

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2026/2027

Identificación y características de la asignatura						
Código	401808					
Denominación (español)	Arquitectura de la información y evaluación heurística					
Denominación (inglés)	Information Architecture and Heuristic Evaluation					
Titulaciones	Máster Universitario en Gestión de la información en redes sociales y de los productos digitales en internet					
Centro	Facultad de Ciencias de la Documentación y de la Comunicación					
Módulo	Creación y cultura digital					
Materia	Información online					
Carácter	Obligatoria	ECTS	6	Semestre	1º	
Profesorado						
Nombre		Despacho		Correo-e		
Vicente P. Guerrero Bote		D.55		guerrero@unex.es		
Área de conocimiento	Biblioteconomía y Documentación					
Departamento	Información y Comunicación					
Profesor/a coordinador/a (si hay más de uno)	Vicente P. Guerrero Bote					
Competencias						
COMPETENCIAS BÁSICAS						
1. CB6 – Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación. 2. CB7 – Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio. 3. CB8 – Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y 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. 4. CB9 – Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades. 5. CB10 – Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.						
COMPETENCIAS GENERALES						

1. CG2 – Conocer la estructura y organización de la información en las redes sociales y tener la capacidad de diseñar y elaborar productos culturales digitales de texto, fotografía, vídeo y audio.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

1. CT1 – Saber presentar y comunicar públicamente, de manera lógica y ordenada, ideas, problemas y soluciones, tanto de forma oral como escrita.
2. CT2 – Utilizar las tecnologías de la información como herramienta de trabajo intelectual y como elemento esencial para crear productos, informarse, aprender y comunicarse.
3. CT3 – Conocer la terminología especializada para el desarrollo de la actividad profesional relacionada con la creación de productos digitales y las redes sociales.
4. CT4 – Adquirir los conocimientos metodológicos necesarios para afrontar los retos
5. profesionales de una forma ética y rigurosa.
6. CT5 – Aprender y usar habilidades sociales e interpersonales en las relaciones con otras personas para poder trabajar en grupos multidisciplinares e interculturales.
7. CT6 – Garantizar que el trabajo profesional especializado que desempeñe en el entorno de la creación de productos digitales y las redes sociales contemple los principios de igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

1. CE6 – Desarrollar habilidades para la organización de la información en la web y diseñar estructuras de navegación e interacción de la información, esto es, conocer la arquitectura y usabilidad de la web.
2. CE7 – Aplicar métodos de evaluación heurística a las redes sociales y los productos digitales en la Red.

Contenidos

Descripción general del contenido:

Organización de la Información en Internet. Diseño de estructuras de navegación e interacción. Usabilidad. Elementos en la Planificación de Páginas Web. Evaluación Heurística.

Temario

Denominación del tema 1: Fundamentos de la Arquitectura de la Información

Contenidos del tema 1:

1. Introducción
2. Definición de Arquitectura de la Información
3. Relación con otras disciplinas
4. Anatomía de la Arquitectura de la Información
5. Usuarios
6. Ejemplos de Arquitectura de la Información en entornos digitales

Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Realización de cuestionarios y tareas relativas al tema propuestas en el campus virtual.

Denominación del tema 2: Organización y etiquetado de la información digital

Contenidos del tema 2:

1. Importancia de la organización de la información en entornos digitales
2. Organización de la información y sistemas de clasificación
3. Responsables y desafíos en la organización de la información digital
4. Esquemas de organización
5. Estructuras de organización
6. Recomendaciones para la organización
7. Etiquetado
8. Tipos de etiquetado
9. Diseño del etiquetado
10. Casos de estudio: organización de la información en plataformas digitales

Descripción de las actividades prácticas del tema 2: Realización de cuestionarios y tareas relativas al tema propuestas en el campus virtual.

Denominación del tema 3: Diseño de la navegación y la interacción

Contenidos del tema 3:

1. Introducción
2. Importancia del diseño de navegación e interacción
3. Principios del diseño de navegación
4. Tipos de sistemas de navegación
5. Sistemas complementarios de navegación
6. Sistemas avanzados de navegación
7. Elementos claves en la interacción
8. Evaluación de la navegación

Descripción de las actividades prácticas del tema 3: Realización de cuestionarios y tareas relativas al tema propuestas en el campus virtual.

Denominación del tema 4: Sistemas de búsqueda y vocabularios controlados

Contenidos del tema 4:

1. Fundamentos de los sistemas de búsqueda en entornos web
2. Implementación
3. Interfaz de búsqueda
4. Visualización de los resultados
5. Vocabularios controlados
6. Lenguaje documental
7. Tipología de lenguajes documentales

Descripción de las actividades prácticas del tema 4: Realización de cuestionarios y tareas relativas al tema propuestas en el campus virtual.

Denominación del tema 5: Metodología para la implementación de la AI en un producto digital

Contenidos del tema 5:

1. Introducción
2. Fase de análisis
3. Fase de diseño
4. Fase de implantación

Descripción de las actividades prácticas del tema 5: Realización de cuestionarios y tareas relativas al tema propuestas en el campus virtual.

Denominación del tema 6: Usabilidad y experiencia de usuario (UX) en productos digitales.

Contenidos del tema 6:

1. Introducción
2. Principios de usabilidad
3. Experiencia de usuario (UX) y su relación con la usabilidad
4. Mejores prácticas para mejorar la usabilidad y la UX
5. Métodos para evaluar la usabilidad y la UX
6. Casos de estudio sobre usabilidad y UX

Descripción de las actividades prácticas del tema 6: Realización de cuestionarios y tareas relativas al tema propuestas en el campus virtual.

Denominación del tema 7: Evaluación heurística de interfaces digitales

Contenidos del tema 7:

1. Introducción
2. Heurísticas de Jakob Nielsen
3. Métodos para la evaluación heurística
4. UX Check 18

Descripción de las actividades prácticas del tema 7: Realización de cuestionarios y tareas relativas al tema propuestas en el campus virtual.

Actividades formativas

		Actividades Presenciales (AP)					Actividades Virtuales (AV)					
TEMA	TOTAL	GG	CH	L	O	S	CST	CSP	CAT	CAP	TP	TA
1	18								4	4		10
2	27								6	6		15
3	21								4	4		13
4	21								4	4		13
5	21								4	4		13
6	21								4	4		13
7	19								4	4		11

Evaluación	2											2
Totales	150	0	0	0	0	0	0	0	30	30	0	90
		% Presencialidad					% Virtualidad					
Actividades Presenciales (AP) Actividades que se desarrollan en un único espacio físico y que implican interacción física entre estudiante y docente: – GG: Grupo Grande (85 estudiantes). – CH: Actividades de prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes) – L: Actividades de laboratorio o prácticas de campo (15 estudiantes) – O: Actividades en sala de ordenadores o laboratorio de idiomas (20 estudiantes) – S: Actividades de seminario o de problemas en clase (40 estudiantes).							Actividades Virtuales (AV) Actividades que no se desarrollan en un espacio físico común. Pueden ser sincronas (implican interacción estudiante / docente) o asincronas: – CST: Clase sincrónica teórica. – CSP: Clase sincrónica práctica. – CAT: Clase asíncrona teórica. – CAP: Clase asíncrona práctica.					
– TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tutorías ECTS). – TA: Trabajo autónomo del estudiante.												
Metodologías docentes												
• Métodos de enseñanza-aprendizaje colaborativos. • Método expositivo apoyado en materiales digitales interactivos y audiovisuales. • Orientación y tutoría individual y grupal. • Aprendizaje basado en investigación (ABI) aplicado a la profesión en procesos de gestión, producción y difusión.												
Sistemas de evaluación												
Se establecen dos modalidades de evaluación: a) Modalidad de evaluación continua con tareas y examen que se especifican en el siguiente cuadro:												
Sistemas de evaluación		Tipología de actividades								Ponderación		
Evaluación Continua (60%)		Webquest (búsqueda de recursos en la web)								10%		
		Elaboración de documento escrito, de trabajos, realización de tareas, resolución de problemas, cuestionarios.								30%		
		Comunicación sincrónica y asíncrona para tutoría individual o grupal (foro de debate, seminario, coordinación de trabajo colaborativo).								10%		
		Lectura de textos, artículos, capítulos de libros académicos y científicos.								10%		
Evaluación Final (40%)		1. Examen escrito: prueba objetiva y/o de desarrollo								40%		
En todo caso el examen deberá aprobarse para sumar la evaluación continua.												

Los cuestionarios de la evaluación continua serán recuperables, el resto de las actividades de evaluación continua no son recuperables.

- b) Modalidad de evaluación global. Se realizará un examen escrito consistente en una prueba objetiva y/o de desarrollo sobre el 100% de la asignatura.

Resultados de aprendizaje

- Desarrollar habilidades para la organización de la información en las redes sociales e internet.
- Diseñar estructuras de navegación e interacción de la información los mismos.
- Conocer la arquitectura y usabilidad de internet.
- Aplicar métodos de evaluación heurística en la Red.

Bibliografía (básica y complementaria)

Bibliografía básica

Hassan Montero, Yusef; Martín Fernández, Francisco J. (2003). Guía de Evaluación Heurística de Sitios Web. En: No Solo Usabilidad, nº 2, 2003. <nosolousabilidad.com>. ISSN 1886-8592

Hassan-Montero, Yusef. (2017). Experiencia de usuario: Principios y Métodos. https://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf consultado el 21/05/2025.

Pérez-Montoro, M. (2010). Arquitectura de la información en entornos web. Ediciones Trea.

Bibliografía Complementaria

Baeza-Yates, R., y Ribeiro-Neto, B. (2011). Modern information retrieval: The concepts and technology behind search (2nd ed.). Addison-Wesley.

Duchowski, A. T. (2017). Eye Tracking Methodology: Theory and Practice (3rd ed.). Springer.

Garrett, J. J. (2011). The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond. Pearson Education.

Krug, S. (2014). Don't make me think: A common sense approach to web usability (3rd ed.). New Riders.

Morville, P., y Callender, J. (2016). Search patterns: Design for discovery. O'Reilly Media.

Nielsen Norman Group. (2018). Intranet Design Annual: 2018. Recuperado en: <https://www.nngroup.com/reports/10-best-intranets-2018/> el 21/05/2025.

Nielsen, J. (1999). Designing web usability: The practice of simplicity. New Riders.

Nielsen, J., y Molich, R. (1990). Heuristic evaluation of user interfaces. In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems (pp. 249-256).

Norman, D. A. (2013). The design of everyday things. MIT Press.

Rosenfeld, L., Morville, P., y Arango, J. (2015). Information architecture: For the web and beyond. O'Reilly Media.

W3C. (2024). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2. Recuperado de <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/> el 21/05/2025.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

La asignatura cuenta con un aula en el Campus Virtual de la Universidad de Extremadura en la que se encuentran incluidos los principales recursos digitales (temas, cuestionarios, casos prácticos, etc.) para el correcto seguimiento de la misma y realización de la evaluación continua como se indica en el documento de *orientaciones para el estudio* colgado en el correspondiente espacio del Campus Virtual.