



centro adscrito a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA  
BARCELONATECH

# GUIA DOCENT D'EXPERIÈNCIA D'USUARI 2024-25

## DADES GENERALS

<b>Nom:</b>	EXPERIÈNCIA D'USUARI
<b>Codi:</b>	801930 MKCD
<b>Curs:</b>	2024-25
<b>Titulació:</b>	Grau en Màrqueting i Comunicació Digital
<b>Nº de crèdits (ECTS):</b>	6
<b>Ubicació al pla d'estudis:</b>	3r Curs, 2º Quatrimestre
<b>Departament:</b>	Comunicació, publicitat i relacions públiques
<b>Responsable departament:</b>	Anna Llacher
<b>Data d'última revisió:</b>	Juliol 2024
<b>Professor responsable:</b>	Víctor Daniel García Mena

## 1. DESCRIPCIÓ GENERAL

---

L'experiència d'usuari (UX) s'ha convertit en una part essencial del desenvolupament de projectes digitals. En l'actual ecosistema mediàtic, on els usuaris tenen un gran catàleg d'opcions i capacitat de decisió, l'ús i aplicació correcta de l'experiència d'usuari es converteix en un element clau per a determinar l'èxit o fracàs d'un producte o projecte. Desenvolupadors i professionals del màrqueting i de la comunicació han de tenir en compte les necessitats i comportaments dels usuaris en el moment de la presa de decisions sobre els seus productes. Aquest fet suposa una significativa evolució del tradicional model de desenvolupament de projectes, els quals es basaven i focalitzaven principalment en les necessitats dels clients.

Partint d'aquestes premisses, l'objectiu de l'assignatura és transmetre els coneixements teòrics i pràctics que necessita un professional del màrqueting i comunicació, per a aplicar metodologies d'Experiència d'Usuari en la gestió i desenvolupament de projectes digitals, abordant-les a través de metodologies de disseny centrat en l'usuari.

## 2. OBJECTIUS

---

En finalitzar el curs, els estudiants seran capaços de:

- Conèixer què és la UX, els seus principis, característiques i disciplines d'aplicació.
- Comprendre i aplicar les diferents fases dels processos de treball UX.
- Conèixer els diferents rols i perfils professionals que intervenen en la creació i desenvolupament d'un disseny d'interacció.
- Identificar i establir les necessitats dels usuaris i els requisits d'un projecte utilitzant tècniques específiques per a això.
- Conèixer les fases del procés de creació d'una interfície, des de la concepció inicial fins al desenvolupament d'un prototip final.
- Conèixer i utilitzar eines de prototipado d'interfícies en la creació d'un disseny d'interacció.
- Conèixer els dissenys multiplataforma i responsive web design.
- Planificar i aplicar diferents tècniques d'avaluació d'interfícies des del punt de vista de la usabilitat i la UX.
- Definir mètriques i KPI's específics de UX.
- Aprendre els modes òptims de visualització d'avaluacions.

## 3. CONTINGUTS

---

### TEMA 1: EXPERIÈNCIA D'USUARI. FONAMENTS, PERFILS I CONCEPTES BÀSICS

#### Resultats d'aprenentatge

L'estudiant després d'estudiar el tema i realitzar els exercicis, serà capaç de:

- Conèixer i definir el concepte d'experiència d'usuari (UX).
- Diferenciar el concepte d'experiència d'usuari d'altres termes. Disseny centrat en l'usuari, human-computer interaction, usabilitat...
- Conèixer els diferents rols i equips que intervenen en la conceptualització i desenvolupament d'un disseny de UX.
- Identificar les fases i metodologies aplicades en la conceptualització i desenvolupament de dissenys de UX.
- Conèixer les principals eines per a la conceptualització, disseny i avaluació de dissenys de UX.

#### Contingut

- 1.1. Definició, evolució i conceptes bàsics.
- 1.2. Perfils i equips professionals.
- 1.3. Processos per al disseny d'UX.
- 1.4. Eines per al disseny d'UX.

## TEMA 2: DEFINICIÓ DE L'USUARI I PROCESSOS DE RECERCA EN UX: CLIENTS I USUARIS EN UX

### Resultats d'aprenentatge

L'estudiant després d'estudiar el tema i realitzar els exercicis, serà capaç de:

- Comprendre les diferències que existeixen entre els conceptes client i usuari.
- Identificar als perfils d'usuari potencials d'un projecte de UX a través de l'aplicació de diferents metodologies i tècniques. Aquestes inclouen la consolidació del coneixement intern, del sector del nostre producte i processos de *data mining*.
- Planificar i moderar *workshops* amb clients i usuaris, aplicant metodologies àgils.

### Contingut

2.1. Clients i usuaris.

2.2. Metodologies i eines per a la definició i coneixement de l'usuari.

## TEMA 3: INVESTIGACIÓ I ANÀLISI D'UX

### Resultats d'aprenentatge

L'estudiant després d'estudiar el tema i realitzar els exercicis, serà capaç de:

- Recopilar dades de valor i posteriorment analitzar-los.
- Comprendre la utilitat i importància de les auditories de contingut.
- Definir l'objectiu principal i els objectius específics d'una recerca.
- Realitzar una anàlisi de la competència.
- Conèixer i aplicar metodologies de recerca qualitatives i quantitatives per a la identificació de requeriments d'un disseny d'UX.

### Contingut

3.1. Importància de la recerca en UX.

3.2. Metodologies d'UX.

3.3. Tècniques d'UX.

## TEMA 4: DEFINICIÓ ESTRATÈGICA D'UX

### Resultats d'aprenentatge

L'estudiant després d'estudiar el tema i realitzar els exercicis, serà capaç de:

- Definir el marc de treball que es durà a terme.
- Alinear les decisions estratègiques dels clients amb els objectius de negoci.
- Reunir la informació disponible per a ajudar al client.
- Identificar indicadors de mesurament d'èxit o fracàs.
- Aprendre a anar més enllà dels objectius de negoci identificant la visió, els objectius i el pla de la proposta.

- Identificar i establir la proposta única de valor (UVP).

### Contingut

- 4.1. Estratègia d'UX.
- 4.2. Visió, objectius i pla.
- 4.3. Proposta de valor.

## TEMA 5: DISSENY D'UX. PROTOTIPAT I DISSENY D'INTERACCIÓ

### Resultats d'aprenentatge

L'estudiant després d'estudiar el tema i realitzar els exercicis, serà capaç de:

- Definir una arquitectura d'informació adequada per a un projecte web o app.
- Conèixer la importància del prototipado.
- Conèixer les principals tècniques i eines de prototipado actuals.
- Aplicar eines de prototipado a un projecte web o app.
- Crear prototips responsive adaptats a diferents dispositius.

### Contingut

- 5.1. Arquitectura de la informació.
- 5.2. Prototipat.
- 5.3. Disseny visual.
- 5.4. Disseny d'interacció.
- 5.5. Disseny responsive.

## TEMA 6: AVALUACIÓ DE LA USABILITAT

### Resultats d'aprenentatge

L'estudiant després d'estudiar el tema i realitzar els exercicis, serà capaç de:

- Conèixer les tècniques d'avaluació de la usabilitat.
- Analitzar la naturalesa de les dades a representar i el context d'ús.
- Interpretar els resultats de l'avaluació.
- Presentar els resultats de l'avaluació al client.
- Optimitzar el disseny i definir accions de millora.

### Contingut

- 6.1. Tècniques d'avaluació.
- 6.2. Mètriques d'avaluació.
- 6.3. Disseny i desenvolupament d'una dinàmica d'avaluació.
- 6.4. Presentació de resultats d'avaluació.

## 4. METODOLOGIA D'ENSENYAMENT I APRENTATGE

---

### Grup presencial:

Les sessions es basaran en classes expositives, acompanyades d'exemples i casos pràctics. Els alumnes aprendran a aplicar el coneixement adquirit i traslladar-lo a la pràctica mitjançant exercicis i treballs de caràcter individual i grupal.

És necessari que els alumnes disposin d'un ordinador en les classes amb el programari necessari per a l'elaboració de les activitats.

### Grup semipresencial:

Es basa en classes de repàs participatives per a consolidar la lectura de material didàctic i textos relacionats amb els continguts de la matèria prèviament publicats al campus virtual. Amb les pràctiques en classe i els treballs a casa s'espera reafirmar els conceptes i procediments que s'han presentat en la classe.

És necessari que els alumnes disposin d'un ordinador en les classes amb el programari necessari per a l'elaboració de les activitats.

## 5. AVALUACIÓ

---

D'acord amb el Pla Bolonya, el model premia l'esforç constant i continuat de l'estudiantat. Un 40% de la nota s'obté de l'avaluació contínua de les activitats dirigides i el 60% percentatge restant, de l'examen final presencial. L'examen final té dues convocatòries.

La nota final de l'assignatura (NF) es calcularà a partir de la següent fórmula:

- **NF = Nota Examen Final x 60% + Nota Avaluació Continuada x 40%**
- Nota mínima de l'examen final per a calcular la NF serà de 40 punts sobre 100.
- L'assignatura queda aprovada amb una NF igual o superior a 50 punts sobre 100.

### Grup presencial:

Tipus d'activitat	Descripció	% Avaluació contínua	
-------------------	------------	----------------------	--

<b>Entregues:</b>			<b>40%</b>
Treball en grup	Tema 1. Anàlisi heurístic	10%	
Treball en grup	Tema 2. Metodologies i tècniques	25%	
Treball en grup	Tema 4. Definició estratègica i arquitectura de la informació	10%	
Treball en grup	Tema 5. Prototipat	40%	
Treball en grup	Tema 6. Avaluació d'UX	10%	
Treball en grup	Tema 6. Presentació	5%	
<b>Examen final</b>			<b>60%</b>
	Examen final	100%	

### Grup semipresencial:

Tipus d'activitat	Descripció	% Avaluació contínua	
<b>Entregues:</b>			<b>40%</b>
Treball en grup	Tema 1. Anàlisi heurístic	10%	
Treball en grup	Tema 2. Metodologies i tècniques	25%	
Treball en grup	Tema 4. Definició estratègica i arquitectura de la informació	10%	
Treball en grup	Tema 5. Prototipat	40%	
Treball en grup	Tema 6. Avaluació d'UX	10%	
Treball en grup	Tema 6. Presentació	5%	
<b>Examen final</b>			<b>60%</b>
	Examen final	100%	

## 6. BIBLIOGRAFIA

- Follet, J. (2014). *Designing for Emerging Technologies*. O'Reilly.
- Garrett, J. J. (2010). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. New Riders.
- Levy, J. (2021). *UX Strategy: Product Strategy Techniques for Devising Innovative Digital Solutions*. O'Reilly.
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Perseus Books.
- Unger, R. & Chandler, C. (2012). *A Project Guide to UX Design*. New Riders.
- Yablonski, J. (2020). *Laws of UX: Using Psychology to Design Better Products & Services*. O'Reilly.
- Krug, S. (2014). *Don't make me think*. Pearson.
- Wiley, D. (2013). *Microinteractions: Designing with Details*. O'Reilly.
- Wroblewski, L. (2011). *Mobile first*. A Book Apart.

- Weinschenk, S. (2011). *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. New Riders.