

804335 - UX-A - Experiencia de Usuario

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2019
Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Catalán, Castellano

Profesorado

Responsable: Fábregas Ruesgas, Juan José
Otros: Del Castillo Figueruelo, Arantzasu

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.

Transversales:

04 COE N2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.

05 TEQ N2. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.

06 URI N2. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 2: Después de identificar las diferentes partes de un documento académico y de organizar las referencias bibliográficas, diseñar y ejecutar una buena estrategia de búsqueda avanzada con recursos de información especializados, seleccionando la información pertinente teniendo en cuenta criterios de relevancia y calidad.

07 AAT N2. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.

Metodologías docentes

Las sesiones de clase de dos horas se dividen, en general, en dos franjas de actividad:

1. Clase participativa en la que se desarrollan actividades tales como:
 - a. Resolución de dudas respecto a los contenidos estudiados o las prácticas y los ejercicios propuestos.
 - b. Explicación y defensa de las prácticas o los ejercicios resueltos.
 - c. Debates o foros de discusión y evaluación entre pares, de las prácticas y los ejercicios presentados o sobre los contenidos impartidos.
 - d. Test de conocimiento sobre los contenidos teóricos o las prácticas y los ejercicios.
2. Clase magistral, en la que el profesor hace una exposición de introducción de los nuevos contenidos y describe los materiales (plan de trabajo, apuntes, presentaciones, links, enunciados de ejercicios, etc) que aporta para el estudio o realización durante la próxima semana.
3. Trabajo en equipo o individual, en la que los estudiantes inician o continúan el desarrollo de los ejercicios con el apoyo del profesor.

Objetivos de aprendizaje de la asignatura

· Mostrar comprensión y dominio de los conceptos clave: experiencia de usuario, diseño de la experiencia de usuario, diseño centrado en el usuario, usabilidad, jugabilidad, accesibilidad y, prototipado.

804335 - UX-A - Experiencia de Usuario

- Ser capaz de aplicar los conceptos y procesos de Psicología de la Interacción Humano Computadora, en el diseño de la experiencia de usuario.
- Mostrar conocimiento de los estándares, métodos y técnicas que se aplican en el diseño de la experiencia de usuario.
- Saber diseñar prototipos de aplicaciones con diferentes niveles de fidelidad y de funcionalidad simulada.
- Saber diseñar y aplicar las técnicas de investigación contextual e investigación de usuarios y, de evaluación, inspección y testeo de aplicaciones, así como, ser capaz de analizar los resultados e informar, en procesos de diseño de la experiencia de usuario.
- Mostrar comprensión lectora suficiente en la lectura de documentos escritos en inglés, vinculados a la materia, tales como apuntes, artículos científicos, artículos de divulgación, páginas web, etc.

Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	24h	16.00%
	Horas grupo mediano:	22h	14.67%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	14h	9.33%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

804335 - UX-A - Experiencia de Usuario

Contenidos

<p>Tema1. Diseño de Experiencia de Usuario</p>	<p>Dedicación: 10h Grupo grande/Teoría: 4h Aprendizaje autónomo: 6h</p>
<p>Descripción: Experiencia de Usuario. Usabilidad. Accesibilidad. Interacción Humano Computadora. Interacción. Interfaz. Diseño de Experiencia de Usuario. Prototipado</p>	
<p>Tema 2. Psicología del Usuario: La Atención</p>	<p>Dedicación: 7h 30m Grupo grande/Teoría: 4h 30m Aprendizaje autónomo: 3h</p>
<p>Descripción: Concepto de atención. Tipos de atención. Determinantes de la atención. La atención según tipo de tarea. Atención visual y tecnología de eye-tracking</p>	
<p>Tema 3. Psicología del Usuario: La Percepción</p>	<p>Dedicación: 7h 30m Grupo grande/Teoría: 3h Aprendizaje autónomo: 4h 30m</p>
<p>Descripción: Concepto de percepción. Determinantes de la percepción. El color y las emociones. Percepción de la profundidad. Percepción del movimiento.</p>	
<p>Tema 4. Psicología del Usuario: La Memoria</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</p>
<p>Descripción: El concepto de "memoria". El concepto de "aprendizaje". Las estructuras y las funciones de la memoria.</p>	

804335 - UX-A - Experiencia de Usuario

<p>Tema 5. Test de usabilidad con eye-tracking</p>	<p>Dedicación: 5h 50m Grupo grande/Teoría: 2h 20m Aprendizaje autónomo: 3h 30m</p>
<p>Descripción: En qué consiste y como se planifica, se desarrolla, se analizan los resultados y se informa de un test de usabilidad. Técnica de test de usabilidad con eye-tracking: Gaze plots. Heat maps. Tecnología de eye-tracking: diseño de proyectos de eye-tracking.</p>	
<p>Tema 6. Arquitectura de la información y técnica de Card Sorting</p>	<p>Dedicación: 3h 20m Grupo grande/Teoría: 1h 20m Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción: Estructura de la información, Arquitectura de la Información y Técnica del Card Sorting: Objetivos, planificación, desarrollo, interpretación de resultados e informe. Actividades vinculadas: Práctica</p>	
<p>Tema 7. Interacción y técnica de Test de Navegación</p>	<p>Dedicación: 3h 20m Grupo grande/Teoría: 1h 20m Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción: Concepto de Interacción, diseño de la interacción y Técnica de Test de Navegación: Objetivos, planificación, desarrollo, interpretación de los resultados e informe.</p>	
<p>Tema 8. User Research y User-Personas. Técnicas de Cuestionario, Entrevista y Focus Group</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</p>
<p>Descripción: Concepto de User Research y de User-Persona. En qué consiste y como se planifican, se desarrollan, se analizan los resultados y se elabora un informe de un cuestionario, una entrevista y un focus group.</p>	

804335 - UX-A - Experiencia de Usuario

Tema 9. Técnicas de evaluación e inspección	Dedicación: 5h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 3h
---	---

Descripción:

En qué consisten y como se planifican, se desarrollan, se analizan los resultados y se realiza un informe de una Evaluación Heurística y de un Recorrido Cognitivo.

Tema 10. Accesibilidad	Dedicación: 7h 30m Grupo grande/Teoría: 4h 30m Aprendizaje autónomo: 3h
------------------------	---

Descripción:

Concepto de accesibilidad y pautas WCAG. Pruebas de conformidad de accesibilidad: herramientas y recursos para el testeado automático.

Planificación de actividades

Práctica 1. Creación de un prototipo y test de usabilidad con eye-tracking de un sitio web responsive	Dedicación: 37h 30m Grupo mediano/Prácticas: 15h Aprendizaje autónomo: 22h 30m
---	--

Descripción:

Los estudiantes realizarán el diseño conceptual de la aplicación, crearán los prototipos y planificarán, desarrollarán y harán el informe del test de usabilidad con eye-tracking del prototipo.

Material de soporte:

Apuntes y material complementario de la asignatura
Programa de prototipado rápido
Herramientas de testeado y evaluación de prototipos

Práctica 2. Card Sorting y Test de Navegación	Dedicación: 17h 30m Grupo mediano/Prácticas: 7h Aprendizaje autónomo: 10h 30m
---	---

Descripción:

Los estudiantes diseñarán, planificarán, desarrollarán y elaborarán el informe de un Card Sorting y un Test de navegación

Material de soporte:

Apuntes y material complementario de la asignatura
Herramientas de testeado y Evaluación de Prototipos

804335 - UX-A - Experiencia de Usuario

Sistema de calificación

- Pruebas tipo test. La nota media obtenida en los tests tiene un peso de un 15% de la calificación final de la asignatura.
- Examen parcial. Tiene un peso de un 25% de la calificación final de la asignatura.
- Examen final. Tiene un peso de un 25% de la calificación final de la asignatura.
- Práctica 1. Tiene un peso de un 15% de la calificación final de la asignatura.
- Práctica 2. Tiene un peso de un 10% de la calificación final de la asignatura.
- Participación y actitud de aprendizaje. Esta evaluación corresponde al 10% de la nota final.

Los estudiantes que hayan suspendido la evaluación continua se pueden presentar a la re-evaluación, independientemente de la calificación que hayan obtenido (no hay nota mínima para poder acceder, siempre y cuando la nota sea diferente a NP). La calificación obtenida en la re-evaluación sustituye, en caso de ser superior, al conjunto de las obtenidas en la evaluación continua, excepto la correspondiente a participación y actitud de aprendizaje. La nota final de la asignatura, calculada a partir del examen de re-evaluación, no podrá ser superior a 5.

Normas de realización de las actividades

Práctica

Una parte de la práctica se puede realizar durante las clases con profesor. Los estudiantes también tendrán que dedicar tiempo de trabajo autónomo (fuera de horas de clase), para realizar la práctica.

Para realizar la práctica se seguirán las indicaciones que se dan en el documento "Enunciado" y las indicaciones que a tal efecto se puedan dar en la clase correspondiente.

El informe de la práctica resuelta se tiene que depositar en el Campus Virtual del CITM. Cada enunciado incorpora una fecha de entrega; sólo serán tenidos en cuenta para la evaluación aquellas prácticas entregadas en la fecha de entrega y antes de la hora marcada como límite para la misma.

La evaluación de la práctica no comporta solamente la resolución de la misma, sino también la defensa que se haga de los resultados cuando el grupo sea requerido para ello durante las clases y la realización y entrega de los documentos correspondientes.

Cualquier incidencia que no permita resolver la práctica en el plazo indicado debe ser comunicada al profesor mediante mensaje por el Campus Virtual; con posterioridad a esta comunicación, se resolverá la pertinencia o no de las causas que motivan la no presentación de la práctica y se establecerán las alternativas para completar la evaluación si las causas son justificadas.

Los documentos deberán completarse siguiendo las instrucciones que en ellos se dan, especialmente por lo que se refiere a la rotulación de los nombres de archivo. En ningún caso se modificará la maquetación del documento ni se guardará en un formato o versión que no sea el indicado. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto relacionado con las competencias a adquirir y es, por lo tanto, objeto de evaluación.

Bibliografía