

Formulario de Aprobación Curso de Posgrado

Asignatura: Diseño y evaluación de la experiencia de usuario

(Si el nombre contiene siglas deberán ser aclaradas)

Profesor de la asignatura ¹: Dr. Alfredo Sánchez, Profesor del Departamento de Computación, Electrónica y Mecatrónica, Universidad de las Américas Puebla, México

Profesor Responsable Local ¹: Dra. Ing. Regina Motz, Gr5, Instituto de Computación

Otros docentes de la Facultad:

(título, nombre, grado, Instituto)

Docentes fuera de Facultad:

(título, nombre, cargo, Institución, país)

Instituto ó Unidad: Grupo de Sistemas de Información Semánticos, Instituto de Computación
Departamento ó Area:

¹ Agregar CV si el curso se dicta por primera vez.

(Si el profesor de la asignatura no es docente de la Facultad se deberá designar un responsable local)

Horas Presenciales: 22

(se deberán discriminar las mismas en el ítem Metodología de enseñanza)

Nº de Créditos: 4

(de acuerdo a la definición de la UdelaR, un crédito equivale a 15 horas de dedicación del estudiante según se detalla en el ítem metodología de la enseñanza)

Público objetivo y Cupos: Orientado a estudiantes de posgrado de informática y estudiantes avanzados de carreras universitarias de computación. Sin Cupo.

(si corresponde, se indicará el número de plazas, mínimo y máximo y los criterios de selección. Asimismo, se adjuntará en nota aparte los fundamentos de los cupos propuestos. Si no existe indicación particular para el cupo máximo, el criterio general será el orden de inscripción en el Depto. de Posgrado, hasta completar el cupo asignado)

Objetivos:

Las organizaciones exitosas enfatizan la experiencia del usuario más que la funcionalidad y características técnicas de sus productos y servicios. Un reto en la construcción de sistemas interactivos es diseñar y evaluar la experiencia del usuario con software y dispositivos que aún no existen.

En este curso se examinan los conceptos fundamentales, métodos y técnicas existentes para transformar positivamente la experiencia del usuario, principalmente mediante la construcción de prototipos y el diseño de estudios cuantitativos y cualitativos con usuarios reales.

Conocimientos previos exigidos:

Experiencia en programación.

Conocimientos previos recomendados:

Aunque no es indispensable, la experiencia en el diseño de interfaces gráficas y sitios web puede ser un buen fundamento para este curso.

Metodología de enseñanza:

El curso está organizado para brindar primeramente todas las herramientas teóricas necesarias para realizar un correcto diseño, luego estos fundamentos se llevarán a la práctica a través de la realización de ejercicios prácticos y de un proyecto final que abordará el diseño completo de un caso de uso.

(comprende una descripción de la metodología de enseñanza y de las horas dedicadas por el estudiante a la asignatura, distribuidas en horas presenciales -de clase práctica, teórico, laboratorio, consulta, etc.- y no presenciales de trabajo personal del estudiante)

- Horas clase (teórico): 10
- Horas clase (práctico): 5
- Horas clase (laboratorio): N/A
- Horas consulta: 5
- Horas evaluación: 2
 - Subtotal horas presenciales: 22
- Horas estudio: 10
- Horas resolución ejercicios/prácticos: 10
- Horas proyecto final/monografía: 30
 - Total de horas de dedicación del estudiante: 72

Forma de evaluación:

Proyecto Final. La evaluación se realizará en base al desarrollo de un proyecto final que abordará el diseño completo de un caso de uso aplicando las técnicas vistas en el curso.

Temario:

1. Introducción.
 - 1.1 Definición y principios básicos.
2. Investigación del usuario.
 - 2.1 Estudios contextuales.
 - 2.2 Pensamiento de diseño (design thinking).
3. Diseño de la experiencia de usuario.
 - 3.1 Guiones gráficos (storyboarding).
 - 3.2 Herramientas para prototipos de baja fidelidad.
 - 3.3 Herramientas para prototipos de alta fidelidad.
4. Evaluación de la experiencia de usuario.
 - 4.1 Estudios de laboratorio.
 - 4.2 Rastreo ocular.
 - 4.3 Recolección automática de datos.

5. Tendencias en UX.
 - 5.1 UX esbelta (lean UX).
 - 5.2 Investigación en UX.
-

Bibliografía:

(título del libro-nombre del autor-editorial-ISBN-fecha de edición)

The elements of user experience, 2nd Ed. Jesse James Garret, New Riders, 2010. ISBN: 978-0321683687.

Adventures in Experience Design. Carolyn Chandler, Anna Van Slee. New Riders, 2014. ISBN: 978-0321934048

Don't Make Me Think, Revisited, 3rd Ed. Steve Krug. New Riders, 2014. ISBN: 978-0321965516.

A project guide to UX design. Russ Unger, New Riders, 2012. ISBN-13: 978-0321815385.



Facultad de Ingeniería Comisión Académica de Posgrado

Datos del curso

Fecha de inicio y finalización: 26 de junio al 30 de julio 2017

Horario y Salón: A confirmar.
