



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT **EXPERIÈNCIA D'USUARI**

Coordinació: SAYAGO BARRANTES, SERGIO

Any acadèmic 2023-24

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 | Només examen | | | |
| Coordinació | SAYAGO BARRANTES, SERGIO | | | |
| Departament/s | ENGINYERIA INFORMÀTICA I DISSENY DIGITAL | | | |
| 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 |
|--------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------|------------------------|
| SAYAGO BARRANTES, SERGIO | sergio.sayago@udl.cat | 0 | Contactar per correu-e |

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*). 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

Aquesta assignatura s'ofereix en modalitat examen únicament en aquest curs i sense classes programades

| 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 |

Pla de desenvolupament de l'assignatura

| Setmana | Teoria | Pràctica | Observacions |
|---------|--|--------------------------------------|--------------------|
| 1 | T1. Importància de la UX T2. Inclusivitat | P1. Player experience | |
| 2 | T3. Recollida i anàlisi dades usuaris | P1 (cont.) | |
| 3 | T4. Aspectes de disseny UX | P2. Mecànica i sistemes | P1. Es pot lliurar |
| 4 | T4 (cont.) | P2 (cont.) | |
| 5 | T5. Prototipat T6 - Avaluació | P3. Gameplay | P2. Es pot lliurar |
| 6 | T5/T6 (cont) | P3 (cont.) | |
| 7 | T5/T6 (cont) | P4. Macroestructura | P3. Es pot lliurar |
| 8 | PARCIALS | PARCIALES | |
| 9 | FESTIU | P4 (cont.) | |
| 10 | T7. UX quantitativa | P5 - Iteració 1 | P4. Es pot lliurar |
| 11 | P5 (cont.) | P5 (cont.) | |
| 12 | P6. Iteració 2 (disseny + avaluació) | P6 (cont.) | P5. Es pot lliurar |
| 13 | T8. Aspectes de futur | P6 (cont.) | |
| 14 | P7. Iteració 3 (disseny + avaluació) | P7. Iteració 3 (disseny + avaluació) | P6. Es pot lliurar |
| 15 | P7 (cont.) | P7 (cont.) | P7. Es pot lliurar |
| 16 | PARCIALS + RECUPERACIONS + TUTORIES | | |
| | | | |

Sistema d'avaluació

| Bloc i Activitat | Pes | Obligatòria | Recuperable | Nota mínima |
|----------------------------------|-----|-------------|-------------|-------------|
| Bloc I. Primer examen de teoria | 25% | SI | SI | NO |
| Bloc II. Segon examen de teoria | 25% | SI | SI | NO |
| Bloc III. Projecte de pràctiques | 50% | SI | SI | NO |

Nota final ≥ 5

Si Nota final < 5 , examen escrit (entra tot)

Avaluació alternativa

L'estudiantat que compti amb el vistiplau per ser avaluat mitjançant avaluació alternativa (veure requisits i procediment a la normativa d'avaluació) haurà de realitzar les següents activitats:

Examen escrit final (nota ≥ 5)

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](#)