



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE

EXPERIENCIA DE USUARIO

Coordinación: SAYAGO BARRANTES, SERGIO

Año académico 2023-24

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	Solo examen			
Coordinación	SAYAGO BARRANTES, SERGIO			
Departamento/s	INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL			
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
SAYAGO BARRANTES, SERGIO	sergio.sayago@udl.cat	0	Contactar por correo-e

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*)

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

Esta asignatura se ofrece en modalidad examen únicamente en este curso y sin clases programadas

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

EXPERIENCIA DE USUARIO 2023-24

Lecturas (relacionadas con proyecto común y teoría)			X
Resolución autónoma de problemas (prácticas del proyecto común)			X
Estudio			X

Plan de desarrollo de la asignatura

Semana	Teoría	Práctica	Observaciones
1	T1. Importancia de la UX T2. Inclusividad	P1. Player experience	
2	T3. Recogida y análisis de datos usuarios	P1 (cont.)	
3	T4. Aspectos de diseño UX	P2. Mecànica i sistemes	P1. Se puede entregar
4	T4 (cont.)	P2 (cont.)	
5	T5. Prototipado T6 - Evaluación	P3. Gameplay	P2. Se puede entregar
6	T5/T6 (cont)	P3 (cont.)	
7	T5/T6 (cont)	P4. Macroestructura	P3. Se puede entregar
8	PARCIALES	PARCIALES	
9	FESTIVO	P4 (cont.)	
10	T7. UX cuantitativa	P5 - Iteración 1	P4. Se puede entregar
11	P5 (cont.)	P5 (cont.)	
12	P6. Iteración 2 (diseño + evaluación)	P6 (cont.)	P5. Se puede entregar
13	T8. Aspectos de futuro	P6 (cont.)	
14	P7. Iteración 3 (diseño + evaluación)	P7. Iteración 3 (diseño + evaluación)	P6. Se puede entregar
15	P7 (cont.)	P7 (cont.)	P7. Se puede entregar
16	PARCIALES + RECUPERACIONES + TUTORIAS		

Sistema de evaluación

Bloque y Actividad	Peso	Obligatoria	Recuperable	Nota mínima
Bloque I. Primer examen de teoría	25%	SI	SI	NO
Bloque II. Segundo examen de teoría	25%	SI	SI	NO

Bloque III. Proyecto de prácticas	50%	SI	SI	NO
-----------------------------------	-----	----	----	----

Nota final ≥ 5

Si Nota final < 5 , examen escrito (entra todo)

Evaluación alternativa

El estudiantado que cuente con el visto bueno para ser evaluado mediante evaluación alternativa (ver requisitos y procedimiento en la normativa de evaluación) deberá realizar las siguientes actividades:

Examen escrito final (nota ≥ 5)

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](#)