

Continguts

Dades generals	2
Competències	2
Bàsiques i generals	2
Específiques	2
Resultats d'aprenentatge	3
Continguts	4
Descripció	4
Índex	4
Metodologia docent	5
Activitats formatives.....	5
Avaluació i qualificació	6
Avaluació Continuada	6
Reavaluació	7
Avaluació única	8
Reavaluació	9
Criteris específics de la nota No Presentat:	9
Bibliografia.....	10
Assignatures recomanades.....	10
Altres	10

HEURÍSTICA I EXPERIÈNCIA D'ÚS 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 Sofia Contreras Espinosa (ruthcontrerasespinosa@enti.cat), Núria Salarich (nuria.salarich@enti.cat)

Competències

Bàsiques i generals

Competències bàsiques:

[CB2] Que els estudiants sàpiguen aplicar el seu coneixement a la seva feina o vocació d'una forma professional, i posseeixin les competències que solen demostrar-se mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi.

[CB5] Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per a emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

Competències generals:

[CG2] Treballar autònomament, de forma organitzada i amb resistència a les situacions frustrants i amb tensió.

[CG5] Adaptar-se al canvi i enfrontar-se a noves situacions de manera creativa i tenaç.

Específiques

[CE5] Apreciar els valors formals, semàntics, funcionals i ergonòmics del disseny.

[CE10] Sintetitzar projectes plasmant idees gràficament i per escrit, de forma estructurada, ordenada i comprensible.

[CE17] Utilitzar el coneixement de la sociologia, la psicologia i l'antropologia per a la realització de projectes.

[CE26] Desenvolupar estratègies de producció aplicades a l'exercici sistemàtic de la pràctica artística.

Resultats d'aprenentatge

[RA1] Conèixer i emprar les principals plataformes de creació digital artística en matèria d'il·lustració, modelat 2D i 3D i animació.

Continguts

Descripció

L'objectiu d'aquesta assignatura és aprofundir en 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, l'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. Bases de la interacció persona-computador
- 1.2. Definició i procés (UI-UX)
- 1.3. Tipus d'UX (*UX Research + UX Interaction + UX Designer*)
- 1.4. Metodologies (Agile, Scrum, Lean, Kanban)
- 1.5. La importància de la UX

2. Usabilitat, Accessibilitat i UX

- 2.1. Què és usabilitat i accessibilitat
 - 2.1.1. Accessibilitat i interfícies per a usuaris amb necessitats especials
- 2.2. Principis d'us (*Material design i Apple Human Interface Guidelines*)
- 2.3. Exemples pràctics en videojocs, web i media

3. UI design

- 3.1. Mobile UX design
- 3.2. Web 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 d'èxit i fracàs

5. Tècniques d'avaluació de UX

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

6. Objectius de negoci

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

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
Classes magistrals	Presencial	30	0	30
Treballs pràctics Seminaris	Treball dirigit Presencial	22	0	22
Elaboració de projectes	Aprenentatge autònom	0	60	60
Estudi	Aprenentatge autònom	0	30	30
Activitats d'avaluació	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	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE5], [CE10], [CE17], [CE26]	Set. 15	Pràctica Individual	Competències genèriques.
AA2	[CB2], [CB5], [CG5], [CE5], [CE10], [CE17], [CE26]	Set. 3	Pràctica grupal	Pràctica A. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA3	[CB2], [CB5], [CG5], [CE5], [CE10], [CE17], [CE26]	Set. 6	Pràctica grupal	Pràctica B. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA4	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE5], [CE10], [CE17], [CE26]	Set. 8	Pràctica Individual	Pràctica C. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA5	[CB2], [CB5], [CG5], [CE5], [CE10], [CE17], [CE26]	Set. 12	Pràctica grupal	Pràctica D. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA6	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE5], [CE17],	Avaluació	Examen individual	Examen teòric

Càlcul de la nota final:

$$\text{Nota final [avaluació]} = 0.05 \cdot \text{AA1} + 0.20 \cdot \text{AA2} + 0.20 \cdot \text{AA3} + 0.20 \cdot \text{AA4} + 0.20 \cdot \text{AA5} + 0.15 \cdot \text{AA6}$$

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], [CB5], [CG5], [CE5], [CE10], [CE17], [CE26]	Set. 8	Pràctica grupal	Pràctica A. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA3	[CB2], [CB5], [CG5], [CE5], [CE10], [CE17], [CE26]	Set. 8	Pràctica grupal	Pràctica B. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA4	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE5], [CE10], [CE17], [CE26]	Set. 8	Pràctica Individual	Pràctica C. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA5	[CB2], [CB5], [CG5], [CE5], [CE10], [CE17], [CE26]	Set. 15	Pràctica grupal	Pràctica D. Definició del problema. Entrega de documentació.
AA6	[CB2], [CB5], [CG2], [CG5], [CE5], [CE17],	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.

Revaluació

Sistema avaluació continuada: revaluació					
Avaluació		Revaluació			
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:

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

Criteris:

- Si l'alumne no es presenta a alguna activitat de revaluació, 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:

- Brown, Dan (2006), *Communicating Design; Developing web site documentation for design and planning*, New Riders.
- 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.

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.