



Guia docent

804417 - TAUX - Tècniques Avançades d'Experiència d'Usuari (Ux)

Última modificació: 04/12/2025

Unitat responsable: Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia

Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia.

Titulació: GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2023). (Assignatura optativa).

Curs: 2025

Crèdits ECTS: 6.0

Idiomes: Català

PROFESSORAT

Professorat responsable: Moreno Segarra, Gisela

Altres:

METODOLOGIES DOCENTS

Seminaris i debats amb anàlisi de casos reals.

Classes participatives i treball en grup: investigació, definició, wireframes i prototipatge.

Aprenentatge guiat, activitats individuals i grupals.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

Comprendre el procés complet d'UX: investigació, definició, estructuració i validació.

Identificar mètodes de UX Research: entrevistes, enquestes, benchmarking, anàlisi heurística i síntesi d'insights.

Entendre els fonaments d'arquitectura de la informació i fluxos d'usuari.

Conèixer els conceptes clau de prototipat, wireframes i test d'usabilitat.

HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores grup gran	18,0	12.00
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00
Hores activitats dirigides	12,0	8.00
Hores grup mitjà	30,0	20.00

Dedicació total: 150 h

CONTINGUTS

BLOC 1: Fonaments, Procés i Investigació UX

Descripció:

Introducció al UX i gestió de projectes
Història del UX i evolució de la usabilitat.

Metodologies: Cascada, Lean, Agile, ICE Score, MoSCoW.

Processos de disseny:

Design Thinking
Doble Diamant
Triple Diamant
Procés de test i iteració

Brief i definició del problema
Objectius, necessitats, problemes detectats
User stories
Supòsits i 5W
"How might we...?"
Dades inicials + biaixos cognitius

Investigació UX (Research)
Tipus: qualitativa, quantitativa, contextual
Mètodes: entrevistes, enquestes, shadowing, A/B, heatmaps, card sorting
Insights, hipòtesis, priorització
Personas
Principis UX + lleis (Fitts, Hick, Miller, Doherty, Von Restorff, Zeigarnik)

Dedicació: 26h

Grup gran/Teoria: 13h 20m
Grup mitjà/Pràctiques: 2h
Activitats dirigides: 2h
Aprentatge autònom: 8h 40m

BLOC 2: Arquitectura i Wireframes

Descripció:

Benchmarking i arquitectura
Anàlisi de competència
Arquitectura: continguts, priorització
Sitemaps, user flows, task flows
Card sorting + tree testing

Wireframes low-fi
Sketching amb wireframes per escollir.
Estructura funcional i coherència

Dedicació: 56h

Grup gran/Teoria: 40h
Grup mitjà/Pràctiques: 2h
Activitats dirigides: 2h
Aprentatge autònom: 12h

BLOC 3: Prototipat, test d'usabilitat, validació i repàs d'UI

Descripció:

Psicologia i Gestalt

Proximitat, similitud, continuïtat, figura-fons, tancament

Documentació i Design System (bàsic)

Components, estats, microinteraccions

Guies d'estil i coherència

Prototipatge i validació

Prototip navegable ja prefabricat

Test d'usabilitat en focus groups + resultats

Anàlisi de resultats i millores

Heurístiques: Nielsen + Tognazzini

QA visual i checklist

Future steps

Dedicació: 56h

Grup gran/Teoria: 40h

Grup mitjà/Pràctiques: 2h

Activitats dirigides: 2h

Aprenentatge autònom: 12h

BLOC 4: User Interface (UI)

Descripció:

Repàs de tipografia, color, jerarquia, iconografia

Microcopy (UX writing) i consistència visual

Dedicació: 12h

Grup gran/Teoria: 4h

Grup mitjà/Pràctiques: 8h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

Documentació individual: 40%

Cada estudiant ha de lliurar una documentació individual del procés complet del projecte, explicant en que ha participat:

- Reflexions personals sobre la investigació
- Insights propis
- Aportacions reals al projecte
- Wireframes o decisions personals
- Millores i aprenentatges

Projecte Final: 50%

- Documentació (25%): investigació, arquitectura, prototip, test i iteracions.
- Presentació (25%): el projecte final inclou:
 - Investigació UX
 - Arquitectura i user flows
 - Wireframes
 - Prototip navegable
 - Test d'usabilitat + iteracions
 - Presentació i defensa del projecte

Assistència i participació: 10%

- Assistència mínima requerida
- Participació en activitats
- Treball en equip i actitud

Les accions irregulars que poden conduir a una variació significativa de la qualificació d'un o més estudiants constitueixen una realització fraudulenta d'un acte d'avaluació. Aquesta acció comporta la qualificació descriptiva de suspens i numèrica de 0 de l'acte d'avaluació ordinària global de l'assignatura, sense dret a reavaluació.

Si els docents tenen indicis de la utilització d'eines d'IA no permeses en les proves d'avaluació, podran convocar els estudiants implicats a una prova oral o a una reunió per verificar-ne l'autoria.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Jeff Gothelf. Lean UX: Cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario. UNIR, 2022. ISBN 8416125023.
- Justo Hidalgo. Idea producto y negocio: Tres pasos en la creación de productos y servicios digitales innovadores. Libros de cabecera, 2017. ISBN 8494606263.
- Donald A. Norman. La psicología de los objetos cotidianos. Nerea, 2018. ISBN 978-8416254132.
- Steve Krug. No me hagas pensar. Anaya Multimedia, 2015. ISBN 8441537275.
- Cris Busquets. Diseño desde Marte: Manual de diseño de producto digital. Jardín de Monos, 2023. ISBN 849480183X.
- Nir Eyal. Hooked: How to Build Habit-Forming Products. Portfolio Penguin, 2014. ISBN 0241184835.