



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

EXPERIÈNCIA D'USUARI

Coordinació: SAYAGO BARRANTES, SERGIO

Any acadèmic 2022-23

Informació general de l'assignatura

Denominació	EXPERIÈNCIA D'USUARI			
Codi	102383			
Semestre d'impartició	2N Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Tècniques d'Interacció Digital i de Computació	2	OBLIGATÒRIA	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	SAYAGO BARRANTES, SERGIO			
Departament/s	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	<p>Segons el marc acadèmic de graus de la EPS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ECTS = 25 hores; 6 ECTS = 150 hores - 40% (60h) de treball presencial; 60%(90h) de treball autònom <p>Aquesta distribució d'hores a l'assignatura és la següent:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Treball presencial: teoria (28h) + pràctiques (28h) = 56 + 4 hores d'exàmens = 60h - Treball autònom: desenvolupament de projecte (65h) + estudi (25h) = 90h 			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Castellà (apunts), Català / Castellà (a l'aula)			
Distribució de crèdits	Veure apartat de tipus d'activitat, crèdits i grups			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
HURTADO TORRES, DANIEL	daniel.hurtado@udl.cat	3	
SAYAGO BARRANTES, SERGIO	sergio.sayago@udl.cat	3	Demandar cita per correu-e. Despatx 12 Campus Igualada (Pla de la Massa) / Virtual via videoconferència

Informació complementària de l'assignatura

L'experiència d'usuari va més enllà de la usabilitat, que es centra en solucionar problemes, i tracta els aspectes instrumentals (per ex. errors) i no instrumentals (per ex. motivacions) de les nostres interaccions amb les noves tecnologies. Experiència d'Usuari és una assignatura de 6 ECTS, de formació específica, i de caràcter obligatori, que s'imparteix al segon semestre del segon curs del Grau en Tècniques d'Interacció Digital i de Computació (GTIDIC). El GTIDIC té com a principal objectiu el de formar a professionals del món de la computació amb una vessant molt pràctica, prestant especial atenció al disseny i implementació d'aplicacions interactives. Els graduats en el GTIDIC estaran plenament preparats per a exercir de professionals en el món de les TIC, especialment en el disseny i desenvolupament d'aplicacions interactives.

L'assignatura d'Experiència d'Usuari és una continuació de l'assignatura Interacció i Usabilitat, en la que es proporciona una introducció a la Interacció Persona-Ordinador. L'objectiu principal de l'assignatura Experiència d'Usuari és proporcionar als estudiants unes habilitats i uns coneixements que els i les capacitin per a desenvolupar tasques pròpies del perfil professional *UX Researcher* (i també de l'emergent *UX Writer*). Per assolir aquest objectiu, l'assignatura s'integra en un projecte comú que es realitza conjuntament amb la resta d'assignatures de segon semestre de segon: Innovació a les TIC, Especificació i Anàlisi de Sistemes Interactius, i Aplicacions mòbils. En aquest projecte els estudiants desenvolupen una aplicació mòbil innovadora i centrada en l'usuari dins d'un context d'enginyeria del software - i UX - àgil, que domina actualment el desenvolupament software i la UX en el món empresarial.

A l'assignatura s'utilitza programari, concretament, eines de prototipatge interactiu, amb modalitat gratuïta, com Figma.

Objectius acadèmics de l'assignatura

1. Adoptar un punt de vista centrat en l'usuari
2. Consolidar el desenvolupament de sistemes interactius seguint metodologies de Disseny Centrat en l'Usuari (DCU)
3. Aplicar tècniques participatives en fases inicials del desenvolupament d'un sistema interactiu
4. Comprendre i desenvolupar perfils d'usuari associats a un determinat sistema
5. Desenvolupar l'arquitectura de la informació d'un sistema interactiu i/o d'informació
6. Conèixer i aplicar patrons d'interacció
7. Avaluar la usabilitat i el grau de l'experiència dels usuaris d'un sistema interactiu

Competències

Segons la taula de competències del GTIDIC (disponible a <https://ja.cat/zvyK4>):

Bàsiques

CB03. Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica

Transversals

CT3. Adquirir capacitat en l'ús de les noves tecnologies i de les tecnologies de la informació i la comunicació.

CT6. Aplicar la perspectiva de gènere a les tasques pròpies de l'àmbit professional.

Generals

CG1. Capacitat per a concebre, planificar i desenvolupar projectes en l'àmbit de les TIC

CG2. Capacitat per a dissenyar, desenvolupar, avaluar i garantir l'accessibilitat, ergonomia, usabilitat i seguretat dels sistemes informàtics

CG4. Capacitat per a emprar els mètodes de l'enginyeria del programari en el desenvolupament d'aplicacions informàtiques interactives

CG9. Capacitat d'anàlisi i síntesi

Específiques

CE3. Coneixements bàsics sobre l'ús i programació d'ordinadors, sistemes operatius i bases de dades útils per al desenvolupament d'aplicacions informàtiques interactives.

CE6. Capacitat per a dissenyar, desenvolupar, seleccionar i avaluar aplicacions i sistemes informàtics, garantint la seva fiabilitat, seguretat i qualitat.

CE10. Capacitat per analitzar, dissenyar, construir i mantenir aplicacions digitals interactives de forma robusta, segura i eficient, escollint el paradigma i els llenguatges de programació més adequats.

CE13. Coneixement i aplicació de les característiques, funcionalitats i estructura de les bases de dades, que permetin el seu ús adequat, i el disseny, anàlisi i implementació d'aplicacions interactives basades en elles

CE15. Coneixement i aplicació dels principis, metodologies i cicles de vida de l'enginyeria de programari.

CE16. Capacitat per a dissenyar i avaluar interfícies persona-ordinador que garanteixin la usabilitat dels sistemes, serveis i aplicacions informàtiques.

CE25. Ser capaç d'analitzar, organitzar, etiquetar i visualitzar l'estructura que defineix la interacció amb els continguts digitals, mitjançant l'aplicació de mètodes, tècniques i eines d'arquitectura d'informació que facilitin l'accessibilitat.

CE26. Saber aplicar els principis i estàndards d'accessibilitat i disseny universal dels principals productes i serveis digitals per dissenyar experiències que garanteixin la igualtat d'oportunitats entre usuaris.

Continguts fonamentals de l'assignatura

- Tècniques participatives
- Perfils d'usuari
- Prototipatge interactiu
- Fonaments de l'arquitectura de la informació
- Patrons d'interacció
- Avaluació usabilitat i experiència d'usuari

Eixos metodològics de l'assignatura

Metodologia	Teoria	Pràctica	Treball autònom
-------------	--------	----------	-----------------

Classes magistrals participatives	X		
Resolució de pràctiques en el laboratori (projecte comú)		X	
Resolució autònoma de pràctiques (projecte comú)			X
Lectures (relacionades amb projecte comú i teoria)			X
Resolució autònoma de problemes (projecte comú)			X
Estudi			X

Projecte comú

Les pràctiques es realitzen dins del paraigües del projecte comú. Aquest projecte es desenvolupa a: Especificació i Anàlisi de Sistemes Interactius, Innovació a les TIC, Aplicacions per a Dispositius Mòbils, i aquesta assignatura.

El projecte comú té com a objectiu animar i fomentar en els estudiants a enfrontar-se en un escenari "àgil" de la vida real en el context de desenvolupament software, que pretén consolidar una start-up innovadora basada en una aplicació per a dispositius mòbils i a desenvolupar competències relacionades amb l'organització, comunicació i relacions humanes per coordinar l'equip i aprendre a vendre les idees.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

Setmana	Dates	Teoria	Pràctica	Observacions
1	07 Febrer - 8 Febrer	T1. Importància de la UX T2. Inclusivitat	P1. Player experience	
2	14 Febrer - 15 Febrer	T3. Recollida i anàlisi dades usuaris	P1 (cont.)	
3	21 Febrer - 22 Febrer	T4. Aspectes de disseny UX	P2. Mecànica i sistemes	Lliurament P1 fins 26 Febrer 23.55
4	28 Febrer - 1 Març	T4 (cont.)	P2 (cont.)	
5	07 Març - 08 Març	T5. Prototipat T6 - Avaluació	P3. Gameplay	Lliurament P2 fins 12 Març 23.55
6	14 Març - 15 Març	T5/T6 (cont)	P3 (cont.)	
7	21 Març - 22 Març	Simulacre Primer Parcial + correcció	P4. Macroestructura	Lliurament P3 fins 26 Març 23.55
8	28 Març - 29 Març	PARCIALS	PARCIALES	
9	11 Abril - 12 Abril	FESTIU	P4 (cont.)	
10	18 Abril - 19 Abril	T7. UX quantitativa	P5 - Iteració 1	Lliurament P4 fins 23 Abril 23.55
11	25 Abril - 26 Abril	P5 (cont.)	P5 (cont.)	
12	02 Maig - 03 Maig	P6. Iteració 2 (disseny + avaluació)	P6 (cont.)	Lliurament P5 fins 7 Maig 23.55
13	09 Maig - 10 Maig	T8. Xerrada	P6 (cont.)	

14	16 Maig - 17 Maig	T9. Aspectes de futur	P7. Iteració 3 (disseny + avaluació)	Lliurament P6 fins 21 Maig 23.55
15	23 Maig - 24 Maig	P7 (cont.)	P7 (cont.)	Lliurament P7 fins 28 Maig 23.55
16	29 Maig - 30 Maig	PARCIALS + RECUPERACIONS + TUTORIES		

El pla de desenvolupament del projecte comú el trobareu definit a l'enunciat del projecte, disponible al Campus Virtual.

Sistema d'avaluació

Els instruments d'avaluació i la seva relació amb els objectius d'aprenentatge i competències específiques són:

Instrument	Objectius d'aprenentatge	Competències específiques
Projecte comú	Tots	6-15-16-25-26
Proves escrites	Tots	6-15-16-25-26

El marc d'avaluació està determinat segons el pla d'estudis del GTIDIC, el marc acadèmic de graus de la EPS (<https://www.eps.udl.cat/ca/informacio-academica/normatives/marc-academic-eps/>) i la normativa UdL d'avaluació i qualificació de la docència en els graus (<http://www.udl.cat/ca/udl/norma/>). L'avaluació de l'assignatura és:

Avaluació continua
<p>Nota Final (NF) = Nota_de_Pràctiques (NP) * 0.5 + Nota_de_Teoría (NT)* 0.5, NF >= 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • NP (50% de la NF) >= 5 <ul style="list-style-type: none"> ◦ (30% de la NF): <u>Pràctiques</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ (P1 + P2 + P3 + P4 + P5 + P6 + P7) / 7 ◦ (20% de la NF) <u>Projecte Comú</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentació (10%) ▪ Seguiment i gestió (10%) • NT (50% de la NF) >= 5 <ul style="list-style-type: none"> ◦ (30% de la NF) <u>Primer parcial</u>. 2h. Sense apunts. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observació: la nota del primer parcial serà el MAX (simulacre_examen_1, primer parcial) ◦ (20% de la NF) <u>Segon parcial</u>. 2h. Sense apunts. NO hi ha simulacre.
<p>Recuperacions - nota mínima = 5. Nota màxima = 7.5</p> <ul style="list-style-type: none"> • No és per pujar nota • Si NT < 5: <ul style="list-style-type: none"> ◦ <u>Examen escrit final</u>. Entra tot el temari de l'assignatura. Sense apunts. 2 hores. • Si NP < 5: <u>Entrega pràctiques</u> (P1-P7)

Projecte comú

El 20% de la NF és el projecte comú. Serà una nota comuna en les 4 assignatures que integren el projecte. Aquesta nota es calcula mitjançant la valoració per part del professor, dels companys, de les aportacions que realitza cada estudiant en el desenvolupament del projecte, de la constància i l'organització en el desenvolupament de les tasques. Consta de 2 parts fonamentals:

- Presentació. És una defensa pública davant d'un jurat en un format sembla a una ronda d'inversió real. Té un pes de 10% de la final.

- Seguiment i Gestió. En aquest apart es farà per part del professorat un seguiment intensiu en reunions de

seguiment. Té un pes de 10% de la nota final.

Al final del curs tots els equip rebran un informe resum dels assoliments obtinguts, amb les valoracions del professorat, dels membres del jurat, i dels companys. També s'inclouran dades descriptives per veure la seva evolució i comparar-la amb la resta de companys.

Nota: Es pot cursar el projecte sense necessitat d'estar matriculat a les 4 assignatures. Els estudiants que no estiguin matriculats de les 4 assignatures tindrà la mateixa avaluació, amb l'excepció que seran forçats a liderar durant la realització del projecte i la presentació final la part d'una de les assignatures que han estat matriculats. Aquest aspecte també simular una realitat cada dia més significativa amb la introducció de la figura del freelance.

Nota 2: Si un grup es divideix, es manté la nota fins l'últim lliurament avaluat i les dos parts volen soles partint de la base comú.

Bibliografia i recursos d'informació

[Contextual design : design for life / Karen Holtzblatt, Hugh Beyer](#)

[The Design of everyday things / Don Norman](#)

[Designing interactions / Bill Moggridge](#)

[Designing the user interface : strategies for effective human-computer interaction / Shneiderman, Plaisant, Cohen, Jacobs, Elmqvist](#)

[Experience design : technology for all the right reasons / Marc Hassenzahl](#)

[The human-computer interaction handbook : fundamentals, evolving technologies, and emerging applications / edited by Julie A. Jacko](#)

[Interaction design : beyond human-computer interaction / Helen Sharp, Jennifer Preece, and Yvonne Rogers](#)

[Studies in conversational UX design / de Robert J. Moore, Margaret H. Szymanski, Raphael Arar, Guang-Jie Ren](#)

[The Conversational Interface Talking to Smart Devices Michael McTear, Zoraida Callejas, David Griol](#)

[Wired for speech : how voice activates and advances the human-computer relationship / Clifford Nass and Scott Brave](#)

[Research methods in human-computer interaction / Jonathan Lazar, Jinjuan Heidi Feng, Harry Hochheiser](#)

[Information architecture : for the web and beyond / Louis Rosenfeld, Peter Morville, and Jorge Arango](#)