

Diseño Centrado en el Usuario

Código: 104731
Créditos ECTS: 6

| Titulación | Tipo | Curso | Semestre |
|----------------------------------|------|-------|----------|
| 2503873 Comunicación Interactiva | OB | 3 | 1 |

La metodología docente y la evaluación propuestas en la guía pueden experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

Contacto

Nombre: Celia Andreu Sánchez
Correo electrónico: Celia.Andreu@uab.cat

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: español (spa)
Algún grupo íntegramente en inglés: No
Algún grupo íntegramente en catalán: No
Algún grupo íntegramente en español: Sí

Prerequisitos

Conocimientos del diseño de interacción y la creación de productos audiovisuales interactivos. Es necesario que el alumnado tenga autonomía en el diseño de productos digitales. Es necesaria la comprensión de inglés, ya que algunas lecturas y recursos estarán presentados en este idioma.

Objetivos y contextualización

Creación de productos que resuelvan necesidades de los usuarios finales con la simplicidad y usabilidad como base. Estudio de metodologías, técnicas y modelos de investigación para el diseño y la evaluación de productos interactivos finales.

Competencias

- Buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente y documento útil para la elaboración de mensajes, trabajos académicos, exposiciones, etc.
- Diseñar y crear interfaces usables basadas en las necesidades de los usuarios y estéticamente atractivas.
- Gestionar el tiempo de forma adecuada y ser capaz de planificar tareas a corto, medio y largo plazos.
- Integrar conocimientos de diseño, lenguaje y técnica fotográfica y audiovisual para dar sentido a diferentes tipos de contenido.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Resultados de aprendizaje

1. Contrastar y verificar la veracidad de las informaciones aplicando criterios de valoración.
2. Crear interfaces que mantengan un equilibrio entre un diseño técnicamente funcional con gusto estético.
3. Diferenciar lo sustancial de lo relevante en todos los tipos de documentos de la asignatura.
4. Planificar y ejecutar trabajos académicos en el ámbito del diseño centrado en el usuario.

5. Presentar los trabajos de la asignatura en los plazos previstos y mostrando la planificación individual y/o grupal aplicada.
6. Reconocer los elementos clave para el diseño de una interfaz que se adapta a las necesidades de las personas.

Contenido

Los contenidos de Diseño centrado en el usuario incluyen:

- Experiencia de usuario
- Interface de usuario
- Resolución de necesidades de usuarios finales en entornos interactivos
- Métodos y técnicas de investigación en la percepción e interacción del usuario

Metodología

Se realizarán clases de presentación de contenidos, seminarios con casos específicos y proyectos prácticos. El alumnado realizará proyectos interactivos que incluyen el diseño. La metodología docente y la evaluación propuestas podrán experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de la presentación de la asignatura. Se colgará también en el Campus Virtual donde el alumnado podrá encontrar la descripción detallada de los ejercicios y prácticas, los diversos materiales docentes y cualquier información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura. En caso de cambio de modalidad docente por razones sanitarias, el profesorado informará de los cambios que se puedan producir en la programación de la asignatura y las metodologías docentes.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Actividades

| Título | Horas | ECTS | Resultados de aprendizaje |
|----------------------|-------|------|---------------------------|
| Tipo: Dirigidas | | | |
| Clases | 15 | 0,6 | 1, 3, 4 |
| Tipo: Supervisadas | | | |
| Práctica laboratorio | 21 | 0,84 | 2, 4, 5, 6 |
| Seminarios | 9 | 0,36 | 1, 3, 5 |
| Tutorías | 9 | 0,36 | 4, 5, 6 |
| Tipo: Autónomas | | | |
| Proyectos prácticos | 84 | 3,36 | 2, 4, 6 |

Evaluación

La metodología docente y la evaluación propuestas podrán experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

Las actividades de evaluación son:

- Examen (30%)
- Seminarios (20%)
- Trabajos prácticos (50%)

Es imprescindible aprobar el examen y los trabajos prácticos para aprobar la asignatura.

El alumnado tendrá derecho a la recuperación de la asignatura si ha sido evaluado del conjunto de actividades, el peso de las cuales sea de un mínimo de 2/3 partes de la calificación total de la asignatura. Para poder presentarse a la recuperación de la asignatura, será necesario haber obtenido una nota media de 3,5. Las actividades que quedan excluidas del proceso de recuperación son los seminarios.

Las faltas de ortografía se penalizarán con -0,5 puntos cada una.

El estudiante que realice cualquier irregularidad (copia, plagio, suplantación de identidad ...) se calificará con 0 este acto de evaluación. En caso de que se produzcan varias irregularidades, la calificación final de la asignatura será 0.

Actividades de evaluación

| Título | Peso | Horas | ECTS | Resultados de aprendizaje |
|--------------------|------|-------|------|---------------------------|
| Examen | 30% | 3 | 0,12 | 1, 3, 4, 6 |
| Seminarios | 20% | 6 | 0,24 | 1, 3, 5, 6 |
| Trabajos prácticos | 50% | 3 | 0,12 | 2, 4, 5, 6 |

Bibliografía

Alomari, Hakam W., Ramasamy, Vijayalakshmi, Kiper, James D. & Potvin, G. (2020). A user interface (UI) and user experience (UX) evaluation framework for cyberlearning environments in computer science and software engineering education. *Heliyon* 6: e03917. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03917>

Andreu-Sánchez, Celia, Martín-Pascual, Miguel Ángel, Gruart, Agnès & Delgado-García, José María (2021). The effect of media professionalization on cognitive neurodynamics during audiovisual cuts. *Frontiers in Systems Neuroscience*, 15: 598383. <https://doi.org/10.3389/fnsys.2021.598383>

Cybulski, Pawel & Horbinski, Tymoteusz (2020). User experience in using graphical user interfaces of web maps. *International Journal of Geo-Information*, 9(7): 412. <https://doi.org/10.3390/ijgi9070412>

DeAngelus, Marianne & Pelz, Jeff B. (2009). Top-down control of eye movements: Yarbus revisited. *Visual Cognition*, 17 (6-7):790-811. <http://dx.doi.org/10.1080/13506280902793843>

Eckstein, Maria, Guerra-Carrillo, Belén, Miller Singley, Alison T. & Bunge, Silvia A. (2016). Beyond eye gaze: what else can eyetracking reveal about cognition and cognitive development? *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25: 69-91. <http://dx.doi.org/10.1016/j.dcn.2016.11.001>

Hernández-González, Samuel, Andreu-Sánchez, Celia, Martín-Pascual, Miguel Ángel, Gruart, Agnès & Delgado-García, José María (2017). A cognition-related neural oscillation pattern, generated in the prelimbic cortex, can control operant learning in rats. *Journal of Neuroscience* 37(24) 5923-5935. <https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.3651-16.2017>

Joo, Heonsik (2017). A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(20):9931-9935. http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n20_96.pdf

Prasetya Kristiadi, Dedy, Budiman Udjaja, Yogi, Hendric Spits, Harco Leslie & Kusakunniran, Worapan (2017). The effect of UI, UX and GX on Video Games. The IEEE CyberneticsCom. <https://cutt.ly/DmhhWIE>

A lo largo de la asignatura se darán otros recursos que se sumarán a esta bibliografía.

Software

En esta asignatura el alumnado tiene libertad para usar aquel software que mejor se adapte a sus necesidades y capacidades técnicas. En los casos en los que se proponga el trabajo con un software determinado, será con softwares gratuitos, que se presentarán en las sesiones docentes.