



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT
**DISSENY CENTRAT EN
L'USUARI**

Coordinació: GRANOLLERS SALTIVERI, ANTONI

Any acadèmic 2023-24

Informació general de l'assignatura

Denominació	DISSENY CENTRAT EN L'USUARI			
Codi	102026			
Semestre d'impartició	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Enginyeria Informàtica	4	OBLIGATÒRIA	Presencial
	Grau en Enginyeria Informàtica	4	OPTATIVA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRALAB	TEORIA	
	Nombre de crèdits	3	3	
	Nombre de grups	1	1	
Coordinació	GRANOLLERS SALTIVERI, ANTONI			
Departament/s	ENGINYERIA INFORMÀTICA I DISSENY DIGITAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	6 ECTS = 25 x 6 = 150 hores de treball 40% --> 60 hores presencials 60% --> 90 hores de treball autònom de l'estudiant			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Anglès			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
GIL IRANZO, ROSA MARIA	rosamaria.gil@udl.cat	2	Contactar a rosamaria.gil@udl.cat
GRANOLLERS SALTIVERI, ANTONI	toni.granollers@udl.cat	5,2	contactar a toni.granollers@udl.cat

Informació complementària de l'assignatura

Aquest curs l'assignatura forma part del **FHICT Minor Global Acting in ICT** – Innovation in International Learning Spaces, minor internacional liderat per la University of Fontys (The Netherlands): <https://www.keuzegidsfontysict.nl/en/minors/minors-within-hbo-ict-bachelor-education/global-acting-in-it>

Objectius acadèmics de l'assignatura

- Continuació i assoliment dels coneixements adquirits sobre el tema a l'assignatura "Interacció Persona-Ordinador" (segon curs)
- Aprofundiment sobre els principals conceptes i metodologies que estableixen la metodologia de Disseny Centrat en l'Usuari en la disciplina d'Interacció Persona-Ordinador.
- Especial èmfasi en les principals tècniques que permeten als dissenyadors de sistemes de seguir metodologies UCD per al desenvolupament de sistemes interactius i interfícies d'usuari
- L'assignatura serà principalment PRÀCTICA

Competències

Competències Estratègiques de la UdL

- **CT2.** Adquirir un domini significatiu d'una llengua estrangera, especialment de l'anglès.
- **CT3.** Adquirir capacitació en l'ús de les noves tecnologies i de les tecnologies de la informació i la comunicació.

Competències Transversals

- **EPS11.** Capacitat de comprendre les necessitats de l'usuari expressades en un llenguatge no tècnic.

Competències del Mòdul de formació de tecnologia específica. Tecnologies de la informació

- **GII-TI1.** Capacitat per comprendre l'entorn d'una organització i les seves necessitats en l'àmbit de les tecnologies de la informació i les comunicacions
- **GII-TI3.** Capacitat per emprar metodologies centrades en l'usuari i l'organització per al desenvolupament, avaluació i gestió d'aplicacions i sistemes basats en tecnologies de la informació que assegurin l'accessibilitat, ergonomia i usabilitat dels sistemes.
- **GII-TI5.** Capacitat per seleccionar, desplegar, integrar i gestionar sistemes d'informació que satisfacin les necessitats de l'organització, amb els criteris de cost i qualitat identificats.
- **GII-TI6.** Capacitat de concebre sistemes, aplicacions i serveis basats en tecnologies de xarxa, incloent

Internet, web, comerç electrònic, multimèdia, serveis interactius i computació mòbil.

Continguts fonamentals de l'assignatura

- Introducció
- Tècniques participatives de presa de requeriments
- Perfils d'usuari
- Protipat interactiu professional
- Arquitectura de la Informació
- Patrons d'Interacció
- Multiculturalitat i Internacionalització
- Disseny de la eXperiència d'Usuari (UX)
- Avaluació de la usabilitat:
 - avaluació per experts
 - avaluació amb usuaris
 - el·laboració d'informes professionals

Eixos metodològics de l'assignatura

El curs es desenvolupa de la següent manera:

- No hi ha grups "mitjans", això vol dir que totes les classes es desenvolupen sempre amb el mateix grup d'estudiants.
- El curs es divideix en una sèrie de temes relacionats amb les tècniques d'UCD.
- Cada tema serà presentat pel professor, llavors els estudiants (individualment o en parelles) treballaran en aquesta tècnica.
- Al final de cada tema cada estudiant o parella presentaran a la resta el que han fet, la qual cosa permet una discussió oberta.
- Cada tema durarà entre 3 i 4 classes de dues hores (veure el calendari)
- Tot això es realitza amb una idea de projecte a desenvolupar. El projecte es lliura a l'inici, proporcionant el mateix escenari en què treballar.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

Grau en Enginyeria Informàtica (UdL) and Minor Global Acting in ICT course 2023-24 User Centered Design	
week 1 25-29 SET	Groups knowledge and organization define your system based on IMW (Intelligent Management of Water) personas, users profiles and scenarios Prototypes: Justinmind Software
week 2 2-6 OCT	Develop interactive prototypes and Start evaluations Intergroups evaluations User tests
Week 3 9-13 OCT	user tests Common Industry Format (CIF) presentation of final results

Sistema d'avaluació

	Act1	10%	User Profiles (personas) Scenarios (user stories)
	Act2	10%	Information Architecture
	Act3	20%	Prototype (version 1.0)

Group Activities	90%	Act4	10%	Expert Evaluation
		Act5	10%	Prototype improved (v 2.0)
		Act6	30%	Evaluation with Users
		Act7	10%	FINAL PROJECT PRESENTATION
	10%			UX readings
FINAL MARK= Group Activities * 0.9 + READINGS * 0.1				

IMPORTANT:

- **TOTES les activitats són obligatòries**
- Caldrà recuperar cada activitat i examen la nota de la qual sigui inferior a 4
 - 3.9 no és 4
 - No Presentat = 0
- **Per aprovar l'assignatura NOTA FINAL => 5**
 - 4.9 no és 5

Les classes són PRESENCIALS, si l'assistència és inferior al 80%, la nota final es veurà reduïda en un 20%

Llavors, per superar el curs caldrà que **TOTES les activitats tinguin una nota mínima de 4**. Aquelles que no hi arribin podran re-enviar-se fins el darrer dia de la setmana de tutories (**en aquest cas, la nota de cada activitat re-enviada serà el 80% de la revisió**).

Bibliografia i recursos d'informació

- **Webs**
 - <http://www.interaction-design.org/books/hci.html>
 - <http://www.qrihotools.udl.cat/mpiua>
- **Llibres**
 - **Understanding Your Users. A practical guide to user requirements** by C. Courage & K. Baxter. Elsevier (2005)
 - **Human-Computer Interaction** (3rd Edition) by Alan Dix, Janet E. Finlay, Gregory D. Abowd and Russell Beale (Dec 20, 2003)
 - **Designing Interactions** by Bill Moggridge (October 1, 2007. ISBN-10: 0262134748)
 - **100 Things Every Designer Needs to Know About People** (Voices That Matter) by Susan Weinschenk (April 24, 2011). ISBN-10: 0321767535
 - **Designing Interfaces** by Jenifer Tidwell (January 6, 2011). ISBN-10: 1449379702
 - **User-Centered Design: A Developer's Guide to Building User-Friendly Applications** by Travis Lowdermilk (April 11, 2013)
- **Articles Web**
 - Una llarga llista d'articles disponible a: <https://delicious.com/tgranollers/GEInformàtica-UCD>