

804335 - UX-A - Experiència d'Usuari

Unitat responsable: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Unitat que imparteix: 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia
Curs: 2018
Titulació: GRAU EN DISSENY, ANIMACIÓ I ART DIGITAL (Pla 2017). (Unitat docent Obligatòria)
Crèdits ECTS: 6 Idiomes docència: Català, Castellà

Professorat

Responsable: Fábregas Ruesgas, Juan José
Altres: Del Castillo Figueruelo, Arantazu

Competències de la titulació a les quals contribueix l'assignatura

Específiques:

CEAAD 5. Aplicar les metodologies de disseny d'interfícies gràfiques d'una aplicació interactiva, seguint criteris d'usabilitat i accessibilitat i tenint en compte el públic i les diferents plataformes a les que pot anar dirigida.

Transversals:

04 COE N2. COMUNICACIÓ EFICAÇ ORAL I ESCRITA - Nivell 2: Utilitzar estratègies per preparar i dur a terme les presentacions orals i redactar textos i documents amb un contingut coherent, una estructura i un estil adequats i un bon nivell ortogràfic i gramatical.

05 TEQ N2. TREBALL EN EQUIP - Nivell 2: Contribuir a consolidar l'equip, planificant objectius, treballant amb eficàcia i afavorint-hi la comunicació, la distribució de tasques i la cohesió.

06 URI N2. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ - Nivell 2: Després d'identificar les diferents parts d'un document acadèmic i d'organitzar-ne les referències bibliogràfiques, dissenyar-ne i executar-ne una bona estratègia de cerca avançada amb recursos d'informació especialitzats, seleccionant-hi la informació pertinent tenint en compte criteris de rellevància i qualitat.

07 AAT N2. APRENTATGE AUTÒNOM - Nivell 2: Dur a terme les tasques encomanades a partir de les orientacions bàsiques donades pel professorat, decidint el temps que cal emprar per a cada tasca, incloent-hi aportacions personals i ampliant les fonts d'informació indicades.

Metodologies docents

Les sessions de classe de dues hores es divideixen, en general, en dues franges d'activitat:

1. 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 practiques 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.

2. 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.

3. Treball en equip o individual, en la qual els estudiants inicien o continuen el desenvolupament dels exercicis amb el suport del professor.

Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

· Mostrar comprensió i domini dels conceptes clau: experiència d'usuari, disseny de l'experiència d'usuari, disseny centrat en l'usuari, usabilitat, jugabilitat, accessibilitat i, prototipatge.

804335 - UX-A - Experiència d'Usuari

- Ser capaç d'aplicar els conceptes i processos de Psicologia de la Interacció Humà Computadora, en el disseny de l'experiència d'usuari.
- Mostrar coneixement dels estàndards, mètodes i tècniques que s'apliquen en el disseny de l'experiència d'usuari.
- Saber dissenyar prototips d'aplicacions amb diferents nivells de fidelitat i de funcionalitat simulada.
- Saber dissenyar i aplicar les tècniques d'investigació contextual i investigació d'usuaris i, d'avaluació, inspecció i testeig d'aplicacions, així com, ser capaç d'analitzar els resultats i informar, en processos de disseny de l'experiència d'usuari.
- Mostrar comprensió lectora suficient en la lectura de documents escrits en anglès, vinculats a la matèria, com ara apunts, articles científics, articles de divulgació, pàgines web, etc.

Hores totals de dedicació de l'estudiantat

Dedicació total: 150h	Hores grup gran:	24h	16.00%
	Hores grup mitjà:	22h	14.67%
	Hores grup petit:	0h	0.00%
	Hores activitats dirigides:	14h	9.33%
	Hores aprenentatge autònom:	90h	60.00%

804335 - UX-A - Experiència d'Usuari

Continguts

<p>Tema1. Disseny d'Experiència d'Usuari</p>	<p>Dedicació: 12h 30m Grup gran/Teoria: 5h Aprentatge autònom: 7h 30m</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Experiència d'Usuari (User Experience). 2. Usabilitat i Accessibilitat. 3. Disseny Centrat en l'Usuari. 4. Prototipatge. 5. Estàndards i normes vinculades 6. Psicologia de la interacció 	
<p>Tema 2. Test d'usabilitat amb eye-tracking</p>	<p>Dedicació: 12h 30m Grup gran/Teoria: 5h Aprentatge autònom: 7h 30m</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Descripció i objectius. 2. Usabilitat. 3. Psicologia de l'Atenció i la Percepció. <p>Activitats vinculades: Pràctica</p>	
<p>Tema 3. Use-Testing</p>	<p>Dedicació: 12h 30m Grup gran/Teoria: 5h Aprentatge autònom: 7h 30m</p>
<p>Descripció:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Descripció i objectius. 2. Experiència d'Usuari. 3. Disseny de qüestionaris. <p>Activitats vinculades: Pràctica</p>	

804335 - UX-A - Experiència d'Usuari

Tema 4. Arquitectura de la informació i disseny de la navegació	Dedicació: 12h 30m Grup gran/Teoria: 5h Aprentatge autònom: 7h 30m
Descripció: 1. Descripció i objectius. 2. Tècniques: Card Sorting i Test de navegació. 3. Psicologia de la memòria. Activitats vinculades: Pràctica	
Tema 5. Avaluació i inspecció	Dedicació: 12h 30m Grup gran/Teoria: 5h Aprentatge autònom: 7h 30m
Descripció: 1. Descripció y objetius. 2. Tècniques: Escales, Avaluació Heurística i Passeig Cognitiu.	
Tema 6. Indagació	Dedicació: 12h 30m Grup gran/Teoria: 5h Aprentatge autònom: 7h 30m
Descripció: 1. Descripció y objetius. 2. Tècniques: Entrevistes, Qüestionaris i Focus Group. Activitats vinculades: Pràctica	
Tema 7. Accessibilitat	Dedicació: 12h 30m Grup gran/Teoria: 5h Aprentatge autònom: 7h 30m
Descripció: 1. Concepte i WCAG 2. Proves de conformitat d'accessibilitat: eines i recursos per al testeig automàtic, semiautomàtic i manual.	

804335 - UX-A - Experiència d'Usuari

Planificació d'activitats

<p>Pràctica. Conceptualització d'una aplicació i disseny, avalució i testeig dels prototips</p>	<p>Dedicació: 60h Grup gran/Teoria: 24h Aprentatge autònom: 36h</p>
<p>Descripció: Els estudiants realitzaran el disseny conceptual de l'aplicació, crearan els prototips i avaluaran i testejaran la usabilitat dels prototips i l'experiència d'usuari</p> <p>Material de suport: Apunts i material complementari de l'assignatura Programa de prototipat ràpid Eines de testeig i avalució de prototips</p> <p>Descripció del lliurament esperat i vincles amb l'avalució: Informe i prototips.</p>	

Sistema de qualificació

- Proves tipus test. La nota mitjana obtinguda en els tests té un pes d'un 15% de la qualificació final de l'assignatura.
- Examen parcial. Té un pes d'un 25% de la qualificació final de l'assignatura.
- Examen final. Té un pes d'un 25% de la qualificació final de l'assignatura.
- Pràctica. Té un pes d'un 25% de la qualificació final de l'assignatura.
- Participació i actitud d'aprenentatge. Aquesta avalució correspon al 10% de la nota final.

Els estudiants que hagin suspès en l'avalució contínua es poden presentar en re-avalució, independentment de la qualificació que hagin obtingut (no hi ha nota mínima per poder accedir-hi, sempre i quan la nota sigui diferent a NP). La qualificació obtinguda en la re-avalució substitueix, en cas de ser superior, al conjunt de les obtingudes en l'avalució contínua, excepte la corresponent a participació i actitud d'aprenentatge. La nota final de l'assignatura, calculada a partir de l'examen de re-avalució, no podrà ser superior a 5.

Normes de realització de les activitats

Pràctica

Una part de la pràctica es pot realitzar durant les classes amb professor. Els estudiants també hauran de dedicar temps de treball autònom (fora d'hores de classe), per a realitzar la pràctica.

Per realitzar la pràctica se seguiran les indicacions que es donen en el document d'enunciat de la pràctica i les indicacions que a aquest efecte es puguin donar en la classe corresponent.

L'informe de la pràctica resolta s'ha de dipositar al Campus Virtual del CITM. Cada enunciat incorpora una data de lliurament; només seran tinguts en compte per a l'avalució aquelles pràctiques lliurades en la data de lliurament i abans de l'hora marcada com a límit per a aquesta.

L'avalució de la pràctica no comporta només la resolució de la mateixa, sinó també la defensa que es faci dels resultats quan el grup sigui requerit per a això durant les classes i la realització i entrega dels documents corresponents.

Qualsevol incidència que no permeti resoldre la pràctica en el termini indicat s'ha de comunicar al professor mitjançant missatge pel Campus Virtual; amb posterioritat a aquesta comunicació, es resoldrà la pertinència o no de les causes que motiven la no presentació de la pràctica i s'establiran les alternatives per completar l'avalució si les causes són justificades.

Els documents hauran de completar-se seguint les instruccions que en ells es donen, especialment pel que fa a la retolació dels noms d'arxiu. En cap cas es modificarà la maquetació del document ni es guardarà en un format o versió que no sigui l'indicat. La correcta gestió de la documentació aportada és un aspecte relacionat amb les competències a adquirir i és, per tant, objecte d'avalució.



804335 - UX-A - Experiència d'Usuari

Bibliografia