DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Módulo:	EXPERIENCIA DE USUARIO EN LAS APLICACIONES MÓVILES		
Identificador:	31063		
Titulación:	MÁSTER UNIVERSITARIO EN TECNO. SOFTWARE AVANZADAS PARA DISP. MÓV. PLAN 2012		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Créditos:	4	**Horas totales:**	100
Actividades Presenciales:	25	**Trabajo Autónomo:**	75
Profesor:		**Correo electrónico:**	

PRESENTACIÓN:

Los dispositivos móviles amplian nuestras capacidades para acceder al mundo digital y en ocasiones podemos percibirlos casi como extensiones naturales de nuestros sentidos. En otras ocasiones, interactuar con ellos nos produce sensaciones menos positivas cómo desesperación o frustración. Para conseguir experiencias de usuairo positivas deberemos responder a las necesidades de los usuarios de forma efectiva.

El módulo presenta las técnicas y herramientas para el diseño y evaluación de interfaces de usuario móviles. Se introducirá el proceso de diseño centrado en el usuario para conseguir experiencias de uso satisfactorias. Se estudiarán las distintas fases del proceso: identificación de los usuarios y sus necesidades, exploración de soluciones mediante sketching, prototipado y pruebas de usabilidad. De este modo, será posible comprobar que la interacción que hemos diseñado para nuestra aplicación funciona correctamente antes incluso de empezar su desarrollo.

Las distintas etapas presentadas serán puestas en práctica en un proyecto que servirá para que los alumnos se familiaricen con dicho proceso. Si bien el proceso de diseño presentado tiene aplicación en múltiples campos, se hará hincapié en las particularidades del campo móvil, presentando los principios y patrones específicos de este ámbito.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Capacidad de análisis y síntesis.
	G02	Capacidad para analizar y resolver problemas en su ámbito profesional.
	G03	Capacidad de trabajar en equipo multidisciplinares dentro de distintas estructuras organizativas.
	G04	Habilidad para tomar decisiones y hacerse responsable de sus implicaciones.
	G06	Habilidad para aplicar los principios de calidad en su actividad profesional.
	G08	Capacidad de generar ideas nuevas (creatividad).
	G10	Capacidad para la aplicación de los conceptos, principios, teorías y modelos nuevos e innovadores.
	G11	Capacidad para aplicar la responsabilidad ética y la deontología profesional.
	G12	Capacidad para saber comunicar (de forma oral y escrita) a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
Competencias Específicas de la titulación	E03	Capacidad para evaluar, identificar y subsanar carencias de usabilidad en las interfaces y el comportamiento proactivo de las aplicaciones móviles.
Resultados de Aprendizaje	R01	Identificar aspectos de interfaces ya existentes que podrían ser mejorados mediante adaptación de las interfaces.
	R02	Aplicar técnicas de diseño de interfaces para que estas se adapten a las necesidades de los usuarios.
	R03	Diseñar técnicas de interacción para las aplicaciones móviles que hagan las respuestas del sistema inteligibles.

REQUISITOS PREVIOS:

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

1 - El diseño centrado en el usuario

1.1 - Concepto de interacción
1.2 - Diseño centrado en el usuario vs. diseño basado en la tecnología
1.3 - Características del ámbito móvil
2 - Identificar a los usuarios
2.1 - Técnicas de user research
2.2 - Concepto de "personas"
2.3 - Definición de "personas" y su uso en el proceso de diseño
3 - Explorar soluciones
3.1 - Concepto de "sketching"
3.2 - Marcos conceptuales para explorar soluciones
3.3 - Proceso de diseño-revisión 6-8-5
4 - Patrones para el diseño móvil
4.1 - Principios y patrones para el diseño móvil
5 - Prototipado
5.1 - Concepto de prototipo
5.2 - Técnicas de prototipado
5.3 - Taller de prototipado
5.4 - Comunicar el diseño más allá de la UI
6 - Pruebas de usabilidad
6.1 - Proceso de los tests de usabilidad
6.2 - Deficición del plan de usabilidad
6.3 - Realizar pruebas con usuarios

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

Las sesiones se organizarán de la siguiente manera: Una parte inical teórica permitirá presentar conceptos y herramientas. A continuación , una parte práctica permitirá la aplicación de lo apendido al proyecto seleccionado por el alumno. Finalmente, una última parte de debate común servirá para que los alumnos compartan sus experiencias.

Volumen de trabajo del alumno:

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
Actividades Presenciales	Clase magistral	12,5
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	6,2
	Utilización de ordenadores con software y/o recursos informáticos específicos	6,3
Trabajo Autónomo	Preparación de trabajos, realización de ejercicios prácticos, elaboración de presentaciones, resúmenes, ensayos, trabajos prácticos, proyectos, etc.	75
	Horas totales:	100

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Obtención de la nota final:

Exposiciones:	10	%
Trabajos prácticos (individuales o grupales):	50	%

Exámenes. Pruebas de elaboración de respuestas:	40	%
TOTAL	100	%

*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía básica:

Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel. About Face 4. Willey, 2014. Steve Krug. Don\'t make me think. New Riders 2005. Luke Wroblewski. Mobile first. A Book Apart 2011.

Bibliografía recomendada:

Steve Krug. Rocket Surgery Made Easy. New Riders 2010.Susan M. Weinschenk. 100 Things Every Designer Needs To Know About People. New Riders 2011.

Páginas web recomendadas:

A list apart	http://alistapart.com
User Experience en StackExchange	http://ux.stackexchange.com
UX Magazine	http://uxmag.com
UX Myths	http://uxmyths.com

* Guía Docente sujeta a modificaciones