

Disseny Centrat en l'Usuari

Codi: 104731

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2503873 Comunicació Interactiva	OB	3	1

Professor/a de contacte

Nom: Celia Andreu Sanchez

Correu electrònic: celia.andreu@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)

Grup íntegre en anglès: No

Grup íntegre en català: No

Grup íntegre en espanyol: Sí

Prerequisits

Coneixements del disseny d'interacció i la creació de productes audiovisuals interactius. És necessari que l'alumnat tingui autonomia en el disseny de productes digitals. És necessària la comprensió d'anglès, ja que algunes lectures i recursos estaran presentats en aquest idioma.

Objectius

Creació de productes que resolguin necessitats dels usuaris finals amb la simplicitat i usabilitat com a base. Estudi de metodologies, tècniques i models d'investigació per al disseny i l'avaluació de productes interactius finals.

Competències

- Actuar amb responsabilitat ètica i amb respecte pels drets i deures fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
- Actuar en l'àmbit de coneixement propi avaluant les desigualtats per raó de sexe/gènere.
- Cercar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a l'elaboració de missatges, treballs acadèmics, exposicions, etc.
- Dissenyar i crear interfícies usables basades en les necessitats dels usuaris i estèticament atractives.
- Gestionar el temps de manera adequada i ser capaç de planificar tasques a curt, mitjà i llarg terminis.
- Integrar coneixements de disseny, llenguatge i tècnica fotogràfica i audiovisual per donar sentit a diferents tipus de contingut.
- Introduir canvis en els mètodes i els processos de l'àmbit de coneixement per donar respostes innovadores a les necessitats i demandes de la societat.
- Que els estudiants sàpiguen aplicar els coneixements propis a la seva feina o vocació d'una manera professional i tinguin les competències que se solen demostrar per mitjà de l'elaboració i la defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.

Resultats d'aprenentatge

1. Analitzar una situació i identificar-ne els punts de millora.
2. Comunicar fent un ús no sexista ni discriminatori del llenguatge.
3. Contrastar i verificar la veracitat de les informacions aplicant criteris de valoració.

4. Crear interfícies que mantinguin un equilibri entre un disseny tècnicament funcional amb gust estètic.
5. Diferenciar allò substancial d'allò rellevant en tots els tipus de documents de l'assignatura.
6. Identificar situacions que necessiten un canvi o millora.
7. Planificar i executar treballs acadèmics en l'àmbit del disseny centrat en l'usuari.
8. Ponderar els riscos i les oportunitats de les propostes de millora tant pròpies com alienes.
9. Presentar els treballs de l'assignatura en els terminis previstos i mostrar-ne la planificació individual o grupal aplicada.
10. Proposar nous mètodes o solucions alternatives fonamentades.
11. Proposar projectes i accions que estiguin d'acord amb els principis de responsabilitat ètica i de respecte pels drets humans i els drets fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
12. Proposar projectes i accions que incorporin la perspectiva de gènere.
13. Reconèixer els elements clau per al disseny d'una interfície que s'adapta a les necessitats de les persones.
14. Valorar l'impacte de les dificultats, els prejudicis i les discriminacions que poden incloure les accions o els projectes, a curt o mitjà terminis, en relació amb determinades persones o col·lectius.

Continguts

Els continguts de Disseny centrat en l'usuari inclouen:

- Experiència d'usuari
- Interface d'usuari
- Resolució de necessitats d'usuaris finals en entorns interactius
- Mètodes i tècniques d'investigació en la percepció i interacció de l'usuari

Metodologia

Es realitzaran classes de presentació de continguts, seminaris amb casos específics i projectes pràctics. L'alumnat realitzarà projectes interactius que inclouen el disseny.

El calendari detallat amb el contingut de les diferents sessions s'exposarà el dia de presentació de l'assignatura. Es penjarà també al Campus Virtual on l'alumnat podrà trobar la descripció detallada dels exercicis i pràctiques, els diversos materials docents i qualsevol informació necessària per a l'adequat seguiment de l'assignatura.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Classes	15	0,6	3, 5, 7
Tipus: Supervisades			
Pràctiques laboratori	21	0,84	4, 7, 9, 13
Seminaris	9	0,36	3, 5, 9
Tutories	9	0,36	7, 9, 13
Tipus: Autònomes			

Avaluació

La metodologia docent i l'avaluació proposades podran experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

Les activitats d'avaluació són:

- Examen (30%)
- Seminaris (20%)
- Treballs pràctics (50%)

És imprescindible aprovar l'examen i els treballs pràctics per aprovar l'assignatura.

L'alumnat tindrà dret a la recuperació de l'assignatura si ha estat avaluat del conjunt d'activitats el pes de les quals sigui d'un mínim de 2/3 parts de la qualificació total de l'assignatura. Per poder presentar-se a la recuperació de l'assignatura, s'haurà hagut d'obtenir una nota mitjana de 3,5. Les activitats que queden excloses del procés de recuperació són els seminaris.

Les faltes d'ortografia es penalitzaran amb -0,5 punts cadascuna.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Examen	30%	3	0,12	1, 2, 3, 5, 6, 7, 13
Seminaris	20%	6	0,24	1, 2, 3, 5, 8, 9, 12, 13
Treballs pràctics	50%	3	0,12	2, 4, 7, 9, 10, 11, 13, 14

Bibliografia

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>

Cybalski, 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>

Al llarg de l'assignatura es donaran altres recursos que se sumaran a aquesta bibliografia.

Programari

En aquesta assignatura l'alumnat té llibertat per utilitzar aquell programari que millor s'adapti a les seves necessitats i capacitats tècniques. En els casos en què es proposi la feina amb un programari determinat, serà amb programaris gratuïts, que es presentaran en les sessions docents.