

USUARI I INTERACCIO

Albert Crispi Brillas

Professor Responsable: Albert Crispi Brillas

Grup: 1,2,101,102,103,201,202

Codi: 105743

Crèdits: 6 ECTS

Curs: 3

Semestre: 1

Tipologia: Obligatoria

Matèria: Tecnologia

Horaris:

Grup	Horaris	Professor
1	Dimecres 08:30 - 10:00	Lena Macau Sanz
		Albert Crispi Brillas
2	Dimecres 10:30 - 12:00	Lena Macau Sanz
101	Dilluns 09:30 - 11:30	Albert Crispi Brillas
102	Dilluns 09:30 - 11:30	Pablo Castillo Urieta
		Albert Crispi Brillas
103	Dimecres 10:30 - 12:30	Albert Crispi Brillas
201	Dimecres 12:30 - 14:30	Eulalia Clos Hernandez
		Jorge Wimes Vicedo
		Albert Crispi Brillas
202	Dimecres 12:30 - 14:30	Eulalia Clos Hernandez
		Jorge Wimes Vicedo
		Albert Crispi Brillas



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Índex de la Guia Docent

Presentació de l'assignatura

Recomanacions

Continguts

Metodologia

Avaluació

Bibliografia i Recursos

Resultats d'Aprenentatge

Presentació de l'assignatura

Breu descripció:

L'objectiu principal de l'assignatura és dotar l'alumne de plantejaments de disseny que col·loquen a l'usuari a com a centre del projecte, aprofundint en tècniques per saber detectar i qüestionar les necessitats dels usuaris i interpretar el seu context per poder generar solucions. El disseny centrat en l'usuari facilita la vida quotidiana i la nostra relació amb els objectes, la comunicació i els espais.

La usabilitat, el disseny d'interacció i l'experiència d'usuari (UX) estudien la forma en què les persones es relacionen amb el nostre context (comunicació, interfícies, productes, espais i experiències) per aconseguir que siguin més intuïtives, satisfactòries, recordables, més fàcils d'usar i amb una interacció més fluida.

Hem de comprendre què significa el "punt de vista de l'usuari".

Tot i que el Disseny d'Experiència de l'Usuari està molt lligat als llocs web, aplicacions web i productes interactius digitals, en realitat fa referència a la "experiència ideal" a l'usar un servei, producte o espai, de manera que ens permet treballar solucions per dissenyar totes les experiències que una persona pugui tenir en relació al context en què viu.

Per tant, el treballar en el Disseny de l'Experiència, avui és competència de totes les àrees del disseny, ja que travessem un moment en què vivim la fusió dels mons físic i online i una excel·lent experiència començada en línia per un usuari, pot espatllar-se en la interpretació d'un missatge, en el primer moment d'ús del producte, a la recepció de l'hotel, en el moment de pagar a una botiga o en el moment d'obrir un regal. El Customer Journey no acaba fins que no acaba l'ús del producte o servei per part de l'usuari.

Amb aquest enfocament en ment, la manera de plantejar el projecte canvia assumint un comportament més empàtic cap a les persones que seran els usuaris o consumidors de les nostres propostes. El punt és observar, explorar i visualitzar com se senten els nostres usuaris a l'utilitzar els nostres productes i serveis de principi a fi.

Objectius Formatius:

Conèixer mètodes per a la identificació de requisits de projecte des del punt de vista de l'usuari i la seva aproximació al problema plantejat des d'una perspectiva global de disseny.

Entendre l'experiència d'usuari com un component fonamental dins de la disciplina del disseny i la seva aplicació a marques, productes o experiències digitals.

Entendre els paràmetres que influeixen en la interacció de l'usuari amb el seu context, analògic o digital.

Aplicar el testeig amb usuaris com a part important del procés de disseny a l'hora de validar conceptes o dissenys.

Entendre el paper clau del disseny en la relació entre persones i l'objecte, l'espai i/o la tecnologia.

Conèixer i interpretar els fonaments i normatives necessàries per desenvolupar projectes pensant en les capacitats de les persones.

Instruir en les tècniques i metodologies per a l'elaboració de projectes complexos amb solucions inter-professionals, potenciant les relacions inter-humanes i el treball en equip.

Recomanacions

No hi ha cap coneixement previ necessari per cursar l'assignatura

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

L'assignatura es divideix en classes magistrals i seminaris.

A la part magistral, s'abordaran conceptes generals i transversals a totes les especialitats, aprofundint en continguts específics propis de cada menció a les sessions dels seminaris.

Metodologia docent:

A la part magistral de l'assignatura treballarem des de la combinació de diverses tipologies de contingut:

- Continguts teòrics: explicació de conceptes relacionats amb el rol dels usuaris i la interacció i debats en gran grup a l'aula.
- Exemples de casos reals: explicació d'exemples de casos reals on l'usuari és un agent rellevant del projecte.
- Metodologies, eines i tècniques: explicació de metodologies, eines i tècniques emprades per a l'anàlisi i definició dels usuaris i de la seva experiència en projectes de disseny.
- Seminaris d'experts externs que aportin la seva visió professional.
- Sessions de treball: desenvolupament d'exercicis per integrar els conceptes explicats a l'aula.
- Tutories: tutories de seguiment i correcció del projecte.
- Presentació de treballs: presentació pública de resultats, parcials i finals. Valoracions.

Activitats formatives:

Els continguts formatius s'organitzen entorn a quatre blocs temàtics:

Primer bloc: coneixement de l'usuari

En aquest apartat ens dedicarem a conèixer als usuaris amb els quals interactuem com a dissenyadors i per als quals dissenyem. Les tipologies d'usuaris existents i les diferents relacions que tenim amb ells. També es treballaran les metodologies i estratègies per a la immersió als contextos dels usuaris.

- Perfils experts per a la co-creació i validació
- Usuaris finals per a co-creació o testatge
- Metodologies d'aproximació: observació activa, entrevistes en profunditat, focus groups, etc
- Metodologies per a la co-creació amb usuaris
- Exemples de casos i projectes

En aquest primer bloc, es treballarà un exercici sobre stakeholders.

Segon bloc: processos i interaccions

En aquest apartat, posarem el focus en l'anàlisi i la identificació de processos i accions que els usuaris fan per a obtenir informació rellevant per al nostre projecte. No sols analitzarem el que fan, sinó el que senten durant el procés. Les emocions dels usuaris són un punt de partida per al disseny d'experiències i immersiu.

- Storyboards de processos
- Diagrames i visualització de dades
- Disseny emocional
- Disseny immersiu
- Disseny d'experiències
- Exemples de casos i projectes

En aquest segon bloc, es treballarà un exercici sobre processos i accions.

Tercer bloc: prototips i testatge amb usuaris

En aquest apartat es treballaran les eines i materials disponibles per a la creació de prototips ràpids per a poder interactuar amb els usuaris i facilitar la comprensió del que intentem mostrar-los.

L'elecció del moment en el qual volem fer el testatge en funció de la maduresa del projecte i l'elecció de la mostra de participants són, també, dos elements clau. A més, es treballaran estratègies per a mostrar les dades obtingudes en el testatge.

- Tipologies i materials per als prototips
- Elecció de la mostra de participants
- Elecció del moment de maduresa del projecte per a fer el testatge en funció de les dades que volem obtenir
- Com plasmar i diagramar les dades obtingudes
- Valor percebut per part de l'usuari
- Comunicació no-verbal de l'usuari durant el testatge
- Sistemes de mesurament de satisfacció
- Exemples de casos i projectes

En aquest tercer bloc, es treballarà un exercici sobre prototips i testatge.

Quart bloc: altres dimensions de la interacció amb usuaris

En aquest apartat es treballen temàtiques perifèriques i adjacents a l'experiència i interacció amb usuaris explicada en els blocs temàtics anteriors. Es tractaran temes com:

- El rol de les cultures en l'experiència d'usuari i usabilitat
- Tecnologia i experiència d'usuari
- Disseny especulatiu per a la usabilitat i el disseny d'experiències
- Disseny d'experiències inclusiu
- Comunicació de disseny a clients o prescriptors
- Rastres que deixen els usuaris en l'ús d'espais, objectes o gràfiques que posen de manifest un ús diferent al que s'havia dissenyat
- Exemples de casos i projectes

En aquest quart bloc, es treballarà la darrera part de l'exercici i s'entregarà l'exercici complet corresponent a aquesta meitat de l'assignatura, que reuneix la suma de tots els exercicis dels tres blocs anteriors.

Avaluació

Normativa general d'avaluació

Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0. Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.

La menció de matrícula d'honor es pot atorgar a l'alumnat que tingui una qualificació igual o superior a 9,0. El nombre de matrícules d'honor que s'atorgui no pot ser superior al cinc per cent de persones matriculades en una assignatura en el període acadèmic corresponent, excepte si el total de persones matriculades és inferior a vint, en el qual cas es pot atorgar una sola matrícula d'honor.

Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

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.

Sistema avaluació continua

El sistema d'avaluació d'EINA i de la UAB és d'avaluació continuada, l'objectiu de la qual és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.

El procés d'avaluació continuada ha d'incloure un mínim de tres activitats avaluatives, de dues tipologies diferents, distribuïdes al llarg del curs, cap de les quals pot representar més del 50% de la qualificació final.

- Primer exercici: Entrega de l'informe sobre Arquetips (25%)
- Segon exercici: Entrega de diagrames de processos i interaccions (25%)
- Tercer exercici: Entrega de prototips i informes de testatges (25%)
- Quart exercici: Entrega del projecte finalitzat incloent els tres primers exercicis (20%)
- Participació activa a les sessions, workshops i debats (5%)

La qualificació final del curs es basarà en una avaluació continuada del treball de l'estudiant. El professor farà un seguiment de l'evolució i dels progressos de l'alumne de manera individualitzada. Els criteris de valoració es corresponen amb l'adquisició de les competències corresponents a aquesta assignatura, descrites detalladament en aquesta guia docent.

La ponderació de la nota global de l'assignatura serà la següent:

- 50% la part magistral
- 50% la part dels seminaris

Per cada un dels projectes s'indicaran les competències i habilitats a avaluar. Cada projecte tindrà un sistema d'avaluació vinculat a la tipologia d'entregues definida.

La ponderació dels exercicis i projectes de la part magistral serà la següent:

- Un 25% de la nota correspon a l'exercici relacionat amb el primer bloc temàtic sobre coneixement de l'usuari.
- Un 25% de la nota correspon a l'exercici relacionat amb el segon bloc temàtic sobre processos i interaccions.
- Un 25% de la nota correspon a l'exercici relacionat amb el tercer bloc temàtic sobre prototips i testatges.
- Un 20% de la nota correspon a l'exercici relacionat amb el quart bloc que incorpora la suma dels tres blocs anteriors.
- El 5% restant correspon a la participació activa en les sessions de workshops i debats.

Els lliuraments són obligatoris, però el no lliurament no impedeix que es pugui aprovar si la mitjana dona 5 o més.

Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat i es realitzarà segons calendari lectiu.

Resultats d'aprenentatge de la matèria

Habilitats

Aplicar adequadament els conceptes bàsics d'antropometria, fisiologia de la percepció visual i ergonomia en el plantejament i el desenvolupament de projectes de disseny. (ST04)

Competències

Adaptar el projecte de disseny a les normatives específiques i als condicionants del context en què es planteja. (CT02)

Resultats d'aprenentatge de la titulació

Coneixements

Respondre a qüestions globals en relació amb el camp de coneixement del disseny i l'art, de les indústries culturals, el seu entorn institucional i els agents que intervenen en aquests.

Referenciar coneixements essencials de les ciències i disciplines auxiliars del disseny, com l'antropometria, l'ergonomia, la comunicació visual, els mètodes d'avaluació, el màrqueting, la prospecció, etc.

Descriure el marc legal i els valors deontològics i ètics de l'àmbit professional del disseny, així com els contextos i agents que els apliquen, posant especial èmfasi en els aspectes relacionats amb els drets democràtics, així com amb els drets humans i fonamentals.

Habilitats

Detectar problemes de disseny a partir de l'anàlisi d'objectes, elements de comunicació gràfica i espais amb una visió situada en el marc de la contemporaneïtat, l'accessibilitat universal i la igualtat d'oportunitats.

Proposar solucions a problemes de disseny (o altres àmbits en els quals el disseny pugui aportar respostes) amb claredat i referint el vocabulari específic de l'àrea, així com les tècniques d'expressió i representació adequades.

Utilitzar mitjans informàtics i tecnologies digitals concordes amb els processos de creació i projectació en l'àmbit del disseny

Estructurar la informació visual, jerarquititzant-la i aplicant amb criteri les diferents famílies tipogràfiques i la seva arquitectura de lletra.

Aplicar criteris i valors ètics i estètics a la pràctica del disseny, considerant les dimensions formals dels entorns i la seva diversitat.

Adequar els llenguatges plàstics, l'ús dels mitjans i les tècniques artístiques a les intencions comunicatives de cada projecte de disseny.

Emetre judicis de valor respecte a projectes de disseny, interpretant les dades i justificant la seva anàlisi crítica sobre la base dels coneixements adquirits sobre la comunicació gràfica, els espais i els objectes, així com als textos de referència..

Sintetitzar coneixements de diverses fonts i procedències (estudis, treballs de camp, bibliografia, observacions directes o experiències de caràcter pràctic) ja siguin de l'àmbit del disseny com d'altres afins i/o auxiliars i disciplines afins pròpies de les indústries culturals.

Avaluar la viabilitat social, econòmica, ambiental i tecnològica d'un projecte de disseny, incorporant la perspectiva de gènere i la diversitat com a criteris analítics clau, i garantint el respecte als drets fonamentals, la sostenibilitat i els valors democràtics.

Competències

Gestionar tasques relacionades amb el disseny de manera autònoma, planificant i organitzant els temps i els processos en el marc d'un encàrrec professional i/o acadèmic.

Aplicar el coneixement adquirit a la resolució de projectes de disseny i art amb una execució professional que tingui en consideració a la diversitat d'usuaris i/o receptors.

Bibliografia i 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

CROSS, Nigel (2011). Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work

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.

LUPTON, Ellen (2019). El diseño como storytelling.

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

NORMAN, D. (2003). Emotional design.

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.