

<b>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</b>  <b>LOGO</b>  <b>UNIDAD ACADÉMICA</b>  <b>PROGRAMA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:</b>  <b>User experience</b>	<b>DES:</b>	
	<b>Programa académico</b>	Ingeniería en Ciencias de la Computación
	<b>Tipo de materia (Obli/Opta):</b>	Optativa
	<b>Clave de la materia:</b>	OPC11
	<b>Semestre:</b>	8vo
	<b>Área en plan de estudios (G, E):</b>	Interacción Humano-Computadora
	<b>Total de horas por semana:</b>	4
	<i>Teoría: Presencial o Virtual</i>	
	<i>Laboratorio o Taller:</i>	
	<i>Prácticas:</i>	
	<i>Trabajo extra-clase:</i>	
	<b>Créditos Totales:</b>	4
	<b>Total de horas semestre (x 16 sem):</b>	64
	Fecha de actualización:	diciembre 2019
	<i>Prerrequisito (s):</i>	
<i>Realizado por:</i>	Fernando Martínez Reyes	

**DESCRIPCIÓN:**

Se consolidan conocimientos y habilidades en el diseño de sistemas de interacción humano-computadora. Se revisan, en particular, estrategias para estudiar comportamientos y actitudes producto de la experiencia de interacción de las personas con un producto, aplicación o sistema, en otras palabras, de la experiencia del usuario o UX. Se ofrecen marcos de referencia para el establecimiento de métricas UX, componente de diseño necesario para la creación de recursos de interacción fáciles, útiles y usables. A través de la revisión de casos de estudio se reflexiona y se pone en relevancia la importancia de diseñar acompañado del usuario final.

<b>DOMINIOS</b> (Se toman de las competencias)	<b>OBJETOS DE ESTUDIO</b> (Contenidos necesarios para desarrollar cada uno de los dominios)	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</b> (Se plantean de los dominios y contenidos)	<b>METODOLOGÍA</b> (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	<b>EVIDENCIAS</b> (Productos tangibles que permiten valorar los resultados de aprendizaje)
El curso promueve las siguientes competencias:  <b>Básicas:</b> 1. Solución de problemas 2. Trabajo en equipo y liderazgo 3. Comunicación  <b>Profesionales:</b> 1. Proyectos de ingeniería	<b>I. Experiencia del usuario</b> 1.1 Conceptos y teorías 1.2 Métricas	Se introducen conceptos relacionados con la evaluación de la experiencia del usuario en IHC.	Se establecerán lecturas en las cuáles el alumno deberá presentar frente a grupo de manera reflexiva y crítica	Presentaciones frente a grupo  Ensayos
	<b>II. Métodos de evaluación</b> 2.1 Análisis estadístico 2.2 Objetivos del estudio/usuario 2.3 Tipos de estudio 2.4 Métodos	Se revisan técnicas estadísticas, y se introduce el proceso de planificación de evaluación UX	Ejercicios de laboratorio Presentaciones Comunicación oral y escrita Planificación de actividades	Presentaciones frente a grupo  Examen de conocimientos  Desarrollo de prácticas

Específicas: 1. Diseño y desarrollo de Sistemas computacionales.	III. Métricas 3.1 Desempeño 3.2 Percepción 3.3 Comportamentales 3.4 Fisiológicas	Se revisan diferentes dimensiones de evaluación que pueden servir para entender la experiencia del usuario.	Se promueve el pensamiento crítico mediante la elaboración de resúmenes, y paneles de discusión.	Ensayos  Desarrollo de prácticas  Propuesta de sistema a desarrollar como proyecto final
	IV. Emoción y afección 4.1 Introducción 4.2 Diseño de experiencias emotivas/afectivas 4.3 Estrategia Kansei	Se introduce el área de las ciencias afectivas, y se revisan factores humanos a considerar en el diseño de experiencias usuarios que consideran la emoción y la afección.	Se promueve el pensamiento reflexivo mediante paneles de discusión y escenarios.	Ensayos  Avance del diseño de experimento para proyecto final  Desarrollo de prácticas
	V. Caso de estudio 5.1 Diseño 5.2 Implementación 5.3 Evaluación	Planea y estudia un escenario HCI en el cual se evalúa la experiencia del usuario.	Sintetización de información  Análisis reflexivo para el diseño de sistemas con responsabilidad social	Proyecto final  Reporte técnico del proyecto  Presentación de power point

FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)
<p>Measuring the User Experience, Tom Tullis &amp; Bill Albert, 2013, Morgan Kaufmann</p> <p>Emotions and Affect in Human Factors and Human-Computer Interaction, 2017, Myounghoon Jeon, Academic Press</p> <p>Performance Psychology, 2015, Markus Raab Babett Lobinger Sven Hoffmann Alexandra Pizzera Sylvain Laborde, Academic Press</p> <p>Diseño de Sistemas interactivos centrados en el usuario. <i>Autores:</i> Toni Granollers i Saltiveri, Jesús Iorés Vidal, José Juan Cañas Delgado. <i>Editorial:</i> UOC. N. <i>Colección:</i> 43. <i>Número de páginas:</i> 280. <i>ISBN:</i> 8497883209. <i>Fecha de publicación:</i> Octubre 2005.</p> <p>Interactions ACM Magazine</p>	<p><b>Clases de teoría: 30%</b> Los conocimientos y habilidades que el alumno ha adquirido en las clases de teoría y problemas se evaluarán según su participación y actitud en esas mismas clases, y según documentación entregada por el alumno con los resultados a problemas propuestos.</p> <p><b>Comunicación oral y escrita: 15%</b> Incluye presentaciones ppt a desarrollar por el estudiante, ensayos para revisión de literatura y reportes técnicos para prácticas, y proyecto de fin de curso.</p> <p><b>Prácticas: 25%</b> A lo largo del curso, se debe atender el desarrollo de actividades prácticas, las cuales han sido preparadas para reforzar</p>

conocimiento teórico. Algunos de los elementos importantes que cada reporte de práctica debe contener incluyen: discusión de artículos académicos que aborden el tema objetivo de la práctica, una sección de descripción de la implementación desarrollada, así como una sección de discusión de resultados y trabajo futuro que podría mejorar la solución explorada.

Existen tres niveles de prácticas: desarrollo de prototipos de bajo nivel (mockups o sketches), evaluación de tecnología existente (obtenido de internet, compartido por IEs/ACs/etc, o generados previamente por otros estudiantes/profesores de la UACH), y asignaciones para generación de código.

**Proyecto: 30%**

Cubierto el tema 3, los alumnos deberán iniciar el desarrollo del proyecto final de curso. Similar a las prácticas, existe la entrega de un reporte, el cual debe incluir las secciones de: introducción (no menos de ½ cuartilla), revisión de literatura (revisión de 7 artículos académicos en un resumen de 1 a 2 cuartillas), implementación, resultados, y conclusiones. Además, del documento se evalúan los alcances obtenidos con el prototipo.

**CRONOGRAMA**

Objetos de estudio	Semanas															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Experiencia del usuario	x	x	x													
Métodos de evaluación			x	x	x	x										
Métricas							X	x	x	x						
Emoción y afección										X	X	x				
Caso de estudio												x	X	x	x	x