

USUARI I INTERACCIO

Albert Crispi Brillas

Profesor Responsable: Albert Crispi Brillas

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

Código: 105743

Créditos: 6 ECTS

Curso: 3

Semestre: 1

Tipología: Obligatoria

Materia: Tecnología

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
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

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

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 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, comunicación y espacios.

La usabilidad, diseño de interacción y 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.

Debemos comprender qué significa el "punto de vista del usuario".

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

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

Con este enfoque en mente, la forma 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 cómo 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 a 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 fundamentos y las 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 interprofesionales, potenciando las relaciones interhumanas y el trabajo en equipo.

Recomendaciones

No hay ningún conocimiento previo necesario para cursar la asignatura

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

La asignatura se divide en clases magistrales y seminarios.

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

Metodología docente:

En la parte magistral de la asignatura trabajaremos desde la combinación de diversas tipologías de contenido:

- Contenidos teóricos: explicación de conceptos relacionados con el rol de los usuarios y la interacción y debates en gran grupo en el aula.
- Ejemplos de casos reales: explicación de ejemplos de casos reales en los que el usuario es un agente relevante del proyecto.
- Metodologías, herramientas y técnicas: explicación de metodologías, herramientas y técnicas utilizadas para el análisis y definición de los usuarios y de su experiencia en proyectos de diseño.
- Seminarios de expertos externos que aporten su visión profesional.
- Sesiones de trabajo: desarrollo de ejercicios para integrar los conceptos explicados en el aula.
- Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto.
- Presentación de trabajos: presentación pública de resultados, parciales y finales. Valoraciones.

Actividades formativas:

Los contenidos formativos se organizan en torno a cuatro bloques temáticos:

Primer blog: conocimiento del usuario

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

- Perfiles expertos para la co-creación y validación
- Usuarios finales para co-creación o testaje
- 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 realizan para obtener información relevante para nuestro proyecto. No sólo 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 blog: prototipos y testaje 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 que queremos realizar el testaje 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 testaje.

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

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

Cuarto blog: otras dimensiones de la interacción con usuarios

En este apartado se trabajan temáticas periféricas y adyacentes a 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
- Comunicación de diseño a clientes o prescriptores
- Rastros que dejan a 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

En este cuarto bloque, se trabajará en la última parte del ejercicio y se entregará el ejercicio completo correspondiente a esta mitad de la asignatura, que reúne la suma de todos los ejercicios de los tres bloques anteriores.

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

- Primer ejercicio: Entrega del informe sobre Arquetipos (25%)
- Segundo ejercicio: Entrega de diagramas de procesos e interacciones (25%)
- Tercer ejercicio: Entrega de prototipos e informes de testajes (25%)
- Cuarto ejercicio: Entrega del proyecto finalizado incluyendo los tres primeros ejercicios (20%)
- Participación activa en las sesiones, workshops y debates (5%)

La calificación final del curso se basará en una evaluación continua del trabajo del estudiante. El profesor realizará 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 entrega definida.

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

- Un 25% de la nota corresponde al ejercicio relacionado con el primer bloque temático sobre conocimiento del usuario.
- Un 25% de la nota corresponde al ejercicio relacionado con el segundo bloque temático sobre procesos e interacciones.
- Un 25% de la nota corresponde al ejercicio relacionado con el tercer bloque temático sobre prototipos y testajes.
- Un 20% de la nota corresponde al ejercicio relacionado con el cuarto bloque que incorpora la suma de tres bloques anteriores.
- El 5% 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 media da 5 o más.

Proceso de revisión

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

Resultados de aprendizaje de la materia

Habilidades

Aplicar adecuadamente los conceptos básicos de antropometría, fisiología de la percepción visual y ergonomía en el planteamiento y desarrollo de proyectos de diseño. (ST04)

Competencias

Adaptar el proyecto de diseño a las normativas específicas y a los condicionantes del contexto en el que se plantea. (CT02)

Resultados de aprendizaje de la titulación

Conocimientos

Responder a cuestiones globales en relación con el campo de conocimiento del diseño y el arte, de las industrias culturales, su entorno institucional y los agentes que intervienen en los mismos.

Referenciar conocimientos esenciales de las ciencias y disciplinas auxiliares del diseño, como la antropometría, la ergonomía, la comunicación visual, los métodos de evaluación, la mercadotecnia, la prospección, etc.

Describir el marco legal y los valores deontológicos y éticos del ámbito profesional del diseño, así como los contextos y agentes que los aplican, poniendo especial énfasis en los aspectos relacionados con los derechos democráticos, así como con los derechos humanos y fundamentales.

Habilidades

Detectar problemas de diseño a partir del análisis de objetos, elementos de comunicación gráfica y espacios con una visión situada en el marco de la contemporaneidad, la accesibilidad universal y la igualdad de oportunidades.

Proponer soluciones a problemas de diseño (u otros ámbitos en los que el diseño pueda aportar respuestas) con claridad y refiriendo el vocabulario específico del área, así como las técnicas de expresión y representación adecuadas.

Utilizar medios informáticos y tecnologías digitales acordes con los procesos de creación y proyectación en el ámbito del diseño.

Estructurar la información visual, jerarquizándola y aplicando con criterio las diferentes familias tipográficas y su arquitectura de letra.

Aplicar criterios y valores éticos y estéticos a la práctica del diseño, considerando las dimensiones formales de los entornos y su diversidad

Adecuar los lenguajes plásticos, el uso de los medios y las técnicas artísticas a las intenciones comunicativas de cada proyecto de diseño.

Emitir juicios de valor respecto a proyectos de diseño, interpretando los datos y justificando su análisis crítico en base a los conocimientos adquiridos sobre la comunicación gráfica, los espacios y los objetos, así como a los textos de referencia.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

Evaluar la viabilidad social, económica, ambiental y tecnológica de un proyecto de diseño, incorporando la perspectiva de género y la diversidad como criterios analíticos clave, y garantizando el respeto a los derechos fundamentales, la sostenibilidad y los valores democráticos.

Competencias

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Aplicar el conocimiento adquirido a la resolución de proyectos de diseño y arte con una ejecución profesional que tenga en consideración a la diversidad de usuarios y/o receptores.

Bibliografía y Recursos

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

BUSTAMANTE, A. Ergonomía para diseñadoras, 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 diseñadoras, 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. Estandartes 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 para Visual Visualization Rapid Interface". CHI Tutorial / ACM Press.