



Guía docente

804455 - EU - Experiencia de Usuario

Última modificación: 16/09/2024

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2024 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán

PROFESORADO

Profesorado responsable: Villegas Portero, Eva

Otros:

METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase participativa en la cual se desarrollan actividades como, por ejemplo:
Resolución de dudas respecto a los contenidos estudiados o las prácticas y los ejercicios propuestos.
Explicación y defensa de las prácticas o los ejercicios resueltos.
Debates o foros de discusión y evaluación entre pares, de las prácticas y los ejercicios presentados o sobre los contenidos impartidos.
Maceta de conocimiento sobre los contenidos teóricos o las prácticas y los ejercicios.
Trabajo en equipo o individual, en la cual los estudiantes inician o continúan el desarrollo de los ejercicios con el apoyo del profesor.
Talleres en laboratorio de UX.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Conocimientos

Identificar el factor humano definido como los mecanismos y procesos psicológicos implicados en el diseño de aplicaciones multimedia.

Identificar los estándares y las normativas relacionadas con el diseño centrado en el humano, la usabilidad y la accesibilidad de aplicaciones multimedia interactivas.

Habilidades o destrezas

Aplicar conocimientos relacionados con el factor humano en el proceso de toma de decisiones en el diseño y desarrollo de aplicaciones multimedia.

Diseñar y evaluar la experiencia de usuario e inspeccionar y testear la usabilidad y la accesibilidad de la interfaz gráfica de usuarios en aplicaciones multimedia interactivas.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo mediano	18,0	12.00
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo grande	30,0	20.00

Dedicación total: 150 h



CONTENIDOS

Fundamentos de experiencia de usuario

Descripción:

Usabilidad, accesibilidad y experiencia de usuario.

Objetivos específicos:

Comprender los conceptos considerados básicos de la Interacción Humano Computadora, en cuanto a la Experiencia de Usuario y su investigación.

Actividades vinculadas:

Para poder desarrollar correctamente las 4 actividades que se desarrollarán en esta asignatura, hay que comprender los conceptos que se tratan en este tema.

Dedicación: 30h

Grupo grande/Teoría: 10h

Actividades dirigidas: 20h

Experiencia de usuario

Descripción:

Relación entre Diseño de la Experiencia de Usuario y Diseño de la Interfaz de Usuario (UX / UI)

Actividades de Diseño Centrado en el Usuario

Proceso de Diseño de Experiencia de Usuario

Técnicas de User Research

Objetivos específicos:

Conocer el Diseño de la Experiencia de Usuario y las actividades y las técnicas de Diseño Centrado en el Usuario que se aplican.

Actividades vinculadas:

Para poder desarrollar correctamente las 4 actividades que se desarrollará en esta asignatura, hay que comprender los conceptos que se tratan en este tema.

Dedicación: 40h

Grupo grande/Teoría: 20h

Actividades dirigidas: 20h

Usabilidad

Descripción:

Concepto de Usabilidad y otros relacionados

Recursos para el diseño usable

Evaluación de la usabilidad

Objetivos específicos:

Conocer el detalle del concepto y su vinculación con la experiencia de usuario y la accesibilidad.

Actividades vinculadas:

Para poder desarrollar principalmente 1 actividad que se desarrollará en esta asignatura, pero es aplicable al resto de actividades.

Dedicación: 30h

Grupo grande/Teoría: 10h

Actividades dirigidas: 20h



Accesibilidad

Descripción:

Concepto de Accesibilidad y otros relacionados
Recursos para el diseño accesible
Evaluación de la accesibilidad

Objetivos específicos:

Comprender las relaciones entre Accesibilidad, Usabilidad y Diseño Universal. Conocer los principios de diseño universal.
Conocer los recursos más importantes para el diseño accesible. Conocer las pautas de accesibilidad (WCAG) y su evolución.
Conocer como funciona la evaluación de la accesibilidad y los recursos de software más relevantes para la evaluación automática.

Actividades vinculadas:

Para poder desarrollar principalmente 1 actividad que se desarrollará en esta asignatura, pero es aplicable al resto de actividades.

Dedicación: 50h

Grupo grande/Teoría: 20h
Actividades dirigidas: 30h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Examen parcial: 15%

Examen final: 10%

Prácticas. Evaluación heurística de usabilidad: 10%

Prácticas. Evaluación de accesibilidad: 15%

Prácticas. Actividades a clase: 15%

Prácticas. RealEye: 5%

Prácticas. Test de tareas: 20%

Participación y actitud de aprendizaje: 10%

Los estudiantes que hayan suspendido se pueden presentar a la reevaluación, siempre que ninguna práctica tenga una nota de NP. La reevaluación afectará solo la calificación correspondiente en el apartado de exámenes. No se cambiará la calificación de los apartados de prácticas ni tampoco la de participación y actitud de aprendizaje. La nota final de la asignatura, calculada a partir del examen de reevaluación, no podrá ser superior a 5.

Las acciones irregulares que pueden conducir a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinaria global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.

Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- Steve Krug. No me hagas pensar. Anaya Multimedia, 2015. ISBN 9788441537279.
- Gil González, S.. Cómo hacer "Apps" accesibles. Madrid: CEAPAT-IMSERSO, 2013.
- Dumas, Joseph S.; Redish, Janice C.. A practical guide to usability testing. Intellect Ltd, 1999.
- Norman, Don. The Design of Everyday Things. 2013. ISBN 9780465050659.
- Norman, Don. Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. 2005. ISBN 0465051367.
- Heydon Pickering. Inclusive Front-End Design Patterns . Smashing magazine, ISBN 978-3-945749-43-2.