



PROGRAMA FORMATIVO DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA
USABILIDAD WEB
IFCM038PO

PLANES DE FORMACIÓN DIRIGIDOS PRIORITARIAMENTE A TRABAJADORES OCUPADOS
23 de febrero de 2018

PROGRAMA DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA: USABILIDAD WEB

DATOS GENERALES DE LA ESPECIALIDAD FORMATIVA

1. Familia Profesional: INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

Área Profesional: COMUNICACIONES

2. Denominación: USABILIDAD WEB

3. Código: **IFCM038PO**

4. Objetivo General: Adquirir los conocimientos y técnicas necesarias para incorporar en el proceso de desarrollo de software la usabilidad, así como para crear productos más amigables, mediante diferentes técnicas como son el test de usabilidad y los prototipos.

5. Número de participantes: -

6. Duración:

Horas totales: 15

Modalidad: Presencial

Distribución de horas:

Presencial:..... 15

Teleformación:..... 0

7. Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamiento:

7.1 Espacio formativo:

AULA POLIVALENTE:

El aula contará con las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo de la acción formativa.

- Superficie: El aula deberá contar con un mínimo de 2m² por alumno.
- Iluminación: luz natural y artificial que cumpla los niveles mínimos preceptivos.
- Ventilación: Climatización apropiada.
- Acondicionamiento eléctrico de acuerdo a las Normas Electrotécnicas de Baja Tensión y otras normas de aplicación.
- Aseos y servicios higiénicos sanitarios en número adecuado.
- Condiciones higiénicas, acústicas y de habitabilidad y seguridad, exigidas por la legislación vigente.
- Adaptabilidad: en el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad dispondrá de las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar la participación en condiciones de igualdad.
- PRL: cumple con los requisitos exigidos en materia de prevención de riesgos laborales

Cada espacio estará equipado con mobiliario docente adecuado al número de alumnos, así mismo constará de las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo del curso.

7.2 Equipamientos:

Se contará con el equipamiento suficiente para el desarrollo de la acción formativa.

- Pizarra.
- Rotafolios.
- Material de aula.
- Medios audiovisuales.
- Mesa y silla para formador.
- Mesa y silla para alumnos.
- Hardware y Software necesarios para la impartición de la formación.
- Conexión a Internet.

Se entregará a los participantes los manuales y el material didáctico necesarios para el adecuado desarrollo de la acción formativa

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad universal y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

8. Requisitos necesarios para el ejercicio profesional:

(Este epígrafe sólo se cumplimentará si existen requisitos legales para el ejercicio de la profesión)

9. Requisitos oficiales de los centros:

(Este epígrafe sólo se cumplimentará si para la impartición de la formación existe algún requisito de homologación / autorización del centro por parte de otra administración competente.

10. CONTENIDOS FORMATIVOS:

INTRODUCCIÓN A LA USABILIDAD.

- 1.1. Definir que es la Usabilidad.
 - 1.2. Usabilidad vs accesibilidad.
 - 1.3. Las seis razones que hacen a una aplicación menos usable.
 - 1.4. ¿Qué hace a un producto más usable?.
 - 1.5. Técnicas para crear un producto más usables:
 - 1.5.1. Ethnographic Research.
 - 1.5.2. Participatory Design.
 - 1.5.3. Focus Group Research.
 - 1.5.4. Surveys.
 - 1.5.5. Walk-Throughs.
 - 1.5.6. Open and Closed Card Sorting.
 - 1.5.7. Paper Prototyping.
 - 1.5.8. Expert or Heuristic Evaluations.
 - 1.5.9. Usability Testing.
 - 1.5.10. Follow-Up Studies.
- ### **2. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (UCD.)**
- 2.1. ¿Qué es el diseño centrado en el usuario?.
 - 2.2. El proceso de diseño web centrado en el usuario.
 - 2.2.1. Fase de Diseño.
 - 2.2.1.1. Modelado del Usuario.
 - 2.2.1.2. Técnicas para Conocer al Usuario. User Researcher (Investigar al Usuario.)
 - 2.2.1.3. Usuario.
 - 2.2.1.4. Diseño Conceptual, Visual, Contenidos.
 - 2.2.1.5. Miembros Involucrados.
 - 2.2.2. Prototipado.
 - 2.2.3. Evaluación.
 - 2.3. Evaluación Heurística.
 - 2.4. Las diez heurísticas de la Usabilidad.
- ### **3. PROTOTIPADO.**
- 3.1. El proceso de prototipado.
 - 3.2. Tipos de prototipos.
 - 3.3. El proceso de desarrollo de un prototipo:
 - 3.3.1. Definir la persona.
 - 3.3.2. Definir los objetivos.
 - 3.3.3. Definir los escenarios y tareas.
 - 3.3.4. Definir los contenidos.
 - 3.3.5. El prototipo final.
- ### **4. PRUEBAS DE USABILIDAD.**
- 4.1. ¿Por qué hacer pruebas de usuario?
 - 4.2. ¿Cuándo se debe aplicar el test de usabilidad?.
 - 4.3. Características de un buen testador.
 - 4.4. El test de Usabilidad.
 - 4.4.1. Reclutar a los participantes.
 - 4.4.2. Laboratorio de usabilidad.
 - 4.4.3. El proceso de pruebas
 - 4.4.4. Consejos.