

25886 - Interacción Usuario Producto

Información del Plan Docente

Año académico	2017/18
Centro académico	110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura
Titulación	558 - Graduado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto
Créditos	6.0
Curso	3
Periodo de impartición	Segundo Semestre
Clase de asignatura	Obligatoria
Módulo	---

1.Información Básica

1.1.Introducción

Todo producto tiene un interfaz, y esta es además la única parte verdaderamente importante para los usuarios, ya que es con la que se interacciona.

La asignatura pretende poner de manifiesto la importancia del diseño del interfaz dentro del proceso de diseño de cualquier producto.

Se presentará como coordinar este proceso en el proceso de diseño global, los principios básicos que rigen el diseño y evaluación del mismo y especialmente experimentar todo este proceso mediante la realización de un proyecto en grupo.

1.2.Recomendaciones para cursar la asignatura

Esta asignatura está indicada para todos aquellos estudiantes que estén interesados en el diseño de productos, tanto físicos como informáticos.

Todo producto tiene un interfaz. Para el usuario el producto no existe, lo que existe es el interfaz, por lo que conocer las técnicas y herramientas para la optimización de su diseño son de gran utilidad para cualquier diseñador.

1.3.Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura es fundamental para todos aquellos futuros egresados que quieran dedicarse al diseño y desarrollo de productos.

25886 - Interacción Usuario Producto

Es una asignatura instrumental que facilitará el desarrollo de todos aquellos proyectos de asignaturas generalistas, como metodología de diseño o ergonomía.

1.4.Actividades y fechas clave de la asignatura

Las actividades más importantes a tener en cuenta en esta asignatura son:

1. Formación de grupos
2. Selección de trabajos
3. Defensa oral del trabajo
4. Examen teórico - Banda de exámenes

Consultar la página web de la escuela <https://eina.unizar.es/> para obtener información acerca de:

- Calendario académico (periodo de clases y periodos no lectivos, festividades, periodo de exámenes).
- Horarios y aulas.
- Fechas en las que tendrán lugar los exámenes de las convocatorias oficiales de la asignatura.
- Horarios de tutorías de profesores.

2.Resultados de aprendizaje

2.1.Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

1. Entender y comprender las diferentes características de los usuarios.
2. Analizar en profundidad el entorno de uso de un producto.
3. Diseñar un interfaz teniendo en cuenta lo anterior.
4. Realizar test de usuario para verificar la interacción.

2.2.Importancia de los resultados de aprendizaje

Los resultados obtenidos con la realización de esta asignatura aportarán un complemento muy necesario para los futuros egresados.

El poder diseñar correctamente un interfaz, significa que los usuarios tendrán experiencias positivas con el uso del mismo. Actualmente conceptos como usabilidad son factores decisivos a la hora de comprar un producto.

25886 - Interacción Usuario Producto

Diseñar correctamente un interfaz no es cuestión de suerte, sino de un proceso perfectamente planificado para su consecución. Este proceso termina cuando podemos verificar que el diseño del mismo ha cumplido los objetivos de usabilidad fijados, y esto solamente se puede realizar llevando a cabo pruebas con usuarios reales. Pero llevar a cabo pruebas con usuarios significa disponer de prototipos interactivos con los que puedan interaccionar los usuarios. Todos estos resultados se alcanzarán con la realización de la asignatura.

3. Objetivos y competencias

3.1. Objetivos

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

El planteamiento y los objetivos de la asignatura son, por un lado tomar conciencia de la importancia del diseño del interfaz en cualquier proyecto de diseño, y por el otro vivir una experiencia de puesta en práctica de esta importancia con la realización de un trabajo en equipo.

3.2. Competencias

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

COMPETENCIAS GENERALES Y BÁSICAS

CG03 - Capacidad para concebir y desarrollar proyectos de diseño, en los aspectos relativos al carácter de productos y servicios,

su relación con el mercado, los entornos de uso y el usuario, y atendiendo a su fabricación, selección de materiales y procesos más

adecuados en cada caso considerando facetas relevantes como la calidad y mejora de producto.

CG04 - Capacidad de organizar el tiempo de forma efectiva y coordinar actividades, de adquirir con rapidez nuevos conocimientos

y de rendir bajo presión.

CG05 - Capacidad de obtener, gestionar, analizar y sintetizar información procedente de diversas fuentes para el desarrollo

de proyectos de diseño y desarrollo de producto. Utilizar esta documentación para obtener conclusiones orientadas a resolver

problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico generando nuevos conceptos de producto, nuevas

ideas y soluciones.

CG06 - Capacidad de generar la documentación necesaria para la adecuada transmisión de las ideas por medio de representaciones

gráficas, informes y documentos técnicos, modelos y prototipos, presentaciones verbales u otros en castellano y otros idiomas.

CG07 - Capacidad para usar y dominar las técnicas, habilidades, herramientas informáticas, las tecnologías de la información y

comunicación y herramientas propias de la Ingeniería de diseño necesarias para la práctica de la misma.

CG08 - Capacidad para aprender de forma continuada y desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo, y de trabajar en grupos

multidisciplinares, con motivación y responsabilidad por el trabajo para alcanzar metas.

CG01 - Adquirir conocimientos básicos de la actividad profesional del diseño industrial, para combinar los conocimientos generalistas y los especializados con los que generar propuestas innovadoras y competitivas.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la

educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también

algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean

25886 - Interacción Usuario Producto

las

competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio)

para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores

con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS ESPECIFICAS

CE24 - Capacidad para tener en cuenta todos los aspectos ergonómicos, de interacción y usabilidad en el diseño o evaluación de un producto tarea o espacio.

4.Evaluación

4.1.Tipo de pruebas, criterios de evaluación y niveles de exigencia

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación:

Opción 1

Esta opción está dirigida a aquellos estudiantes que puedan seguir regularmente las actividades de la asignatura y puedan participar en la realización del trabajo práctico que les será encomendado. En este caso, la evaluación constará de las siguientes pruebas.

* Examen tipo test. Se pretende evaluar si el alumno ha entendido los conceptos básicos de la asignatura, domina la terminología y es capaz de aplicar dichos conceptos a la comprensión de pequeños ejercicios o problemas. El examen supondrá entre el 0 y el 40% de la nota del alumno.

* Trabajo práctico. A lo largo del curso se podrán realizar uno o varios trabajos prácticos. Se valorará tanto la calidad de la documentación presentada por el equipo de trabajo como la defensa del mismo.

1. Documentación del proyecto. Se evaluará a partir del informe entregado por los estudiantes con el trabajo desarrollado durante el curso y donde se desarrollará el diseño o rediseño de un interfaz de producto. Esta parte supondrá entre un 0 y un 60% de la nota final del alumno.
2. Defensa del trabajo en grupo. El peso de esta prueba será entre el 0 y el 20% de la nota final del alumno.

Para la evaluación de los trabajos prácticos los profesores podrán proponer sistemas de evaluación por pares, en los que los propios estudiantes evaluarán el rendimiento de sus compañeros de equipo durante la realización de los trabajos y/o casos prácticos y que servirán para determinar la calificación de cada estudiante en la parte práctica.

Para superar la asignatura es necesario que el alumno haya obtenido una nota igual o superior a 5.0 tanto en el examen como en el trabajo en grupo (documentación y defensa). En caso de no reunir esa condición, la nota final será la de suspenso 4.0, salvo que el resultado de la media entre el examen teórico y la evaluación de los trabajos prácticos sea inferior a 4.0, en cuyo caso la nota final corresponderá a ese valor.

Opción 2.

En aquellos casos en los que el estudiante no pueda participar en el trabajo práctico en grupo, existirá la posibilidad de realizar una prueba global en la banda de exámenes que consistirá en un examen teórico y en la resolución de uno o varios casos prácticos. El examen teórico supondrá un 30% de la nota final y el 70% restante corresponderá a los casos prácticos.

Para superar esta prueba global es necesario que el alumno haya obtenido una nota igual o superior a 5.0 tanto en el examen como en la resolución de los casos. En caso de no reunir esa condición, la nota final será la de suspenso 4.0, salvo que el resultado de la media entre el examen teórico y la evaluación de los trabajos prácticos sea inferior a 4.0, en cuyo caso la nota final corresponderá a ese valor.

5.Methodología, actividades, programa y recursos

25886 - Interacción Usuario Producto

5.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

El planteamiento general de la asignatura es la de aprender haciendo, utilizando la metodología del PBL (Project Based Learning) y del aprendizaje experiencial. Toda la asignatura girará en torno al desarrollo de un proyecto en equipo, en el que los alumnos tendrán que diseñar un interfaz para un producto, realizar un prototipo interactivo del mismo y llevar a cabo su evaluación con usuarios reales.

5.2. Actividades de aprendizaje

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

Clases magistrales (30h presenciales)

Sesiones semanales de dos horas de duración.

Resolución de problemas y casos (15h presenciales)

Los alumnos realizarán a lo largo del curso una serie de sesiones de problemas y casos prácticos.

Tutela personalizada profesor-alumno. (15h presenciales)

Los equipos de trabajo realizarán cada semana una sesión de una hora de tutorización y seguimiento del trabajo práctico. Las sesiones estarán enfocadas para que los estudiantes resuelvan dudas y puedan desarrollar el trabajo que se les ha encomendado.

Realización de trabajos de aplicación o investigación prácticos (60h no presenciales).

La realización de trabajos y/o casos prácticos en equipo se considera la actividad docente fundamental donde el alumno adquirirá la mayoría de las competencias y de los resultados de aprendizaje de esta asignatura.

Los equipos estarán formados por un número variable de alumnos entre 3 y 8 y tendrán un seguimiento periódico por un

25886 - Interacción Usuario Producto

profesor-tutor que actuará como facilitador del aprendizaje.

Estudio personal efectivo (25h no presenciales aproximadamente)

Referido al tiempo medio estimado necesario para la preparación del examen de teoría

Prueba de evaluación (5h presenciales)

La duración prevista para la prueba de evaluación teórica es de 1,5 horas. Adicionalmente, los estudiantes realizarán la defensa de su trabajo y asistirán a las defensas de trabajo del resto de sus compañeros a las que dedicarán aproximadamente 3,5 horas.

En el caso de que se opte por la prueba global en cuyo caso, la duración total de la prueba (teoría más práctica) será de 5h.

5.3.Programa

Los contenidos de la asignatura girarán en torno a los siguientes temas:

1. El proceso de interacción.
2. El contexto de uso.
3. Principios de diseño de interfaces.
4. Mecanismos de percepción del usuario.
5. Test de usuario.

5.4.Planificación y calendario

Al principio del curso y teniendo en cuenta el calendario y los horarios determinados por el centro, los alumnos recibirán una planificación detallada de todas las actividades.

5.5.Bibliografía y recursos recomendados

[BB: Bibliografía básica / BC: Bibliografía complementaria]

- o [BB] Garrett, Jesse James : The elements of user experience : user-centered design for the web / written and illustrated by Jesse James Garret . - 2nd ed. Berkeley, CA : New Riders, 2011
- o [BB] Getting real : the smarter, faster, easier way to build a successful web application / by 37signals . 1st ed. [Chicago] : 37signals, cop. 2006
- o [BB] Johnson, Jeff. Conceptual models : core to good design / Jeff Johnson, Austin Henderson . [California] : Morgan & Claypool, cop. 2012
- o [BB] Linderman, Matthew. Defensive design for the web : how to improve error messages, help, forms, and other crisis points / Matthew Linderman with Jason Fried . Berkeley, California : New Riders, cop. 2004
- o [BB] Saffer, Dan. Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices / Dan Saffer. 2nd ed. New Riders, cop. 2010



25886 - Interacción Usuario Producto

- o [BB] Scott, Bill. Designing web interfaces / Bill Scott and Theresa Neil . 1st ed. Beijing [etc.] : O'Reilly, 2009
- o [BB] Tidwell, Jenifer. Designing interfaces / Jenifer Tidwell . - 2nd ed. Sebastopol (California) : O'Reilly, cop. 2011
- o [BB] Wroblewski, Luke. Mobile first / Luke Wroblewski ; [foreword by Jeffrey Zeldman] . New York : A Book Apart, cop. 2011
- o [BB] Wroblewski, Luke. Web form design : filling in the blanks / Luke Wroblewski ; [foreword by Jared Spool] . Brooklyn, NY : Rosenfeld Media, cop. 2008

No hay registros bibliográficos para esta asignatura