Universitat de les Illes Balears

Año académico	2015-16
Asignatura	11550 - Experiencia de Usuario
Grupo	Grupo 1, 1S
Guía docente	A
Idioma	Castellano

Guía docente

Identificación de la asignatura

Asignatura	11550 - Experiencia de Usuario
Créditos	0,72 presenciales (18 horas) 2,28 no presenciales (57 horas) 3 totales (75 horas).
Grupo	Grupo 1, 1S (Campus Extens)
Período de impartición	Primer semestre
Idioma de impartición	Castellano

Profesores

Profesor/a	**Horario de atención a los alumnos**					
	Hora de inicio	**Hora de fin**	**Día**	**Fecha inicial**	**Fecha final**	**Despacho**
Antonio Fernández Coca antonio.fernandez-coca@uib.es	Hay que concertar cita previa con el/la profesor/a para hacer una tutoría					
Javier Varona Gómez xavi.varona@uib.es	Hay que concertar cita previa con el/la profesor/a para hacer una tutoría					

Contextualización

La norma internacional sobre la ergonomía de la interacción de las personas con los sistemas, ISO9241, define la experiencia de usuario (UX-*user experience*) como las percepciones y las respuestas del usuario antes, durante o después del uso de un producto, sistema o servicio. Según esta definición la experiencia de usuario incluye todas las sensaciones de la relación de una persona con un producto, sistema o servicio (emociones, creencias, preferencias, percepciones y respuestas físicas o psicológicas. Por tanto, en esta asignatura estudiaremos básicamente los tres factores que influyen en la experiencia de usuario: la persona, el contexto de uso y el sistema (en nuestro caso la tecnología de interacción).

Requisitos

Recomendables

Es recomendable que el alumno curse la asignatura de "Ingeniería de usabilidad" para la consolidación de las competencias de la materia.

Competencias

Fecha de publicación: 24/07/2015

Antes de imprimir este documento, considere si es necesario hacerlo. El medio ambiente es cosa de todos.
©2016 Universidad de las Illes Balears. Cra. de Valldemossa, km 7.5. Palma (Illes Balears). Tel.: +34 - 971 17 30 00. E-07122. CIF: Q0718001A

Documento generado automaticamente a las 1132:11 del 08/07/2016

Específicas

* CE14 - Capacidad para conceptualizar, diseñar, desarrollar y evaluar la interacción persona-ordenador de productos, sistemas, aplicaciones y servicios informáticos..

Genéricas

* CG1 - Capacidad para proyectar, calcular y diseñar productos, procesos e instalaciones en todos los ámbitos de la Ingeniería informática..
* CG7 - Capacidad para la puesta en marcha, dirección y gestión de procesos de fabricación de equipos informáticos, con garantía de la seguridad para las personas y bienes, la calidad final de los productos y su homologación..
* CG10 - Capacidad para aplicar los principios de la economía y de la gestión de recursos humanos y proyectos, así como la legislación, regulación y normalización de la Informática..

Básica

* Se pueden consultar las competencias básicas que el estudiante tiene que haber adquirido al finalizar el máster en la siguiente dirección: http://estudis.uib.cat/es/master/comp_basiques/

Contenidos

Los contenidos de la asignatura están dirigidos a la adquisición de las competencias mediante la comprensión de la percepción y el comportamiento humano para el diseño de sistemas interactivos y la optimización de la experiencia de usuario para poder desarrollar soluciones innovadoras.

Contenidos temáticos

T1. Diseño.

Básicamente, la experiencia de usuario requiere el estudio del diseño, el comportamiento de las personas y el negocio de los productos. El componente de diseño se ocupa del compromiso entre el diseño de la interacción y el diseño de la interfaz.

T2. El factor humano: modelos de comportamiento para sistemas interactivos.

En esta parte es donde se estudia el comportamiento de las personas, así como sus percepciones visuales y emocionales, y se define como el estudio del factor humano.

T3. Negocio.

El componente de negocio ha de buscar una buena experiencia de usuario para aumentar las probabilidades de venta del producto. Está demostrado que un producto que consiga que el usuario sienta una gran satisfacción por tenerlo y usarlo da un gran valor tangible e intangible a la empresa que lo ha creado.

T4. Diseño y desarrollo de tecnologías interactivas.

Finalmente, se repasarán diversas tecnologías interactivas como casos de estudio de experiencia de usuario, donde podrá comprobarse como los productos tecnológicos emergentes adoptan la estrategia de satisfacer las necesidades de los usuarios.

Metodología docente

Fecha de publicación: 24/07/2015

Antes de imprimir este documento, considere si es necesario hacerlo. El medio ambiente es cosa de todos.
©2016 Universidad de las Illes Balears. Cra. de Valldemossa, km 7.5. Palma (Illes Balears). Tel.: +34 - 971 17 30 00. E-07122. CIF: Q0718001A

Documento generado automaticamente a las 1132:11 del 08/07/2016

El contenido teórico se expondrá en clases presenciales de teoría basadas en textos de referencia a los que el alumno tendrá acceso a través de campus extens. Los conceptos teóricos presentados serán aplicados a la resolución de casos prácticos, tanto durante las clases teóricas (cuando sea apropiado), como en clases específicas de prácticas, o en tutorías en grupo reducido o individual.

El alumno resolverá casos de estudiode refuerzo de los conceptos y técnicas vistas en clase. Asimismo, para profundizar en dichas técnicas, se propondrán casos de estudio de complejidad superior. El seguimiento de dicho trabajo se realizará tanto en clase como a través de tutorías, donde en grupo reducido o a nivel individualse procederá a la discusión e intercambio de información entre alumno(s) y profesor. Este tipo de actividad puede llevar asociada la exposición oral de trabajos por parte de los alumnos.

[Con el propósito de favorecer la autonomía y el trabajo personal del alumno, la asignatura forma parte del proyecto Campus Extens. Este proyecto incorpora el uso de herramientas telemáticas para conseguir una enseñanza universitaria flexible y a distancia. De esta forma, el alumno dispondrá de documentos electrónicos y enlaces a Internet relacionados con los contenidos de la asignatura, enunciados de problemas/ prácticas.]

Actividades de trabajo presencial

Modalidad	Nombre	Tip. agr.	Descripción	Horas
Clases teóricas	Clases magistrales	Grupo grande (G)	Mediante el método expositivo el profesor establecerá los fundamentos teóricos y prácticos sobre los diferentes aspectos tratados en las unidades didácticas que componen la asignatura. Las clases teóricas consistirán en sesiones que podrán alternar la exposición de contenidos con la resolución de casos de estudio.	6
Seminarios y talleres	Aprendizaje basado en resolución de casos prácticos	Grupo mediano (M)	Mediante el método de aprendizaje basado en problemas, los alumnos deberán resolver un conjunto de casos prácticos. El objetivo es facilitar la comprensión de los conceptos teóricos vistos en clase, así como introducir al alumnado enlos aspectos prácticos de la asignatura.	9
Evaluación	Exposición de los casos de estudio	Grupo mediano (M)	A través de la presentación oral de los casos de estudio se evaluará el nivel de adquisición de los contenidos y las competencias específicas de la asignatura. Cada caso podrá tener una parte consistente en la resolución de problemas y siempre contendrá una parte relacionada con los conceptos teóricos.	3

Al inicio del semestre estará a disposición de los estudiantes el cronograma de la asignatura a través de la plataforma UIBdigital. Este cronograma incluirá al menos las fechas en las que se realizarán las pruebas de evaluación continua y las fechas de entrega de los trabajos. Asimismo, el profesor o la profesora informará a los estudiantes si el plan de trabajo de la asignatura se realizará a través del cronograma o mediante otra vía, incluida la plataforma Campus Extens.

Actividades de trabajo no presencial

Modalidad	Nombre	Descripción	Horas
Estudio y trabajo autónomo individual	Estudio propio para adquisición de competencias.	Cada alumno deberá dedicar cierto tiempo personal a asimilar los contenidos teóricos impartidos por el profesor en las clases magistrales, y a resolver los casos prácticos propuestos. Parte de estos casos prácticos serán resueltos por el profesor o por los alumnos en clase.	18

Fecha de publicación: 24/07/2015

Antes de imprimir este documento, considere si es necesario hacerlo. El medio ambiente es cosa de todos.
©2016 Universidad de las Illes Balears. Cra. de Valldemossa, km 7.5. Palma (Illes Balears). Tel.: +34 - 971 17 30 00. E-07122. CIF: Q0718001A

Documento generado automaticamente a las 1132:11 del 08/07/2016

Modalidad	Nombre	Descripción	Horas
Estudio y trabajo autónomo individual o en grupo	Casos de estudio	Cada alumno deberá dedicar cierto tiempo adicional fuera de clase a resolver los casos prácticos propuestos. La solución dada a los casos prácticos que se indiquen deberá ser entregada para su posterior evaluación por parte del profesor.	39

Riesgos específicos y medidas de protección

Las actividades de aprendizaje de esta asignatura no conllevan riesgos específicos para la seguridad y salud de los alumnos y, por tanto, no es necesario adoptar medidas de protección especiales.

Evaluación del aprendizaje del estudiante

Exposición de los casos de estudio

Modalidad	Evaluación
Técnica	Trabajos y proyectos **(no recuperable)**
Descripción	A través de la presentación oral de los casos de estudio se evaluará el nivel de adquisición de los contenidos y las competencias específicas de la asignatura. Cada caso podrá tener una parte consistente en la resolución de problemas y siempre contendrá una parte relacionada con los conceptos teóricos.
Criterios de evaluación	Control de la aportación de opiniones y opciones posibles como parte de los casos de estudio propuestos.

Porcentaje de la calificación final: 30%

Casos de estudio

Modalidad	Estudio y trabajo autónomo individual o en grupo
Técnica	Informes o memorias de prácticas **(no recuperable)**
Descripción	Cada alumno deberá dedicar cierto tiempo adicional fuera de clase a resolver los casos prácticos propuestos. La solución dada a los casos prácticos que se indiquen deberá ser entregada para su posterior evaluación por parte del profesor.
Criterios de evaluación	Corrección y completitud de los resultados incluídos en el informe. Completitud, claridad y orden de exposición del informe descriptivo. Nota: para evitar malentendidos, se informa que aquellas prácticas que presenten una similitud exagerada a juicio del profesor serán consideradas copiadas, y merecerán en ese caso la calificación de suspenso, sin detrimento de otras acciones académico-administrativas.

Porcentaje de la calificación final: 70%

Recursos, bibliografía y documentación complementaria

Bibliografía complementaria

* Design for Emotion, 1st Edition from Trevor van Gorp,Edie Adams, Morgan Kaufmann Pub, ISBN 9780123865328, 2012.
* User Experience Management, Essential Skills for Leading Effective UX Teams, Arnie Lund, Morgan Kaufmann Pub, ISBN978-0-12-385496-4, 2011.

Fecha de publicación: 24/07/2015

Antes de imprimir este documento, considere si es necesario hacerlo. El medio ambiente es cosa de todos.
©2016 Universidad de las Illes Balears. Cra. de Valldemossa, km 7.5. Palma (Illes Balears). Tel.: +34 - 971 17 30 00. E-07122. CIF: Q0718001A

Documento generado automaticamente a las 1132:11 del 08/07/2016

* Thoughts On Interaction Design. Jon Kolko,Morgan Kaufmann Pub, ISBN 978-0-12-380930-8, 2011.
* Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario,T. Granollers i Saltiveri, J. Lorés Vidal y J. J. Cañas Delgado, Editorial UOC, ISBN9788490293041, 2005.
* Research methods in human-computer interaction, J. Lazar, J. H. Feng y H. Hochheiser, John Wiley & Sons ltd, ISBN 978-0470723371, 2010.

Otros recursos

* Apuntes del profesor.
* Recursos disponibles en Campus Extens.

Fecha de publicación: 24/07/2015

Antes de imprimir este documento, considere si es necesario hacerlo. El medio ambiente es cosa de todos.
©2016 Universidad de las Illes Balears. Cra. de Valldemossa, km 7.5. Palma (Illes Balears). Tel.: +34 - 971 17 30 00. E-07122. CIF: Q0718001A

Documento generado automaticamente a las 1132:11 del 08/07/2016