

Máster oficial en Enseñanzas Artísticas

Curso 2017-2018

Guía docente de
Experiencia de Usuario

Máster en Diseño Interactivo

Máster oficial en Enseñanzas Artísticas
 Guía docente de la asignatura **Experiencia de Usuario**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	METODOLÓGICAS
Especialidad	Máster en Diseño Interactivo
Periodo de impartición	1º semestre
Nº créditos	3

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Ignacio Vázquez Zapata	ivazquez@esdmadrid.es

3. Relación de profesores que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos

4. Presentación de la asignatura

El proceso interactivo sólo es posible si el receptor comprende los contenidos del proceso y las acciones que constituyen la interacción. La psicología aporta conocimientos y teorías acerca de como los sujetos se comportan, procesan la información y actúan y también proporciona metodologías y herramientas para prototipar, y evaluar el grado de satisfacción de nuestros diseños.

El objetivo es formar a profesionales en la usabilidad, el diseño de la interacción y la experiencia de usuario. profesionales que diseñen centrados en el usuario, que comprendan sus comportamientos, necesidades y expectativas y, de esa forma, explorar las posibilidades del diseño en su relación con la interacción y la comunicación humana.

5. Competencias

Competencias básicas (comunes a cualquier titulación de Máster)
CB02. Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
CB03. Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la

aplicación de sus conocimientos y juicios.
CB05. Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
CB06. Adquirir conocimientos avanzados en un contexto de investigación científica y tecnológica altamente especializada, una comprensión detallada y fundamentada de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en uno o más campos de estudio.
CB07. Reconocer la necesidad del cambio y tener las habilidades para actuar de forma independiente, anticipar y adaptarse a las transformaciones en contextos de ambigüedad e incertidumbre.
Competencias transversales (comunes a otras asignaturas del título superior de Máster en diseño interactivo)
CT01. Conocer y manejar conceptos avanzados relativos al diseño interactivo que permitan reconocer problemas y oportunidades en el análisis y la ejecución de proyectos en todo tipo de organizaciones e instituciones.
CT03. Adquirir un conocimiento profundo de los distintos procesos de comunicación interactiva, las tecnologías y los recursos necesarios para implementar, gestionar y potenciar proyectos avanzados.
CT06. Adquirir un conocimiento integral del contexto social y organizativo en que se desarrollan los proyectos avanzados de diseño interactivo y dar una respuesta a las necesidades y demandas profesionales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados en la práctica del diseño.
CT07. Desarrollar un pensamiento estratégico de la comunicación que permita definir problemas, diagnosticar y estructurar objetivos de análisis y de acción en los campos del diseño interactivo.
CT08. Desarrollar metodologías de investigación avanzadas en el ámbito del diseño interactivo que permitan una utilización innovadora de las tecnologías aplicables al diseño y a la comunicación.
CT10. Comprender los valores de igualdad y sostenibilidad, así como la apreciación de los significados culturales de las tecnologías de la información y la comunicación a la hora de la realización de proyectos avanzados de diseño interactivo.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
CE01. Conocer los factores humanos propios del usuario, los factores sociales, culturales, factores del contexto de uso y los factores propios del producto que intervienen en la experiencia de usuario.
CE02. Conocer los tests de usabilidad y la evaluación de los proyectos.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
CE03. Conocer el diseño centrado en el usuario y saberlo aplicar en el diseño,
CE04. Entender las tecnologías que intervienen en la construcción de productos, experiencias y sistemas interactivos.
CE05. Definir la arquitectura de la información y diseñar la interacción de productos digitales interactivos.
CE06. Conocer las principales tipologías y técnicas de prototipado y su aplicación en el contexto del proceso de diseño centrado en el usuario.
CE07. Gestionar proyectos de diseño centrado en el usuario (definición, planificación y ejecución).

6. Resultados del aprendizaje

<p>Un alumno que ha superado esta asignatura será capaz de:</p> <p>Conocer los contenidos que conforman la Interfaz gráfica de Usuario, la Comunicación Persona Ordenador, la Usabilidad y la Experiencia de Usuario.</p> <p>Evalúa las técnicas y lenguajes para el desarrollo ágil y centrado en el usuario de proyectos interactivos.</p> <p>Estudia los entornos de desarrollo de interfaces de servicios y de aplicaciones de Internet.</p> <p>Comprender la necesidad y la capacidad de comprometerse en la formación continua.</p>

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Metodologías UX	Tema 1. Arquitectura de información y diseño de interacción
	Tema 2. Modelo mental
	Tema 3. Sistemas de interacción
II.- UX	Tema 4. Emoción y Necesidades humanas
	Tema 5. Gamificación
	Tema 6. Interacción como arte

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Trabajos teóricos
Ejercicios prácticos resueltos en clase
Ejercicios prácticos realizados de manera independiente por el alumno

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	20
Presentación en el aula de los contenidos teóricos esenciales, utilizando el método de la lección magistral participativa. (a)	10
Realización de pruebas (a)	2
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	23
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	20
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	75

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

El porcentaje habitual de horas presenciales (a) es del 40% y el de no presenciales (b) del 60 % de los créditos totales.
 Un ECTS equivale a 25 horas de trabajo del estudiante

10. Metodología

Las actividades expositivas cumplen la función de vertebrar el proceso de aprendizaje del alumno. Es aconsejable que los alumnos lean antes los documentos y recursos facilitados por el profesor a través del aula virtual. Esto facilita la participación de los alumnos durante la explicación. El profesor media en este proceso de reelaboración y no tanto en transmisor de información.

En las actividades teórico prácticas los alumnos partiendo las explicaciones del profesor las interpretan para aplicarlos según sus particulares puntos de vista e intereses.

Se animará a los alumnos que participen, suscribiéndose a listas de correo, leyendo y comentando en blogs y revistas, asistiendo a encuentros y seminarios relacionados con la asignatura.

Los trabajos teóricos y prácticos son evaluables y el estudiante ha de desarrollar de manera individual o en grupo. Dichos trabajos implican realizar estudios o prototipos y, una vez finalizada cada práctica, comprobar que se han adquirido las destrezas y habilidades necesarias en esta materia. Ello se efectuará analizando si el material presentado por el alumno demuestra el conocimiento teórico de la asignatura y si ha aprovechado los conocimientos de las clases teórico prácticas.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

El instrumento de evaluación serán las actividades teórico prácticas realizadas en clase y los ejercicios teóricos y prácticos entregados, que el alumno demuestre sus destrezas en la realización del ejercicio y que ha adquirido las competencias de la asignatura y aplicar lo aprendido a una variedad de situaciones. Para ello se valorará el ejercicio cotejando los puntos que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo sacados de los documentos y explicaciones de las clases teóricas.

También se valora la asistencia el grado de participación en clase mediante una escala de estimación:

- Sugiere ideas, propone recursos y trabaja al máximo 7 a 10
- Trabaja y propone recursos pero no toma la iniciativa 4 a 7
- Hace lo menos posible en el desarrollo de la actividad 0 a 4

11.2. Criterios de evaluación

La evaluación de la asistencia el grado de participación pretende considerar el trabajo continuo realizado por los alumnos y que consiste básicamente en estudiar la documentación del tema previamente a su presentación en clase en las clases teóricas. Asistencia y seguimiento de las prácticas guiadas y su realización en las clases teórico prácticas.

Evaluación de los ejercicios teóricos y prácticos entregados. Para poder superar el curso por evaluación continua, el alumno deberá asistir al 80% de las sesiones de clase.

Para los alumnos que no hayan perdido la evaluación continua y que no hayan superado la asignatura tendrán que realizar un examen final, de 2 horas de duración y en horario de clase, para superar la asignatura que constará de dos pruebas:

- Prueba teórica
- Ejercicio práctico

La participación activa no afectará a la posibilidad de superar la asignatura en el examen final y en el resultado del examen no se podrá tener en consideración la participación del alumno durante el curso.

Para los alumnos que hayan perdido la evaluación continua, podrán presentarse a la prueba de evaluación ordinaria, de 4 horas de duración y en horario de clase, para superar la asignatura que constará de dos pruebas:

- Prueba teórica
- Ejercicio práctico

En esta prueba no se podrá tener en consideración la participación del alumno durante el curso.

Los alumnos que no hayan superado la asignatura por evaluación continua o en el examen de evaluación ordinaria, tendrán derecho a la prueba de evaluación extraordinaria, tendrá una duración de 4 horas y constará de dos pruebas:

- Prueba teórica
 - Ejercicio práctico
- En esta prueba no se podrá tener en consideración la participación del alumno durante el curso.

11.3. Criterios de calificación

- Los alumnos serán evaluados, con carácter general, de acuerdo con el siguiente criterio:
- Participación activa 20%
 - Ejercicios teóricos y prácticos: 80%.
- El examen final, la prueba ordinaria y la extraordinaria, se evaluará de 0 a 10
- Prueba teórica de 0 a 3
 - Ejercicio práctico de 0 a 7

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prácticas guiadas	40
Proyectos personales, teóricos o prácticos	40
Asistencia y participación activa	20
Examen final (La participación activa no afectará a la posibilidad de superar la asignatura en el examen final y en el resultado del examen no se podrá tener en consideración la participación del alumno durante el curso).	100%
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas escritas	30
Pruebas prácticas	70
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas escritas	30
Pruebas prácticas	70
Total ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prácticas guiadas	40
Proyectos personales, teóricos o prácticos	40
Asistencia y participación activa	20
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

Para conocer los recursos y materiales didácticos, visita el Aula virtual de la asignatura, para mayor información:
<http://esdmadrid.net/aula/>

12.1. Bibliografía general

Título	<i>The elements of user experience</i>
Autor	Jesse James Garrett
Editorial	New Riders. 2011
Título	<i>La Psicología de los objetos cotidianos.</i>
Autor	Donald Norman
Editorial	Nerea. 2010
Título	<i>Information architecture for the World Wide Web.</i>
Autor	Peter Morville y Louis Rosenfeld
Editorial	O'Reilly. 2007

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Experiencia de Usuario. Principios y métodos</i>
Autor	Yusef Hassan Montero
Editorial	Amazon. Kindle edition. 2015
Título	<i>Flow: The Psychology of Optimal Experience</i>
Autor	Mihály Csíkszentmihályi
Editorial	New York: Harper Perennial Modern Classics. 2008
Título	<i>Designing virtual worlds</i>
Autor	Richard Bartle
Editorial	New Riders Pub. 2004

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	https://www.nngroup.com
Dirección 2	http://www.nosolousabilidad.com/
Dirección 3	https://www.interaction-design.org/

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

GOMS and Keystroke-Level Model.
Hochstein L, (2002).
http://www.cs.umd.edu/class/fall2002/cmsc838s/tichi/printer/goms.html
As We May Think.
Bush, V. (1945).
http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/
UX SPAIN
Encuentro de profesionales del Diseño y la Experiencia de Usuario en España
http://uxspain.com/2016/

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Ignacio Vázquez Zapata
Horario de atención a alumnos (si procede)	
Correo electrónico	ivazquez@esdmadrid.es
Departamento	Tecnología aplicada al diseño gráfico
Categoría	Profesor de APyD
Titulación Académica	Licenciado Documentación
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura (si procede)	Usabilidad y experiencia de usuario

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

La asignatura es importante y adecuada con el Máster, la distribución horaria se ha modificado para que ocupe todo el semestre. Pensamos que será más adecuado para fijar los contenidos y desarrollar los ejercicios.

15. Cronograma

Ejemplo:

CBp2 - CT01 - CE03 - EC05

Cronograma Semanas 1 a 6

ASIGNATURA: EXPERIENCIA DE USUARIO

CURSO: MÁSTER EN DISEÑO INTERACTIVO

SEMESTRE: 1S

ESPECIALIDAD: METODOLÓGICAS

PROFESOR/A: IGNACIO VÁZQUEZ

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8
BLOQUE	Metodología UX							
TEMA	Arquitectura de información y diseño de interacción		Modelo mental		Sistemas de interacción			
ACTIVIDAD	CLASE MAGISTRAL Y EJERCICIO PRÁCTICO		CLASE MAGISTRAL Y EJERCICIO PRÁCTICO		CLASE MAGISTRAL Y EJERCICIO PRÁCTICO			
METODOLOGÍA	Clase teórico práctica		Clase teórico práctica		Clase teórico práctica			
COMPETENCIAS	CB02 - CB03 - CB05 - CB07 - CT03 - CT06 - CT07 - CT10 - CE01 - CE02 - CE03 - CE04 - CE05		CB02 - CB03 - CB05 - CB07 - CT01 - CT03 - CT06 - CT07 - CT10 - CE01 - CE02 - CE03 - CE04 - CE06		CB02 - CB03 - CB05 - CB07 - CT01 - CT03 - CT06 - CT07 - CT08 - CT10 - CE01 - CE02 - CE03 - CE04 - CE06 - CE07			

ASIGNATURA: EXPERIENCIA DE USUARIO

CURSO: MÁSTER EN DISEÑO INTERACTIVO

SEMESTRE: 1S

ESPECIALIDAD: METODOLÓGICAS

PROFESOR/A: IGNACIO VÁZQUEZ

SEMANA	0	10	11	12	13	14	15	16
BLOQUE	UX							
TEMA	Emoción y Necesidades humanas		Gamificación		Interacción como arte			
ACTIVIDAD	CLASE MAGISTRAL Y EJERCICIO PRÁCTICO		CLASE MAGISTRAL Y EJERCICIO PRÁCTICO		CLASE MAGISTRAL Y EJERCICIO PRÁCTICO			
METODOLOGÍA	Clase teórico práctica		Clase teórico práctica		Clase teórico práctica		EXAMEN ORDINARIO	EXAMEN EXTRAORDINARIO
COMPETENCIAS	CB02 - CB03 - CB05 - CB07 - CT06 - CT07 - CT08 - CT10 - CE01 - CE03 - CE04		CB02 - CB03 - CB05 - CB07 - CT03 - CT06 - CT07 - CT08 - CT10 - CE01 - CE03 - CE04		CB02 - CB03 - CB05 - CB06 - CB07 - CT03 - CT08 - CT10 - CE01 - CE03 - CE04			