



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE

EXPERIENCIA DE USUARIO

Coordinación: SAYAGO BARRANTES, SERGIO

Año académico 2022-23

Información general de la asignatura

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

En la asignatura se utilizarán herramientas de prototipado interactivo disponibles online en modalidad gratuita, por ej. Figma

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

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	07 Febrero - 8 Febrero	T1. Importancia de la UX T2. Inclusividad	P1. Player experience	
2	14 Febrero - 15 Febrero	T3. Recogida y análisis de datos usuarios	P1 (cont.)	
3	21 Febrero - 22 Febrero	T4. Aspectos de diseño UX	P2. Mecànica i sistemes	Entrega P1 hasta 26 Feb 23.55
4	28 Febrero - 1 Marzo	T4 (cont.)	P2 (cont.)	
5	07 Marzo - 08 Marzo	T5. Prototipado T6 - Evaluación	P3. Gameplay	Entrega P2 hasta 12 Marzo 23.55
6	14 Marzo - 15 Marzo	T5/T6 (cont)	P3 (cont.)	
7	21 Marzo - 22 Marzo	Simulacro Primer Parcial + corrección	P4. Macroestructura	Entrega P3 hasta 26 Marzo 23.55
8	28 Marzo - 29 Marzo	PARCIALES	PARCIALES	
9	11 Abril - 12 Abril	FESTIVO	P4 (cont.)	
10	18 Abril - 19 Abril	T7. UX cuantitativa	P5 - Iteración 1	Entrega P4 hasta 23 Abril 23.55
11	25 Abril - 26 Abril	P5 (cont.)	P5 (cont.)	

12	02 Mayo - 03 Mayo	P6. Iteración 2 (diseño + evaluación)	P6 (cont.)	Entrega P5 hasta 7 Mayo 23.55
13	09 Mayo - 10 Mayo	T8. Charla invitada profesional	P6 (cont.)	
14	16 Mayo - 17 Mayo	T9. Aspectos de futuro	P7. Iteración 3 (diseño + evaluación)	Entrega P6 hasta 21 Mayo 23.55
15	23 Mayo - 24 Mayo	P7 (cont.)	P7 (cont.)	Entrega P7 hasta 28 de Mayo 23.55
16	29 Mayo - 30 Junio	PARCIALES + RECUPERACIONES + TUTORIAS		

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 marco de evaluación está definido por el plan de estudios del GTIDIC, el marco académico de grados de la EPS (<https://www.eps.udl.cat/ca/informacio-academica/normatives/marc-academic-eps/>), y la normativa UdL de evaluación y calificación de la docencia en grados (<http://www.udl.cat/ca/udl/norma/>). La evaluación de la asignatura es:

Evaluación continua
<p>Nota Final (NF) = Nota_de_Prácticas (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>Prácticas</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ (P1 + P2 + P3 + P4 + P5 + P6 + P7) / 7 ◦ (20% de la NF) <u>Proyecto Común</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Presentación (10%) ▪ Seguimiento y gestión (10%) • NT (50% de la NF) >= 5 <ul style="list-style-type: none"> ◦ (30% de la NF) <u>Primer parcial</u>. 2h. Sin apuntes. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación: la nota del primer parcial será el MAX (simulacro_examen_1, primer parcial) ◦ (20% de la NF) <u>Segundo parcial</u>. 2h. Sin apuntes.
<p>Recuperaciones - nota mínima = 5, nota máxima = 7.5</p> <ul style="list-style-type: none"> • No es para subir nota • Si NT < 5: <ul style="list-style-type: none"> ◦ <u>Examen escrito final</u> (20%) Entra todo el temario. Sin apuntes. 2 horas máx. • Si NP < 5: <u>Entrega prácticas</u> (P1, P2, P3)

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 vuelan 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](#)