona a los estudiantes una visión integradora de un medio que permite llegar a millones de usuarios y en donde se aúna la estrategia junto con la tecnología para proporcionar experiencias interactivas memorables. A lo largo de la asignatura se desarrollará la conceptualización y desarrollo de Apps, teniendo en cuenta tanto aspectos estratégicos, como visuales e incorporando la UX, el User Journey, la arquitectura de la información y el UI para ir construyendo una capa visual utilizando wireframes y prototipado de alta resolución con las aplicaciones que se utilizan en la práctica profesional.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- **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.
- **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.

Competencias transversales:

- **CT1:** Aprendizaje Autónomo: Habilidad para elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- **CT3:** Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- **CT13:** Resolución de problemas: Capacidad de encontrar solución a una cuestión confusa o a una situación complicada sin solución predefinida, que dificulte la consecución de un fin.
- **CT17:** Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes.
- **CT18:** Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

- **CE4:** Capacidad para analizar, sintetizar y comunicar efectivamente contenidos de carácter muy diverso a públicos receptores igualmente diversos.
- **CE6:** Capacidad para jerarquizar la importancia de las informaciones, u otros contenidos que deba cubrir, y los recursos que deba dedicar a ellas.
- **CE7:** Capacidad para utilizar creativa y eficazmente los diversos recursos escritos y audiovisuales de los medios de comunicación e innovar en nuevos formatos periodísticos.
- **CE8:** Capacidad para pensar, analizar, innovar y gestionar creativamente dentro de un proyecto multidisciplinar, e integrar los elementos que componen una narración periodística del modo más apropiado para cada contenido concreto.

- **CE9:** Conocimiento de los principios que rigen el diseño y el montaje audiovisual aplicados a los contenidos periodísticos.
- **CE13:** Conocer la relación entre los medios de comunicación de masas y los contenidos de entretenimiento, y ser capaz de utilizar las características de los primeros para desarrollar unos contenidos enriquecedores y de calidad.
- **CE14:** Capacidad de reconocer y aplicar la normativa legal básica, la ética y la deontología en el sector del periodismo en su conjunto.
- **CE15:** Conocimiento avanzado de la terminología específica de la profesión periodística.
- **CE18:** Conocimiento del uso correcto del español tanto oral como escrito como elemento de transmisión de información en el ámbito audiovisual y en el campo profesional.
- **CE21:** Conocimiento de los instrumentos del marketing aplicados al periodismo y las nuevas vías de comercialización de contenidos.
- **CE22:** Conocer las nuevas tendencias tecnológicas y de la comunicación.

Resultados de aprendizaje:

- **RA1:** Identificar el alcance del Diseñador de Apps con un recorrido que se inicia en la conceptualización y aspectos estratégicos que han de contemplar la UX, como la posterior materialización del diseño de una App dentro de un entorno de trabajo multidisciplinar.
- **RA2:** Disponer de los conocimientos base para poder desarrollar su función a lo largo de todo este proceso.
- **RA3:** Obtener una base de conocimiento tanto estratégica como táctica que le permita integrar, comprender, diseñar y desarrollar todo el proceso de creación de una App hasta la etapa previa de programación.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB2, CB4, CB5	RA1
CG2, CG3, CG4 CG5	RA2
CT1, CT3, CT13, CT17, CT18 CE4, CE6, CE7, CE8, CE9, CE13, CE14, CE15, CE18, CE21, CE22	RA3

4. CONTENIDOS

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad	Contenidos
RA1 RA2 RA3	Actividad 1	Lecciones magistrales Actividades participativas individuales/ grupales Tutorías Trabajo Autónomo	UA 1 / Introducción al Mundo App
RA1 RA2 RA3	Actividad 2	Lecciones magistrales Actividades participativas individuales/ grupales Tutorías Trabajo Autónomo	UA 2 / User Journey
RA1 RA2 RA3	Actividad 3	Actividades participativas individuales/ grupales Tutorías Trabajo Autónomo	UA 3 / User Experience
RA1 RA2 RA3	Actividad 4	Lecciones magistrales Actividades participativas individuales/ grupales Tutorías Trabajo Autónomo	UA 4 / User Interface
RA1 RA2 RA3	Actividad 5	Lecciones magistrales Actividades participativas individuales/ grupales Tutorías Trabajo Autónomo	UA 5 / Wireframes
RA1 RA2 RA3	Actividad 6	Lecciones magistrales Actividades participativas individuales/ grupales Tutorías Trabajo Autónomo	UA 6 / Prototipado alta definición
RA1 RA2 RA3	Actividad 7	Lecciones magistrales Actividades participativas individuales/ grupales Tutorías Trabajo Autónomo	UA 7 / Proyecto final

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral
- Método del caso.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	30
Exposiciones orales de trabajos	10
Tutorías	10
Trabajo autónomo	50
Actividades en talleres y/o laboratorios	50
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	40 min./50 máx.
Práctica de laboratorio	20 min./40 máx.
Carpeta de aprendizaje	20 min./40 máx.
Observación de desempeño	10 min./20 máx.

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Realización de las actividades	De febrero a mayo
Realización de proyectos	De febrero a mayo
Prueba de conocimientos	mayo

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

Diseño de aplicaciones y experiencia de usuario (UX/UI):

- **Serna, S. & García, A. (2019).** *Diseño de interfaces en aplicaciones móviles.* Rama.
- **Gothelf, J. (2013).** *Lean UX: Aplicar principios lean al diseño de experiencias de usuario.* UNIR + O'Reilly.
- **Coleman, B. & Goodwin, D. (2017).** *Designing UX: Prototyping.* Sitepoint.
- **Hartson, R. & Pyla, P. S. (2019).** *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience.* Morgan Kaufmann.

Artículos y recursos académicos:

- **Norman, D. A. (2013).** *The Design of Everyday Things.* Basic Books.
- **Nielsen, J. (1994).** *Usability Engineering.* Academic Press.

Recursos técnicos y herramientas:

- **Abrams, M. (2021).** *Adobe XD Classroom in a Book.* Adobe Press.
- **Figma Team. (2022).** *Figma for UX/UI Designers.* Figma Documentation.
- **Brown, T. (2009).** *Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society.* HarperBusiness.

Artículos recientes sobre tendencias y tecnologías emergentes:

- **Dehlinger, J. & Dixon, J. (2020).** *Mobile Application Development: Challenges and Opportunities.* *International Journal of Computer Applications.* - Análisis de los retos actuales en el desarrollo de aplicaciones móviles, con enfoque en tecnologías emergentes.
- **Marquez, J. & Downey, A. (2022).** *Future Trends in App Development: AI and Augmented Reality Integration.* *Journal of UX Research.*

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Desde la Unidad de Orientación Educativa, Diversidad e Inclusión (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades. Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes: Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.

Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:
orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación. Muchas gracias por tu participación.