

804335 - UX-A - User Experience

Coordinating unit:	804 - CITM - Image Processing and Multimedia Technology Centre		
Teaching unit:	804 - CITM - Image Processing and Multimedia Technology Centre		
Academic year:	2019		
Degree:	BACHELOR'S DEGREE IN DESIGN, ANIMATION AND DIGITAL ART (Syllabus 2017). (Teaching unit Compulsory)		
ECTS credits:	6	Teaching languages:	Catalan, Spanish

Teaching staff

Coordinator:	Fábregas Ruesgas, Juan José
Others:	Del Castillo Figueruelo, Arantzazu

Degree competences to which the subject contributes

Specific:

CEAAD 5. (ENG) 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.

Transversal:

04 COE N2. EFFICIENT ORAL AND WRITTEN COMMUNICATION - Level 2. Using strategies for preparing and giving oral presentations. Writing texts and documents whose content is coherent, well structured and free of spelling and grammatical errors.

05 TEQ N2. TEAMWORK - Level 2. Contributing to the consolidation of a team by planning targets and working efficiently to favor communication, task assignment and cohesion.

06 URI N2. EFFECTIVE USE OF INFORMATION RESOURCES - Level 2. Designing and executing a good strategy for advanced searches using specialized information resources, once the various parts of an academic document have been identified and bibliographical references provided. Choosing suitable information based on its relevance and quality.

07 AAT N2. SELF-DIRECTED LEARNING - Level 2: Completing set tasks based on the guidelines set by lecturers. Devoting the time needed to complete each task, including personal contributions and expanding on the recommended information sources.

Teaching methodology

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

1. Clase participativa en la qual es desenvolupen activitats com ara:
 - a. Resolució de dubtes respecte dels continguts estudiats o les practiques i els exercicis proposats.
 - b. Explicació i defensa de les pràctiques o els exercicis resolts.
 - c. Debats o fòrums de discussió i avaluació entre parells, de les practiques i els exercicis presentats o sobre els continguts impartits.
 - d. Test de coneixements referents als continguts teòrics o les practiques i els exercicis.
2. Clase 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.

Learning objectives of the subject

804335 - UX-A - User Experience

(ENG)

- 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.
- 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.

Study load

Total learning time: 150h	Hours large group:	24h	16.00%
	Hours medium group:	22h	14.67%
	Hours small group:	0h	0.00%
	Guided activities:	14h	9.33%
	Self study:	90h	60.00%

804335 - UX-A - User Experience

Content

<p>(ENG) Tema1. Diseño de Experiencia de Usuario</p>	<p>Learning time: 10h Theory classes: 4h Self study : 6h</p>
<p>Description: (ENG) Experiencia de Usuario. Usabilidad. Accesibilidad. Interacción Humano Computadora. Interacción. Interfaz. Diseño de Experiencia de Usuario. Prototipado</p>	
<p>(Anglès) Tema 2. Psicología del Usuario: La Atención</p>	<p>Learning time: 7h 30m Theory classes: 4h 30m Self study : 3h</p>
<p>Description: (Anglès) 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>(Anglès) Tema 3. Psicología del Usuario: La Percepción</p>	<p>Learning time: 7h 30m Theory classes: 3h Self study : 4h 30m</p>
<p>Description: (Anglès) Concepto de percepción. Determinantes de la percepción. El color y las emociones. Percepción de la profundidad. Percepción del movimiento.</p>	
<p>(Anglès) Tema 4. Psicología del Usuario: La Memoria</p>	<p>Learning time: 5h Theory classes: 2h Self study : 3h</p>
<p>Description: (Anglès) El concepto de "memoria". El concepto de "aprendizaje". Las estructuras y las funciones de la memoria.</p>	

804335 - UX-A - User Experience

<p>(ENG) Tema 5. Test d'usabilitat amb eye-tracking</p>	<p>Learning time: 5h 50m Theory classes: 2h 20m Self study : 3h 30m</p>
<p>Description: (ENG) 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>(ENG) Tema 6. Arquitectura de la información y técnica de Card Sorting</p>	<p>Learning time: 3h 20m Theory classes: 1h 20m Self study : 2h</p>
<p>Description: (ENG) Estructura de la información, Arquitectura de la Información y Técnica del Card Sorting: Objetivos, planificación, desarrollo, interpretación de resultados e informe. Related activities: (ENG) Pràctica</p>	
<p>(Anglès) Tema 7. Interacción y técnica de Test de Navegación</p>	<p>Learning time: 3h 20m Theory classes: 1h 20m Self study : 2h</p>
<p>Description: (Anglès) Concepto de Interacción, diseño de la interacción y Técnica de Test de Navegación: Objetivos, planificación, desarrollo, interpretación de los resultados e informe.</p>	
<p>(Anglès) Tema 8. User Research y User-Personas. Técnicas de Cuestionario, Entrevista y Focus Group</p>	<p>Learning time: 5h Theory classes: 2h Self study : 3h</p>
<p>Description: (Anglès) 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 - User Experience

(Anglès) Tema 9. Técnicas de evaluación e inspección	Learning time: 5h Theory classes: 2h Self study : 3h
--	--

Description:

(Anglès) 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.

(Anglès) Tema 10. Accesibilitat	Learning time: 7h 30m Theory classes: 4h 30m Self study : 3h
---------------------------------	--

Description:

(Anglès) Concepto de accesibilidad y pautas WCAG. Pruebas de conformidad de accesibilidad: herramientas y recursos para el testeo automático.

Planning of activities

(Anglès) Práctica 1. Creación de un prototipo y test de usabilidad con eye-tracking de un sitio web responsive	Hours: 37h 30m Practical classes: 15h Self study: 22h 30m
--	---

Description:

(Anglès) 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.

Support materials:

(ENG) Apunts i material complementari de l'assignatura
Programa de prototipat ràpid
Eines de testeig i avaluació de prototips

(Anglès) Práctica 2. Card Sorting y Test de Navegación	Hours: 17h 30m Practical classes: 7h Self study: 10h 30m
--	--

Description:

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

Support materials:

(Anglès) Apuntes y material complementario de la asignatura
Programa de prototipado Rápido
Herramientas de testeo y Evaluación de Prototipos

804335 - UX-A - User Experience

Qualification system

(ENG)

- 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.

Regulations for carrying out activities

(ENG) 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'avaluació aquelles pràctiques lliurades en la data de lliurament i abans de l'hora marcada com a límit per a aquesta.

L'avaluació 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'avaluació 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'avaluació.

Bibliography