



Guia docent

804455 - EU - Experiència d'Usuari

Última modificació: 02/10/2023

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

Titulació: GRAU EN DISSENY DIGITAL I TECNOLOGIES MULTIMÈDIA (Pla 2023). (Assignatura obligatòria).

Curs: 2023 **Crèdits ECTS:** 6.0 **Idiomes:** Català

PROFESSORAT

Professorat responsable: Villegas Portero, Eva

Altres:

METODOLOGIES DOCENTS

Classe participativa en la qual es desenvolupen activitats com ara:
Resolució de dubtes respecte als continguts estudiats o les practiques i els exercicis proposats.
Explicació i defensa de les pràctiques o els exercicis resolts.
Debats o fòrums de discussió i avaluació entre parells, de les practiques i els exercicis presentats o sobre els continguts impartits.
Test de coneixement sobre els continguts teòrics o les practiques i els exercicis.
Classe magistral, en la qual el professor fa una exposició d'introducció dels nous continguts i descriu els materials (pla de treball, apunts, presentacions, links, enunciats d'exercicis, etc) que aporta per a l'estudi o realització durant la propera setmana.
Treball en equip o individual, en la qual els estudiants inicien o continuen el desenvolupament dels exercicis amb el suport del professor.

OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

Coneixements
Identificar el factor humà definit com els mecanismes i processos psicològics implicats en el disseny d'aplicacions multimèdia.

Identificar els estàndards i les normatives relacionades amb el disseny centrat en l'humà, la usabilitat i l'accessibilitat d'aplicacions multimèdia interactives.

Habilitats o destreses
Aplicar coneixements relacionats amb el factor humà en el procés de presa de decisions en el disseny i desenvolupament d'aplicacions multimèdia.

Dissenyar i avaluar l'experiència d'usuari i inspeccionar i testar la usabilitat i l'accessibilitat de la interfície gràfica d'usuaris en aplicacions multimèdia interactives.

HORES TOTALS DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

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

Dedicació total: 150 h



CONTINGUTS

Fonaments d'experiència d'usuari

Descripció:

Usabilitat, accessibilitat i experiència d'usuari.

Objectius específics:

Comprendre els conceptes considerats bàsics de la Interacció Humà Computadora, pel que fa a l'Experiència d'Usuari i la seva recerca.

Activitats vinculades:

Per poder desenvolupar correctament les 4 activitats que es desenvoluparan en aquesta assignatura, cal comprendre els conceptes que es tracten en aquest tema.

Dedicació: 30h

Grup gran/Teoria: 10h

Activitats dirigides: 20h

Experiència d'usuari

Descripció:

Relació entre Disseny de l'Experiència d'Usuari i Disseny de la Interfície d'Usuari (UX / UI)

Activitats de Disseny Centrat en l'Usuari

Procés de Disseny d'Experiència d'Usuari

Tècniques de User Research

Objectius específics:

Conèixer el Disseny de l'Experiència d'Usuari i les activitats i les tècniques de Disseny Centrat en l'Usuari que s'apliquen.

Activitats vinculades:

Per poder desenvolupar correctament les 4 activitats que es desenvoluparà en aquesta assignatura, cal comprendre els conceptes que es tracten en aquest tema.

Dedicació: 40h

Grup gran/Teoria: 20h

Activitats dirigides: 20h

Usabilitat

Descripció:

Concepte d'Usabilitat i altres relacionats

Recursos per al disseny usable

Avaluació d'usabilidad

Objectius específics:

Conèixer el detall del concepte i la seva vinculació amb l'experiència d'usuari i l'accessibilitat.

Activitats vinculades:

Per poder desenvolupar principalment 1 activitat que es desenvoluparà en aquesta assignatura, però és aplicable a la resta d'activitats.

Dedicació: 30h

Grup gran/Teoria: 10h

Activitats dirigides: 20h



Accessibilitat

Descripció:

Concepte d'Accessibilitat i altres relacionats
Recursos per al disseny accessible
Avaluació de l'accessibilitat

Objectius específics:

Comprendre les relacions entre Accesibilitat, Usabilitat i Disseny Universal. Conèixer els principis de disseny universal. Conèixer els recursos més importants per al disseny accessible. Conèixer les pautes d'accessibilitat (WCAG) i la seva evolució. Conèixer com funciona l'avaluació de l'accessibilitat i els recursos de programari més rellevants per a l'avaluació automàtica.

Activitats vinculades:

Per poder desenvolupar principalment 1 activitat que es desenvoluparà en aquesta assignatura, però és aplicable a la resta d'activitats.

Dedicació: 50h

Grup gran/Teoria: 20h

Activitats dirigides: 30h

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

Examen parcial. Té un pes d'un 10% de la qualificació final de l'assignatura.

Examen final. Té un pes d'un 15% de la qualificació final de l'assignatura.

Pràctiques. Té un pes d'un 65% de la qualificació final de l'assignatura.

Participació i actitud d'aprenentatge. Aquesta avaluació correspon al 10% de la nota final.

Els estudiants que hagin suspès en l'avaluació contínua es poden presentar en reavaluació, independentment de la qualificació que hagin obtingut (no hi ha nota mínima per poder accedir-hi, sempre que la nota sigui diferent de NP). La reavaluació afectarà només la qualificació corresponent a l'apartat d'exàmens. No es canviarà la qualificació dels apartats de pràctiques ni tampoc la de participació i actitud d'aprenentatge. La nota final de l'assignatura, calculada a partir de l'examen de reavaluació, no podrà ser superior a 5.

BIBLIOGRAFIA

Bàsica:

- Dumas, Joseph S.; Redish, Janice C.. A practical guide to usability testing. Intellect Ltd, 1999.
- Norman, Don. Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. 2005. ISBN 0465051367.
- Steve Krug. No me hagas pensar. Anaya Multimedia, 2015. ISBN 9788441537279.
- Gil González, S.. Cómo hacer "Apps" accesibles. Madrid: CEAPAT-IMSERSO, 2013.
- Norman, Don. The Design of Everyday Things. 2013. ISBN 9780465050659.