



Universitat de Lleida

# GUÍA DOCENTE

# **EXPERIENCIA DE USUARIO**

Coordinación: SAYAGO BARRANTES, SERGIO

Año académico 2021-22

## Información general de la asignatura

<b>Denominación</b>	EXPERIENCIA DE USUARIO			
<b>Código</b>	102383			
<b>Semestre de impartición</b>	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
<b>Carácter</b>	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Técnicas de Interacción Digital y de Computación	2	OBLIGATORIA	Presencial
<b>Número de créditos de la asignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipo de actividad, créditos y grupos</b>	<b>Tipo de actividad</b>	PRALAB	TEORIA	
	<b>Número de créditos</b>	3	3	
	<b>Número de grupos</b>	1	1	
<b>Coordinación</b>	SAYAGO BARRANTES, SERGIO			
<b>Departamento/s</b>	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
<b>Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante</b>	<p>Según el marco académico de grados de la EPS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 ECTS = 25 horas; 6 ECTS = 150 horas</li> <li>- 40% (60h) de trabajo presencial y 60% (90h) de trabajo autónomo</li> </ul> <p>La distribución de horas en la asignatura es la siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo presencial: teoría (28h) + prácticas (28h) = 56h + 4h de exámenes = 60h</li> <li>- Trabajo autónomo: desarrollo de proyecto / prácticas (65h) + estudio (25h) = 90h</li> </ul>			
<b>Información importante sobre tratamiento de datos</b>	Consulte <a href="#">este enlace</a> para obtener más información.			
<b>Idioma/es de impartición</b>	Castellano, Catalán e Inglés			
<b>Distribución de créditos</b>	Véase tipo de actividad, créditos y grupos			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
HURTADO TORRES, DANIEL	daniel.hurtado@udl.cat	3	
SAYAGO BARRANTES, SERGIO	sergio.sayago@udl.cat	3	Pedir cita por correo-e. Despacho 12 Campus Igualada (Pla de la Massa) / Virtual mediante videoconferencia

## Información complementaria de la asignatura

La Experiencia de Usuario aborda aspectos instrumentales (por ej. errores ) y no instrumentales (por ej. motivación) de nuestra interacción con tecnologías digitales. Experiencia de Usuario es una asignatura de 6 ECTS, de formación específica, y de carácter obligatorio, que se imparte en el segundo semestre del segundo año del Grado en Técnicas de Interacción Digital y de Computación (GTIDIC).

El GTIDIC tiene como objetivo formar a profesionales del mundo de la computación con una vertiente muy práctica, prestando especial atención al diseño e implementación de aplicaciones interactivas. Los graduados en el GTIDIC estarán plenamente preparados para ejercer de profesionales en el mundo de las TIC, centrándose en el diseño y el desarrollo de aplicaciones interactivas.

La asignatura de Experiencia de Usuario es una continuación de la asignatura Interacción y Usabilidad, en la que se proporciona una introducción a la Interacción Persona Ordenador (IPO). El objetivo principal de la asignatura de Experiencia de Usuario es proporcionar a los estudiantes unas habilidades y conocimientos que los y las capaciten para desarrollar tareas propias del perfil profesional actualmente conocido como *UX Researcher* (y también del emergente *UX Writer*)

Para alcanzar este objetivo, la asignatura se integra en un proyecto común, que se realiza con el resto de asignaturas del segundo semestre de segundo del GTIDIC: Especificación y Análisis de Sistemas Interactivos, Aplicaciones para Dispositivos Móviles, e Innovación a las TIC. En el proyecto, los estudiantes diseñan y desarrollan una aplicación móvil innovadora y centrada en la UX dentro del contexto de desarrollo ágil de ingeniería de software.

## Objetivos académicos de la asignatura

1. Consolidar el desarrollo de sistemas interactivos siguiendo las metodologías de Diseño Centrado en el Usuario (DCU).
2. Aplicación de Técnicas Participativas en fases iniciales de un desarrollo de un sistema interactivo
3. Comprender y desarrollar los perfiles de usuario asociados a un determinado sistema
4. Desarrollar la Arquitectura de la Información de un sistema interactivo y/o de información
5. Conocer y aplicar los patrones de interacción a la hora de diseñar interfaces de usuario
6. Evaluar la usabilidad y el grado de la experiencia de los usuarios de un sistema interactivo

## Competencias

Según la tabla de competencias del GTIDIC, disponible en su página web ( <https://ja.cat/zvyK4> ):

### Competencias significativas:

#### Básicas

**CB3.** Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

## Transversales

**CT3.** Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación.

**CT6.** Aplicar la perspectiva de género a las funciones propias del ámbito profesional.

## Generales

**CG1.** Capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos en el ámbito de las TIC

**CG2.** Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas informáticos.

**CG4.** Capacidad para emplear los métodos de la ingeniería del software en el desarrollo de aplicaciones informáticas interactivas.

**CG9.** Capacidad de análisis y síntesis

## Específicas

**CE3.** Conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos y bases de datos útiles para el desarrollo de aplicaciones informáticas interactivas.

**CE6.** Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad.

**CE10.** Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones digitales interactivas de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.

**CE13.** Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones interactivas basadas en ello.

**CE15.** Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.

**CE16.** Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la usabilidad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

**CE25.** Ser capaz de analizar, organizar, etiquetar y visualizar la estructura que define la interacción con los contenidos digitales, mediante la aplicación de métodos, técnicas y herramientas de arquitectura de información que faciliten la accesibilidad.

**CE26.** Saber aplicar los principios y estándares de accesibilidad y diseño universal de los principales productos y servicios digitales para diseñar experiencias que garanticen la igualdad de oportunidades entre sus usuarios.

## Contenidos fundamentales de la asignatura

- Técnicas participativas
- Perfiles de usuario
- Prototipado interactivo
- Fundamentos de la Arquitectura de la Información
- Patrones de interacción
- Evaluación de la usabilidad y de la experiencia de usuario

## Ejes metodológicos de la asignatura

Metodología	Teoría	Prácticas	Trabajo autónomo
Clases magistrales participativas	X		
Resolución de prácticas en el laboratorio (prácticas del proyecto común)		X	
Resolución autónoma de prácticas (proyecto común)			X
Lecturas (relacionadas con proyecto común y teoría)			X
Resolución autónoma de problemas (prácticas del proyecto común)			X
Estudio			X

Las actividades de teoría y prácticas son presenciales, siempre y cuando las autoridades académicas de la UdL no indiquen lo contrario.

## Proyecto común

Las prácticas se realizan dentro del paraguas del proyecto común. Este proyecto se desarrolla en Especificación y Análisis de Sistemas Interactivos, Innovación en las TIC, Aplicaciones para Dispositivos Móviles, y esta asignatura.

El proyecto común tiene como objetivo animar y fomentar en los estudiantes a enfrentarse en un escenario "ágil" de la vida real en el contexto de desarrollo software, que pretende consolidar una start-up innovadora basada en una aplicación para dispositivos móviles y a desarrollar competencias relacionadas con la organización, comunicación y relaciones humanas para coordinar un equipo y aprender a vender las ideas.

## Plan de desarrollo de la asignatura

Semana	Fechas	Teoría	Práctica	Observaciones
1	8 Feb - 9 Feb	T1. Importancia de la UX T2. Inclusividad	P1. Player experience	
2	15 Feb - 16 Feb	T3. Recogida y análisis de datos usuarios	P1 (cont.)	Entrega P1 20 Feb 23.55
3	22 Feb - 23 Feb	T4. Aspectos de diseño UX	P2. Mecánica y sistemas	
4	1 Mar - 2 Mar	T4 (cont.)	P2 (cont.)	Entrega P2 6 Març 23.55
5	8 Mar - 9 Mar	T4 (cont.)	P3. Gameplay	
6	15 Mar - 16 Mar	T5. Prototipado	P3 (cont.)	Entrega P3 20 Març 23.55
7	22 Mar - 23 Mar	T6. Evaluación	P4. Macroestructura	
8	29 Mar - 30 Mar	Simulacro examen_1	P4 (cont.)	Entrega P4 3 Abril 23.55
9	5 Abr - 6 Abr	Semana de parciales		Examen de teoría (T1-T6)
10	19 Abr - 20 Abr	P5. Iteración 1 (diseño + evaluación)	FESTIVO	
11	26 Abr - 27 Abr	T7. UX en la práctica	P5 (cont.)	Entrega P5 1 Mayo 23.55

12	3 May - 4 May	P6. Iteración 2 (diseño + evaluación)	P6 (cont.)	
13	10 May - 11 May	T8. Charla invitada profesional	P6 (cont.)	Entrega P6 15 Mayo 23.55
14	17 May - 18 May	T9. Aspectos de futuro	P7. Iteración 3 (diseño + evaluación)	
15	24 May - 25 May	P7 (cont.)	P7 (cont.)	Entrega P7 29 de Mayo 23.55
16	31 May - 1 Jun	Semana de parciales		Examen de teoría (T7, T8, T9)
17	7 Jun - 8 Jun	Semana de parciales		
18	14 Jun - 15 Jun	Setmana de tutorias		
19	21 Jun - 22 Jun	Exámenes de recuperación		
20	28 Jun - 29 Jun	Exámenes de recuperación		

El plan de desarrollo del proyecto común se encuentra en el enunciado del proyecto, disponible en el Campus Virtual.

## Sistema de evaluación

Los instrumentos de evaluación y su relación con los objetivos de aprendizaje y competencias específicas son:

Instrumento	Objetivos de aprendizaje	Competencias específicas
Proyecto común	Todos	6-15-16-25-26
Pruebas escritas	Todos	6-15-16-25-26

El sistema de evaluación está definido por el plan de estudios del GTIDIC, el marco académico de grados de la EPS ( <https://ja.cat/leppB> ), y la Normativa UdL de evaluación y calificación de la docencia en los grados ( <https://ja.cat/ZWcLF> ), en los que se indica que:

- las **pruebas escritas** tienen una ponderación **mínima del 50%** y una **máxima de 80%** de la nota final
- las **pruebas prácticas** tienen una ponderación **mínima del 20%** y una **máxima de 50%** de la nota final
- el número **mínimo de actividades evaluables es 3**
- las actividades de evaluación que son un **requisito indispensable para superar la asignatura**, de forma coherente con la transcendencia de las competencias evaluadas, no pueden ponderar menos de un **30% de la nota final de la asignatura**
- los estudiantes tienen **derecho a recuperar toda actividad de evaluación con un peso igual o superior al 30% de la nota final** de la asignatura.
- las actividades de **recuperación tienen un peso máximo del 80% de la nota final.**
- en caso de **plagio**, la nota de aquella actividad es igual a **0**
- ninguna actividad de evaluación puede tener un **peso inferior al 10%** de la nota final
- se asignará la calificación de **No Presentado** a aquellos estudiantes que hayan realizado actividades evaluables con un **peso inferior al 50% del porcentaje en la nota final**

Evaluación continua

**Nota Final (NF) = Nota\_de\_Prácticas (NP) \* 0.5 + Nota\_de\_Teoría (NT)\* 0.5, NF >= 5**

- **NP** (50% de la NF) >= 5
  - (30% de la NF): Prácticas
    - (P1 + P2 + P3 + P4 + P5 + P6 + P7) / 7
  - (20% de la NF) Proyecto Común
    - Presentación (10%)
    - Seguimiento y gestión (10%)
- **NT** (50% de la NF) >= 5
  - (30% de la NF) Primer parcial. 2h. Sin apuntes.
    - Observación: la nota del primer parcial será el MAX (simulacro\_examen\_1, primer parcial)
  - (20% de la NF) Segundo parcial. 2h. Sin apuntes.

**Recuperaciones - nota mínima = 5, nota máxima = 7.5**

- No es para subir nota
- Si **NT** < 5:
  - Examen escrito final (20%) Entra todo el temario. Sin apuntes. 2 horas máx.
- Si **NP** < 5: Entrega prácticas (P1, P2, P3)

Las actividades de evaluación son presenciales, excepto los trabajos de investigación I y II, siempre y cuando las autoridades académicas de la UdL no indiquen lo contrario.

## Proyecto común

Tiene un peso de 20% de la NF. Esta nota es común a las 4 asignaturas en la que se realiza y se calcula mediante la valoración por parte del profesorado, de los compañeros, de las aportaciones que realiza cada estudiante en el desarrollo del proyecto, de la constancia y organización en el desarrollo de las tareas. Se divide en dos partes:

- Presentación. Defensa pública frente a un jurado en un formato parecido a una ronda de inversión. Tiene un peso del 10% de la NF.

- Seguimiento y Gestión. En este apartado se realizará, por parte del profesorado, un seguimiento intensivo en reuniones de seguimiento. Tiene un peso del 10% de la NF.

Al final del curso, los estudiantes recibirán un informe resumen de los objetivos, valoraciones del profesorado, del miembro del jurado, y de los compañeros. También se incluirían datos descriptivos para ver la evolución del equipo.

Nota\_1: Se puede realizar el proyecto común sin estar matriculado en las 4 asignaturas. Los estudiantes que no están matriculados en las 4 asignaturas tendrán la misma evaluación, con la excepción de que serán forzados a liderar durante la realización del proyecto y la presentación final la parte de las asignaturas en la que han estado matriculados. Este aspecto también simula una realidad cada vez más significativa como la introducción de la figura del freelance.

Nota\_2: Si un grupo se divide, se mantiene la nota hasta la última entrega evaluada y las dos partes vulean solas partiendo de la base común.

## Bibliografía y recursos de información

[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](#)