



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE  
**DISEÑO CENTRADO EN EL  
USUARIO**

Coordinación: GRANOLLERS SALTIVERI, ANTONI

Año académico 2023-24

## Información general de la asignatura

<b>Denominación</b>	DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO			
<b>Código</b>	102026			
<b>Semestre de impartición</b>	1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
<b>Carácter</b>	<b>Grado/Máster</b>	<b>Curso</b>	<b>Carácter</b>	<b>Modalidad</b>
	Grado en Ingeniería Informática	4	OBLIGATORIA	Presencial
	Grado en Ingeniería Informática	4	OPTATIVA	Presencial
<b>Número de créditos de la asignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipo de actividad, créditos y grupos</b>	<b>Tipo de actividad</b>	<b>PRALAB</b>	<b>TEORIA</b>	
	<b>Número de créditos</b>	3	3	
	<b>Número de grupos</b>	1	1	
<b>Coordinación</b>	GRANOLLERS SALTIVERI, ANTONI			
<b>Departamento/s</b>	INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL			
<b>Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante</b>	6 ECTS = 25x6 = 150 horas de trabajo 40% --> 60 horas presenciales 60% --> 90 horas de trabajo autónomo del estudiante			
<b>Información importante sobre tratamiento de datos</b>	Consulte <a href="#">este enlace</a> para obtener más información.			
<b>Idioma/es de impartición</b>	Inglés			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
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 con toni.granollers@udl.cat

## Información complementaria de la asignatura

Este curso la asignatura forma parte del **FHICT Minor Global Acting in ICT** – Innovation in International Learning Spaces, minor internacional liderado por la University of Fontys (The Netherlands): <https://www.keuzegidsfontysict.nl/en/minors/minors-within-hbo-ict-bachelor-education/global-acting-in-it>

## Objetivos académicos de la asignatura

- Continuación y consolidación de los conocimientos adquiridos sobre el tema en la asignatura "Interacción-Persona ordenador" (segundo curso)
- Profundizando sobre los principales conceptos y metodologías que establecen la metodología de Diseño Centrado en el Usuario en la disciplina de Interacción Persona-Ordenador.
- Especial énfasis en las principales técnicas que permiten a los diseñadores de sistemas de seguir metodologías UCD para el desarrollo de sistemas interactivos e interfaces de usuario
- La asignatura será principalmente PRÁCTICA

## Competencias

### Competencias Estratégicas de la Udl

- **CT2.** Adquirir un dominio significativo de una lengua extranjera, especialmente del inglés
- **CT3.** Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación

### Competencias Transversales

- **EPS11.** Capacidad de comprender las necesidades del usuario expresadas en un lenguaje no técnico.

### Competencias del Módulo de formación de tecnología específica. Tecnologías de la información

- **GII-TI1.** Capacidad para comprender el entorno de una organización y sus necesidades en el ámbito de las tecnologías de la información y las comunicaciones
- **GII-TI3.** Capacidad para emplear metodologías centradas en el usuario y la organización para el desarrollo, evaluación y gestión de aplicaciones y sistemas basados en tecnologías de la información que aseguren la accesibilidad, ergonomía y usabilidad de los sistemas.
- **GII-TI5.** Capacidad para seleccionar, desplegar, integrar y gestionar sistemas de información que satisfagan las necesidades de la organización, con los criterios de coste y calidad identificados.
- **GII-TI6.** Capacidad de concebir sistemas, aplicaciones y servicios basados en tecnologías de red, incluyendo Internet, web, comercio electrónico, multimedia, servicios interactivos y computación móvil.

## Contenidos fundamentales de la asignatura

- Introducción
- Técnicas participativas de recolección de requerimientos
- Perfiles de usuario
- Prototipado interactivo profesional
- Arquitectura de la Información
- Patrones d'Interacción
- Multiculturalidad e Internacionalización
- Diseño de la experiencia de Usuario (UX)
- Evaluación de la usabilidad:
  - evaluación por expertos
  - evaluación con usuarios
  - elaboración de informes profesionales

## Ejes metodológicos de la asignatura

El curso se desarrolla de la siguiente manera:

- No hay grupos "medianos", eso significa que todas las clases se desarrollan siempre con el mismo grupo de estudiantes.
- El curso se divide en una serie de temas relacionados con las técnicas de UCD.
- Cada tema será presentado por el profesor, entonces los estudiantes (individualmente o en parejas) trabajarán en esta técnica.
- Al final de cada tema cada estudiante o pareja presentarán al resto lo que han hecho, lo cual permite una discusión abierta.
- Cada tema durará entre 3 y 4 clases de dos horas (ver el calendario)
- Todo ello se realiza con una idea de proyecto a desarrollar. El proyecto se entrega al inicio, proporcionando el mismo escenario en el que trabajar.

## Plan de desarrollo de la asignatura

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 de evaluación

	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				

## IMPORTANTE

- **TODAS las actividades son obligatorias**
- Será necesario recuperar cada actividad y exámen cuya nota sea inferior a 4
  - 3.9 no es 4
  - No Presentado = 0
- **Para aprobar la asignatura la NOTA FINAL >= 5**
  - 4.9 no es 5

Las clases son **PRESENCIALES**, si la asistencia es inferior al 80%, la nota final se verá reducida en un 20%

Entonces, para superar el curso será necesario que **TODAS las actividades tengan una nota mínima de 4**. Aquellas que no lleguen a esta nota podran re-enviarse hasta el último día de la semana de tutorías (**en este caso, la nota de cada activitat re-enviada sera el 80% de su revisión**).

## Bibliografía y recursos de información

### Webs

- <http://www.interaction-design.org/books/hci.html>
- <http://www.grihotools.udl.cat/mpiu>

### Libros

- **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)

### Artículos Web

- Una larga lista de artículos disponible en: <https://delicious.com/tgranollers/GEInformàtica-UCD>