

HEURÍSTICA Y EXPERIENCIA DE USO DIGITAL

Dades generals

- **Codi de l'assignatura:** 202415
- **Estudis:** Creació Artística per a Videojocs i Jocs Aplicats
- **Descripció breu:** L'assignatura aprofundeix en l'estudi dels principis d'usabilitat i accessibilitat, i dels diferents tipus de tests que es poden portar a terme en funció dels tipus interactiu digital en el que es treballa.
- **Crèdits ECTS:** 6
- **Idioma principal de les classes:** Català, Castellà.
- **S'utilitza oralment la llengua anglesa en l'assignatura:** No
- **S'utilitzen documents en llengua anglesa:** Si
- **Durada:** Semestral
- **Curs:** Tercer
- **Semestre:** 6S
- **Professorat:** Ruth S. Contreras, Nuria Salarich

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

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

[CB5] Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competències generals:

[CG2] Trabajar autónomamente, de forma organizada y con resistencia a las situaciones frustrantes y con tensión

[CG5] Adaptarse al cambio y de enfrentarse a nuevas situaciones de manera creativa y tenaz

Específiques

[CE1] Implementar soluciones creativas en materia de producción digital a partir de la utilización de distintas plataformas, formatos y contenidos

[CE5] Emplear plataformas de creación digital para con los distintos tipos de proyectos del sector

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Conocer y emplear las principales plataformas de creación digital artística en materia de ilustración, modelado 2D y 3D y animación

Continguts

Descripció

L'objectiu d'aquesta assignatura és aprofundir en a la comprensió del UX focalitzant l'atenció en la importància de l'anàlisi i la millora de l'experiència d'usuari. Així, l'assignatura aprofundeix en l'estudi de la usabilitat, accessibilitat, i els mètodes i metodologies utilitzades en la UX. L'assignatura s'estructura en 6 blocs diferenciats:

Índex

1. Què és UX vs Lean UX

- 1.1. Definició i procés (UI-UX)
- 1.2. Tipus de UX (UX Research + UX Interaction + UX Designer)
- 1.3. Metodologies (Agile, Scrum, Lean, Kanban)
- 1.4. La importància de la UX

2. Usabilitat, Accessibilitat i UX

- 2.1. Què és usabilitat i accessibilitat
- 2.2. Principis d'us (Material design i Apple Human Interface Guidelines)
- 2.3. Exemples pràctics en videojocs i media

3. UI design

- 3.1. Mobile UX design

4. UX Writing

- 4.1. Definició, Microcopy i Copywriting
- 4.2. La importància del UX Writing en videojocs i media
- 4.3. Exemples pràctics de éxit y fracaso

5. Tècniques de evaluació de UX

- 5.1. Evaluació quantitativa vs qualitativa
- 5.2. Tècniques Journey map, XP map, AB Test, Blue Print.

6. Objectivos de negocio

- 6.1. Definició de objectius segons tipologies (macro i micro-objectius)
- 6.2. Definició de KPI, els més importants en videojocs.
- 6.3. Mètriques que fonamenten l'estratègia UX (Eficiència, Satisfacció: SUS, NPS, Evaluació Emocional)

Metodologia docent

L'assignatura, tot i tenir una part teòrica important, té un enfocament pràctic. En les sessions amb el grup classe s'expliquen els coneixements teòrics generals i introductòries al voltant del tema que es tracti en cada moment. A partir d'aquí, els estudiants, en grup o de manera individual, treballaran a l'aula i fora de l'aula en practiques.

És necessari que l'alumne dediqui cada setmana unes hores de treball personal per tal de consolidar els coneixements adquirits.

Activitats formatives

Activitat	Tipus	Hores amb professor	Hores sense professor	Total
Clases magistrales	Presencial	30	0	30
Trabajos prácticos Seminaris	Treball dirigit Presencial	22	0	22
Elaboración de proyectos	Aprendizaje autónomo	0	60	60
Estudio	Aprendizaje autónomo	0	30	30
Actividades de evaluación	Presencial	8	0	8
		60	90	150

Avaluació i qualificació

Avaluació Continuada

El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació continuada.

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/ es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA1	CG2, CB5	Set. 15	Pràctica Individual	Competències genèriques.
AA2	CB2	Set. 3	Pràctica grupal	Pràctica A. Definició del problema. Entrega de documentació..
AA3	CE1, CB2	Set. 6	Pràctica grupal	Pràctica B. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA4	CE1, CE5	Set. 8	Pràctica Individual	Pràctica C. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA5	CE1, CE5	Set. 12	Pràctica grupal	Pràctica D. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA6	CE1, CB2	Avaluació	Examen individual	Examen teòric

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.5 \cdot \text{AA1} + 0.20 \cdot \text{AA2} + 0.20 \cdot \text{AA3} + 0.20 \cdot \text{AA4} + 0.20 \cdot \text{AA5} + 0.15 \cdot \text{AA6}$$

Criteris:

- Si l'alumne no presenta alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0

Reavaluació

Sistema avaluació continuada: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA1	Individual	AR6	Re-avaluació	Individual	Examen individual
AA6					
AA2	Grup	AR2	Re-avaluació	Grup	Pràctica A. Definició del problema. Entrega de documentació..
AA3	Grup	AR3	Re-avaluació	Grup	Pràctica B. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA4	Individual	AR4	Re-avaluació	Individual	Pràctica C. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA5	Grup	AR5	Re-avaluació	Grup	Pràctica D. Definició del problema. Entrega de documentació.

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.20 \cdot \text{AR2} + 0.20 \cdot \text{AR3} + 0.20 \cdot \text{AR4} + 0.20 \cdot \text{AR5} + 0.20 \cdot \text{AR6}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es pren la nota d'avaluació

Avaluació única

Sistema avaluació continuada				
Id	Competència/ es associades	Calendari	Tipus d'activitat	Descripció de l'activitat
AA2	CB2	Set. 8	Pràctica grupal	Pràctica A. Definició del problema. Entrega de documentació..
AA3	CE1, CB2	Set. 8	Pràctica grupal	Pràctica B. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA4	CE1, CE5	Set. 8	Pràctica Individual	Pràctica C. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA5	CE1, CE5	Set. 15	Pràctica grupal	Pràctica D. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA6	CE1, CB2	Set. 15	Examen Individual	Examen teòric

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.20 \cdot \text{AA2} + 0.20 \cdot \text{AA3} + 0.20 \cdot \text{AA4} + 0.20 \cdot \text{AA5} + 0.20 \cdot \text{AA6}$$

Criteris:

- Si l'alumne no presenta alguna activitat d'avaluació, es comptabilitzarà com a nota 0

Reavaluació

Sistema avaluació continuada: reavaluació					
Avaluació		Reavaluació			
Id	Tipus d'activitat	Id	Calendari	Tipus d'activitat	Observació
AA2	Grup	AR2	Re-avaluació	Grup	Pràctica A. Definició del problema. Entrega de documentació..
AA3	Grup	AR3	Re-avaluació	Grup	Pràctica B. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA4	Individual	AR4	Re-avaluació	Individual	Pràctica C. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA5	Grup	AR5	Re-avaluació	Grup	Pràctica D. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA6	Individual	AR6	Re-avaluació	Individual	Examen teòric

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [reavaluació]} = 0.20 \cdot \text{AR2} + 0.20 \cdot \text{AR3} + 0.20 \cdot \text{AR4} + 0.20 \cdot \text{AR5} + 0.20 \cdot \text{AR6}$$

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de reavaluació, es pren la nota d'avaluació

Criteris específics de la nota No Presentat:

Es considerarà un alumne no presentat quan no es presenti a cap activitat d'avaluació

Bibliografia

Bàsica:

- Hodent, C. (2018). *The gamers brain: How neuroscience and UX can impact video game design*. Boca Raton, FL: CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Jakob, Morgan Kaufmann (1994), *Usability Engineering*, Nielsen.
- Krug, Steve (2014), *Don't Make Me Think. Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability* (Voices That Matter), Pearson.
- Brown, Dan (2006), *Communicating Design; Developing web site documentation for design and planning*, New Riders.

Complementària:

- Directing Video Games: 101 Tips for Creative Leaders
- The Art of Game Design: A book of lenses
- Narrative Design for Indies: Getting Started
- En cien años todos muertos
- Playful Design
- Rules of Play: Game Design Fundamentals

Assignatures recomanades

- Disseny centrat en l'usuari

Altres

- El sistema d'avaluació per defecte és l'avaluació contínua. Si vols acollir-te a l'avaluació única, ho has de comunicar per escrit al professor de l'assignatura i al coordinador de grau durant les dues primeres setmanes del semestre.
- El calendari de les activitats d'avaluació és orientatiu. El professor concretarà el dia, hora i canal de lliurament de l'activitat durant el curs i amb una antelació suficient.