



Màster en Disseny Multimèdia

Creació de projectes web/mòbil basats en UX

User Experience & Design Thinking I i II

OBJECTIUS D'APRENTATGE

Mitjançant aquest mòdul l'estudiant serà capaç de:

- Identificar, investigar i analitzar els factors que intervenen i s'han de tenir en compte en el moment de plantejar i dissenyar una Interfície Gràfica d'Usuari. Requisits i necessitats de negoci i d'usuari.
- Conèixer i saber aplicar les tècniques de les Metodologies del Disseny Centrat en el disseny d'interfícies d'usuari interactives multi plataformes.
- Ser capaços d'avaluar i valorar l'Experiència d'Usuari en la Interacció Persona-Ordinador donada una interfície determinada.

METODOLOGÍA DE TREBALL

La dinàmica de treball comporta la participació dels alumnes, treballant individualment i en equip, en el disseny i presa de decisions i en la resolució de casos pràctics.

El mòdul té una important component pràctica, amb l'objectiu de dotar els alumnes d'una visió extensa sobre les diferents tècniques, eines i processos tractats durant les sessions docents.

L'estudiant realitzarà durant el mòdul la definició, disseny i prototipat funcional d'una solució tecnològica emmarcada en plataforma Web, iOS i/o Android.

Las sessions teòriques capacitaran a l'estudiant per a realitzar la pràctica, a mida que vagi avançant el mòdul. Es combinaran sessions teòriques i pràctiques en la Universitat, amb treball autònom de l'estudiant.

CAMPUS VIRTUAL

Els estudiants tindran accés al Campus Virtual de les Escoles (<https://cvinformaticabeta.eug.es>), on disposaran d'un conjunt d'eines de comunicació i col·laboració entre participants i professorat, a més d'un repositori documental.

CALENDARI I HORARI

El mòdul es desenvoluparà cada dimarts i dijous lectiu, del 14 de novembre de 2017 al 17 de maig de 2018.

L'horari de les sessions lectives serà de 19 a 22 hores.

DURADA

El programa complet té una durada total de 20 crèdits, repartits en 42 sessions de treball de 3 hores, amb un treball complementari personal estimat de 250 hores.

MATERIAL DE TREBALL

El material didàctic del curs, disponible en format electrònic, es complementa amb un conjunt d'articles, *whitepapers* i guies d'ús i treball de diferents autors.

PROGRAMA

El mòdul consta de dues parts acumulatives (no es pot cursar el segon sense haver realitzat el primer). Cada part està formada per tres unitats formatives, tal como es pot apreciar en la següent taula.

Les unitats formatives es cursaran de manera solapada (parcialment), per aprofitar millor la relació que s'estableix a la pràctica entre els diferents conceptes i continguts formatius. Al calendari de Treball es detalla la planificació dels continguts en detall.

U1. Investigació centrada en l'Usuari
Metodologia de Disseny Centrat en l'Usuari
<i>User Profiling</i> . Persones i escenaris
<i>Customer Experience Marketing</i>
Tècniques d'investigació. Quantitatives <i>versus</i> qualitatives. Inspecció <i>versus</i> indagació. Actitud <i>versus</i> comportament.
Jerarquització de Requeriments

U2. Arquitectura de la Informació
Estructura i organització de la Informació
Sistemes de navegació
Sistemes de recerca
Desplament i mapa de continguts
<i>Card-sorting i Tree-test</i>
<i>Storyboarding i Mapes de navegació</i>

U3. Disseny de la Interacció
<i>Workflows d'Usuari</i>
Patrons de disseny de la Interacció Web
Patrons de disseny de la interacció d'aplicacions i Apps. Guies d'estil
Disseny <i>responsive</i>

U4. Disseny visual i de continguts
Redacció para el WWW
Visualització de la informació
Equilibri i recorregut visual
Disseny d'estils gràfics. Color, tipografia i llegibilitat. Conceptes creatius

U5. Prototipat
Prototipus paper
<i>Wireframes</i>
Maquetes gràfiques
Prototipus funcionals
Eines de prototipat. <i>Justinmind Prototyper. Adobe Photoshop</i>

U6. Avaluació de la Usabilitat i de l'Experiència de l'Usuari
Tècniques de guerrilla
Test d'Usabilitat en laboratori
Test d'Usabilitat remots
Eyetracking i neuromàrqueting
Avaluació heurística de la Usabilitat
Avaluació de l'Accesibilitat

SISTEMA D'AVALUACIÓ

L'avaluació del mòdul serà portada a terme mitjançant la realització d'un treball de síntesi individual, que serà desenvolupat de forma gradual a mida que els continguts es vagin treballant.

Els lliuraments del treball es realitzaran a través del Campus Virtual, i es presentaran a classe de forma individual per a la seva defensa i discussió col·lectiva.

Enunciat:

Definició i disseny d'una solució digital interactiva. Pot tractar-se d'un sistema informatiu, promocional, comercial, d'entreteniment, educatiu o artístic.

Es recomana treballar sobre un cas real, tot i que no es imprescindible.