



GUÍA DOCENTE 2016-17

EXPERIENCIA DEL USUARIO

Mayo 2016



Centre adscrit a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH

DATOS GENERALES

Nombre del curso:	EXPERIENCIA DEL USUARIO
Código:	801930
Curso:	2016-17
Titulación:	Grado en Marketing y Comunicación Digital
Nº de créditos (ECTS):	6
Requisitos:	Sin requisitos previos
Ubicación en el plan de estudios:	3r curso, 2º cuatrimestre
Fecha de la última revisión:	Junio 2016
Profesor Responsable:	Prof. David López

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL CURSO

El objetivo de la asignatura es transmitir los conocimientos teóricos y prácticos que necesita un profesional del marketing y la comunicación para gestionar proyectos de Experiencia de Usuario (UX) en la empresa. La finalidad es formar sobre el diseño y la evaluación de interfaces desde el punto de vista del diseño centrado en el usuario, contemplando la arquitectura de la información, la usabilidad y la accesibilidad.

OBJETIVOS GENERALES

Al finalizar el curso el estudiante será capaz de:

- Tener una visión completa de los aspectos que intervienen en la planificación, el desarrollo, la ejecución y la evaluación de productos interactivos.
- Conocer las tecnologías web y sus lenguajes.
- Conocer la UX y todo lo que involucra diseñar para generar mejores experiencias a los usuarios: la usabilidad, el diseño de interacción, la accesibilidad, la arquitectura de la información, las técnicas y métodos de evaluación y los procesos de trabajo en equipos de UX.
- Conocer las fases del proceso de creación de una interfaz, desde la concepción inicial hasta el desarrollo de un prototipo final.
- Establecer los requerimientos de un proyecto haciendo uso de técnicas específicas para ello.
- Plantear y desarrollar la arquitectura de la información de un sistema interactivo. Conocer sistemas interactivos con tecnologías web y tecnologías móviles, y desarrollo de prototipos. Manejar distintas herramientas de prototipado funcional.

- Conocer los lenguajes HTML, CSS y JS para comunicarse con el equipo de desarrollo.
- Conocer los diseños multiplataforma y responsive.
- Manejar las distintas técnicas de evaluación de interfaces desde el punto de vista de la usabilidad y la experiencia de usuario, considerando la adecuación de cada una de ellas a cada contexto.
- Planificar y llevar a cabo evaluaciones expertas y tests de usuarios. Aplicar las métricas idóneas y analizarán los resultados.
- Ser capaz de definir KPIs específicas de experiencia de usuario.
- Conocer los procesos de trabajo dentro de las empresas que ofrecen servicios de UX, tanto si son departamentos que trabajan para esa misma empresa como si se trata de consultoría para clientes.
- Ser capaz de trabajar con metodologías "ágiles".
- Poder aplicar los conocimientos a proyectos de comercio-e en los que la persuasión y la conversión son el eje central.

CONTENIDOS DEL CURSO

TEMA 1: Introducción a la Experiencia de Usuario

Objetivos Específicos

El estudiante una vez leído este capítulo y realizado los ejercicios será capaz de:

1. Definir la experiencia de usuario.
2. Identificar las fases del diseño de UX.
3. Conocer los tipos de equipos implicados en cada fase.

Contenido

1. Presentaciones
 - a. Tres preguntas clave: ¿Qué es diseñar experiencia de usuario? ¿Para quién es adecuado este perfil laboral? ¿Cuándo un proyecto requiere un diseñador de experiencia de usuario?
 - b. Objetivos a conseguir durante el curso, recorrido que vamos a realizar y presentación de los profesores
2. Fases del diseño de UX y términos técnicos
 - a. Capacidad de pensamientos de análisis para planificar una arquitectura de información
 - b. Términos técnicos: : prototipo, wireframe, componente, patrón de interacción, flujo de navegación, perfil de usuario, proceso, embudo de proceso etc.
 - c. Fases del diseño de experiencia del usuario: desde árboles de contenidos hasta wireframes de alta fidelidad pasando por los mapas de componentes y las guías de usabilidad
 - d. Tipo de equipos implicados en cada fase
 - e. Documentación real y ejemplos sobre entregables

TEMA 2: Conocer el cliente

Objetivos Específicos

El estudiante una vez leído este capítulo y realizado los ejercicios será capaz de:

1. Conocer y trabajar con el cliente

Contenido

1. Un primer diseño: Workshop con el cliente
2. Introducción: Gadgets, herramientas etc.
3. Concepto workshop, a través de la metodología de agile UX
4. Ejercicio práctico: formas de implicar al cliente en el proceso
5. Ejercicio práctico: arborescencia y prototipado

TEMA 3: Investigación

Objetivos Específicos

El estudiante una vez leído este capítulo y realizado los ejercicios será capaz de:

1. Analizar proyectos de diseño de interfaz.
2. Definir proyectos de diseño de interfaz.
3. Comunicar los resultados de la investigación

Contenido

1. Análisis y definición e investigación en proyectos de diseño de interfaz
2. Enfoque cualitativo y cuantitativo, planificación, metodología, trabajo de campo y análisis, técnicas y entregables
3. Comunicar los resultados de la investigación (personas, escenarios, consumer journey, blueprints, inventario C&F, prototipado rápido).

TEMA 4: Elaborar la propuesta

Objetivos Específicos

El estudiante una vez leído este capítulo y realizado los ejercicios será capaz de:

1. Identificar la propuesta de valor.
2. Alinear las decisiones estratégicas de los clientes con sus objetivos de negocio.
3. Reunir la información disponible para ayudar al cliente.
4. Elaborar un Storytelling

Contenido

1. Diseño estratégico
 - a. Bajar a tierra la propuesta de valor diferencial del producto/servicio hacia su público objetivo, dar con el modelo conceptual adecuado
 - b. La importancia de alinear las decisiones estratégicas de los clientes con sus objetivos de negocio
 - c. Reunir la información disponible acerca de las necesidades y expectativas de los usuarios, los objetivos de negocio, y las capacidades y limitaciones de la tecnología y recursos disponibles, para ayudar al cliente a seleccionar una alternativa estratégica viable

2. Storytelling

- a. Concepción: estrategias y macronarrativa del proyecto
- b. Investigación: use stories
- c. Definición: ayudar al cliente a entender procesos de trabajo y para justificar decisiones de diseño
- d. Presentación de proyectos
- e. Storytelling para marcas, productos, webs, et
- f. Uso de narrativas como la manera más fácil de explicarse, tanto al cliente como a los usuarios

TEMA 5: Diseño UX

Objetivos Específicos

El estudiante una vez leído este capítulo y realizado los ejercicios será capaz de:

1. Definir una arquitectura de información adecuada para un proyecto web o aplicación

Contenido

1. Arquitectura de información
 - a. Definir una arquitectura de información adecuada para un proyecto web o aplicación, es uno de los primeros pasos para que éste tenga éxito, sea escalable y responda a los objetivos de negocio y necesidades del usuario
 - b. Principales sistemas existentes para definir una arquitectura de información

TEMA 6: Prototipado y diseño de interacción

Objetivos Específicos

El estudiante una vez leído este capítulo y realizado los ejercicios será capaz de:

1. Conocer la importancia del prototipado.
2. Conocer Axure.
3. Crear páginas y organizarlas en la paleta Sitemap.
4. Crear interacciones básicas.
5. Crear librerías propias de widgets.
6. Adaptar la arquitectura a los condicionamientos impuestos por la tecnología.
7. Crear webs adaptadas al mobile.

Contenido

1. Introducción al Prototipado y Prototipado Físico
2. Prototipado Digital
3. Diseño interacción
4. Diseño visual
5. Axure
 - a. Que es Axure y para qué sirve
 - b. Recorrido por el interfaz general de la aplicación
 - c. Elementos básicos (widgets) para creación de wireframes
 - d. Creación de páginas y su organización en la paleta Sitemap

- e. Creación de interacciones básicas para permitir que el usuario navegue por la página (links, botones y widgets menús) y realice acciones básicas
- f. Creación de librerías propias de widgets y cómo exportarlas
- g. Ejercicio práctico: analizar el caso, proponer una base de arquitectura y desarrollarla creando un prototipo navegable con Axure
- 6. Arquitectura de Información y Tecnología
 - a. Adaptar la arquitectura a los condicionamientos impuestos por la tecnología
 - b. Peculiaridades del entorno móvil, tanto para sites como para aplicaciones destinadas al uso en smartphones y tablets
 - c. Ejercicios prácticos para resolver de manera colaborativa
- 7. Responsive
 - a. Qué es , cómo surge, en qué casos se ha aplicado correctamente
 - b. ¿Nuestro proyecto lo necesita?
 - c. Cómo la forma de relacionarse el usuario con los distintos dispositivos influye en la manera de plantear cada proyecto
 - d. Diseño de wireframes en papel para ir escalando desde el móvil hacia la versión escritorio

TEMA 7: Evaluación de Usabilidad

Objetivos Específicos

El estudiante después de estudiar el capítulo y realizar los ejercicios, será capaz de

- 1. Conocer las técnicas de evaluación de la usabilidad.
- 2. Analizar la naturaleza de los datos a representar y el contexto de uso.

Contenido

- 1. Técnicas de evaluación de la usabilidad
- 2. Visualización de Datos
 - a. Cómo hacer que la gráfica o visualización a diseñar cumpla eficazmente su función comunicativa
 - b. Hacer visibles los datos a representar y el contexto de uso
- 3. Analizar la naturaleza de los datos a representar y el contexto de uso
- 4. Deducir cuál será la mejor forma de codificar los datos y presentarlos visual e interactivamente

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Se basa en clases expositivas participativas complementadas con lectura por adelantado de los temas, ejercicios de clase y los trabajos en casa. Con las prácticas en clase y los trabajos en casa se espera reafirmar los conceptos y procedimientos.

EVALUACIÓN

De acuerdo con el Plan Bolonia, el modelo premia el esfuerzo constante y continuado del estudiantado. Un 40% de la nota se obtiene de la evaluación continua de las actividades dirigidas y el 60% porcentaje restante, del examen final presencial. El examen final tiene dos convocatorias.

La nota final de la asignatura (NF) se calculará a partir de la siguiente fórmula:

- **NF = Nota Examen Final x 60% + Nota Evaluación Continuada x 40%**
- Nota mínima del examen final para calcular la NF será de 40 puntos sobre 100.
- La asignatura queda aprobada con una NF igual o superior a 50 puntos sobre 100.

BIBLIOGRAFIA

Lidwell, W. (2003). Universal Principles of Design. NY. Rockwell
Martin, B. y Hanington, B. (2012). Universal Methods of Design. Beverly. Rockport Publishers
Johnson, J. (2014). Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design. MA. Morgan Kaufman
Wroblewski, L. (2008). Web Form Design. New York. Rosenfeld
Nudelman, G. (2011) Designing Search. UX Strategies for eCommerce Success. NY. Wiley
Saffer, D. (2013). Microinteractions: Designing with Details. USA. O'Reilly
Cooper, A. (2007). About Face 3: The Essentials of Interaction Design. Indianapolis. Wiley