

Usuario e interacci3n
Javier Nieto / Lena Macau

C3digo: 105743
Cr3ditos. 6 ECTS
Curso 3 Curs
Semestre Primer Semestre
Tipolog3a OBLIGATORIO
Materia Usuario e interacci3n
Fecha 6/9/2023 14:54

Esta asignatura se imparte en: Catal3n
Las tutor3as se podr3n realizar en: Catal3n, Castellano e Ingl3s

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Competencias i Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción

El objetivo principal de la asignatura es dotar al alumno de planteamientos de diseño que colocan al usuario a como centro del proyecto, profundizando en técnicas para saber detectar y cuestionar las necesidades de los usuarios e interpretar su contexto para poder generar soluciones. El diseño centrado en el usuario facilita la vida cotidiana y nuestra relación con los objetos, la comunicación y los espacios.

La usabilidad, el diseño de interacción y la experiencia de usuario (UX) estudian la forma en que las personas se relacionan con nuestro contexto (comunicación, interfaces, productos, espacios y experiencias) para conseguir que sean más intuitivas, satisfactorias, recordables, más fáciles de usar y con una interacción más fluida.

Tenemos que comprender qué significa el "punto de vista del usuario".

A pesar de que el Diseño de Experiencia del Usuario está muy ligado a los sitios web, aplicaciones web y productos interactivos digitales, en realidad hace referencia a la "experiencia ideal" a la usar un servicio, producto o espacio, de forma que nos permite trabajar soluciones para diseñar todas las experiencias que una persona pueda tener en relación en el contexto en que vive.

Por lo tanto, el trabajar en el Diseño de la Experiencia, hoy es competencia de todas las áreas del diseño, puesto que atravesamos un momento en que vivimos la fusión de los mundos físico y en línea y una excelente experiencia empezada en línea por un usuario, puede estropearse en la interpretación de un mensaje, en el primer momento de uso del producto, a la recepción del hotel o en el momento de pagar en una tienda o en el momento de abrir un regalo. El Customer Journey no acaba hasta que no acaba el uso del producto o servicio por parte del usuario.

Con este enfoque en mente, la manera de plantear el proyecto cambia asumiendo un comportamiento más empático hacia las personas que serán los usuarios o consumidores de nuestras propuestas. El punto es observar, explorar y visualizar como se sienten nuestros usuarios al utilizar nuestros productos y servicios de principio a fin.

Objetivos Formativos

Conocer métodos para la identificación de requisitos de proyecto desde el punto de vista del usuario y su aproximación al problema planteado desde una perspectiva global de diseño.

Entender la experiencia de usuario como un componente fundamental dentro de la disciplina del diseño y su aplicación a marcas, productos o experiencias digitales.

Entender los parámetros que influyen en la interacción del usuario con su contexto, analógico o digital.

Aplicar el testeo con usuarios como parte importante del proceso de diseño en la hora de validar conceptos o diseños.

Entender el papel clave del diseño en la relación entre personas y el objeto, el espacio y/o la tecnología.

Conocer e interpretar los cimientos y normativas necesarias para desarrollar proyectos pensando en las capacidades de las personas.

Instruir en las técnicas y metodologías para la elaboración de proyectos complejos con soluciones inter-profesionales, potenciando las relaciones inter-humanas y el trabajo en equipo.

Contenidos

La asignatura se divide en clases magistrales y seminarios.

En la parte magistral, se abordarán conceptos generales y transversales a todas las especialidades, profundizando en contenidos específicos propios de cada mención en las sesiones de los seminarios.

Los contenidos formativos se organizan entorno a cuatro bloques temáticos:

Primer bloque: conocimiento del usuario

En este apartado nos dedicaremos a conocer a los usuarios con los cuales interactuamos como diseñadores y para los cuales diseñamos. Las tipologías de usuarios existentes y las diferentes relaciones que tenemos con ellos. También se trabajarán las metodologías y estrategias para la inmersión a los contextos de los usuarios.

- Perfiles expertos para la co-creación y validación
- Usuarios finales para co-creación o testeo
- Metodologías de aproximación: observación activa, entrevistas en profundidad, focus groups, etc
- Metodologías para la co-creación con usuarios
- Ejemplos de casos y proyectos

En este primer bloque, se trabajará un ejercicio sobre stakeholders.

Segundo bloque: procesos e interacciones

En este apartado, pondremos el foco en el análisis y la identificación de procesos y acciones que los usuarios hacen para obtener información relevante para nuestro proyecto. No solo analizaremos lo que hacen, sino lo que sienten durante el proceso. Las emociones de los usuarios son un punto de partida para el diseño de experiencias e inmersivo.

- Storyboards de procesos
- Diagramas y visualización de datos
- Diseño emocional
- Diseño inmersivo
- Diseño de experiencias
- Ejemplos de casos y proyectos

En este segundo bloque, se trabajará un ejercicio sobre procesos y acciones.

Tercer bloque: prototipos y testeo con usuarios

En este apartado se trabajarán las herramientas y materiales disponibles para la creación de prototipos rápidos para poder interactuar con los usuarios y facilitar la comprensión de lo que intentamos mostrarles. La elección del momento en el cual queremos hacer el testeo en función de la madurez del proyecto y la elección de la muestra de participantes son, también, dos elementos clave. Además, se trabajarán estrategias para mostrar los datos obtenidos en el testeo.

- Tipologías y materiales para los prototipos
- Elección de la muestra de participantes
- Elección del momento de madurez del proyecto para hacer el testeo en función de los datos que queremos obtener
- Como plasmar y diagramar los datos obtenidos
- Valor percibido por parte de la usuario
- Comunicación no-verbal del usuario durante el testeo
- Sistemas de medición de satisfacción
- Ejemplos de casos y proyectos

En este tercer bloque, se trabajará un ejercicio sobre prototipos y testeo.

Cuarto bloque: otras dimensiones de la interacción con usuarios

En este apartado se trabajan temáticas periféricas y adyacentes en la experiencia e interacción con usuarios explicada en los bloques temáticos anteriores. Se tratarán temas como:

- El rol de las culturas en la experiencia de usuario y usabilidad
- Tecnología y experiencia de usuario
- Diseño especulativo para la usabilidad y el diseño de experiencias
- Diseño de experiencias inclusivo
- Rastros que dejan los usuarios en el uso de espacios, objetos o gráficas que ponen de manifiesto un uso diferente al que se había diseñado
- Ejemplos de casos y proyectos

La asignatura cuenta con un **ejercicio final** de aplicación de todos los contenidos trabajados.

Metodología

Metodología docente

- Clases teórico-prácticas: clases magistrales, referentes casos de estudio, debate en gran grupo.
- Seminario de procedimientos específicos (herramientas y técnicas)
- Seminarios de expertos externos que aporten su visión profesional
- Sesiones de trabajo
- Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto.
- Presentación de trabajos: presentación pública de resultados, parciales y finales. Valoraciones.

Actividades formativas

- Primer ejercicio: Stakeholders (20%)
- Segundo ejercicio: Procesos e interacciones (20%)
- Tercer ejercicio: Prototipos y testeo (20%)
- Ejercicio final (30%)
- Participación activa en las sesiones, workshops y debates (10%)

Evaluación

Sistema de Evaluación

El objetivo de la evaluación continuada es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitir mejorarlo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor(es), en una prueba de síntesis, que permita la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

Normativa General de Evaluación

// Para considerar superada la asignatura, se deberá obtener una calificación mínima de 5,0.

// Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.

// Se considerará "No Evaluable" (NE) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no se ha asistido.

// En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan distintas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final será de 0.

Proceso de Revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado y se realizará según calendario lectivo.

Proceso de Reevaluación

Normativa general

No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.

Para participar en la reevaluación, el alumnado debe a ver estado previamente evaluado en un conjunto de actividades, el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Criterios de Evaluación

La calificación final del curso se basará en una evaluación continuada del trabajo del estudiante. El profesor hará un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada. Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas en detalle en esta guía docente.

La ponderación de la nota global de la asignatura será la siguiente:

- 50% la parte magistral
- 50% la parte de los seminarios

Por cada uno de los proyectos se indicarán las competencias y habilidades a evaluar. Cada proyecto tendrá un sistema de evaluación vinculado a la tipología de entregas definida.

La ponderación de los ejercicios y proyectos de la parte magistral será la siguiente:

- Un 20% de la nota corresponde al ejercicio relacionado con el primer bloque temático sobre conocimiento del usuario.
- Un 20% de la nota corresponde al ejercicio relacionado con el segundo bloque temático sobre procesos e interacciones.
- Un 20% de la nota corresponde al ejercicio relacionado con el tercer bloque temático sobre prototipos y testeos.
- El 30% de la nota se evaluará con el proyecto final.
- El 10% restante corresponde a la participación activa en las sesiones de **workshops** y debates.

Las entregas son obligatorias, pero la no entrega no impide que se pueda aprobar si la mediana mujer 5 o más.

Bibliografía y Recursos

BROWN, T. *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*, Harper Collins, 2009

BUSTAMANTE, A. *Ergonomía para diseñadores*, Ed. Mapfre, Madrid: 2008

COSTA, J. *Diseñar para los ojos*, Colección Joan Costa, Ed. Costa punto com, Barcelona: 2007

COURAGE, C.; BAXTER, K. (2005). *Understanding your users: A practical guide to user requirements methods, tools, and techniques*. Gulf Professional Publishing.

CRONEY, John, *Antropometría para diseñadores*, Ed Gustavo Gili, Barcelona, 1978

HANINGTON, B.; MARTIN, B. (2012). *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Rockport Publishers.

KELLEY, D. *Human-centered design*.

NEUFERT, E. *Neufert. Arte de proyectar en arquitectura*, Ed. GGili, 1982

NORMAN, D. (2016). *The design of everyday things*.

PAGE, A. *Guía de recomendaciones para el diseño de mobiliario ergonómico*, IBV, Valencia: 1992

PANERO, J. ZELNICK, *Las dimensiones humanas en los Espacios Interiores. Estandares antropométrico*, Ed Gustavo Gili, Barcelona, 2011.

PHEASANT, S. *Ergonomics, Standards and Guidelines for Designers*, British Standards Institution: 1987

VERGANTI, R. *Design-driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovating what Things Mean*, Harvard Business Press, 2009

VERTELNEY, L.; CURTIS, G. (1990). «Storyboards and Sketch Prototypes for Rapid Interface Visualization». CHI Tutorial / ACM Press.

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Competencias i Resultados de Aprendizaje

Competencias específicas

CE1. Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la viabilidad social, tecnológica y económica.

CE2. Evaluar usos y programar funciones orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

CE3. Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

CE7. Demostrar que entiende los materiales, sus calidades, los procesos y los costes de fabricación.

CE8. Demostrar conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como antropometría y fisiología de la percepción visual, ergonomía y métodos de evaluación de uso, mercadotecnia, técnica de prospección, etc.

CE9. Demostrar que conoce el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción del mismo.

CE10. Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

CE11. Demostrar comprender el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

CE17. Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

CE18. Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseño tanto propios como ajenos.

CE19. Demostrar conocer los métodos de investigación relevantes para la proyección y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

CE20. Aplicar con eficacia los principios físicos elementales y las herramientas matemáticas básicas, para la conceptualización y la formalización de proyectos de diseño.

CE21. Disponer de recursos y capacidades para relacionar conceptos y lenguajes de diferentes especialidades de diseño.

Competencias transversales

CT1. Capacidad de comunicación oral y escrita en la lengua nativa y en otras lenguas como por ejemplo el inglés que permita trabajar en un contexto internacional.

CT2. Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.

CT3. Demostrar, conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño.

CT5. Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.

CT6. Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que pueden intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.

CT7. Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.

CT8. Capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor.

CT9. Capacidad resolutiva y de toma de decisiones.

CT10. Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

CT11. Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

CT12. Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.

CT13. Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.

CT14. Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.

CT15. Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.

CT16. Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.

CT17. Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.

CT18. Capacidad de autogestionar el desarrollo de un itinerario profesional.

CT19. Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

CT20. Demostrar predisposición hacia el rigor y la experimentación propios del método científico.