

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

USABILIDAD Y TESTEO

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos Interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Interacción hombre-máquina
Denominación de la asignatura:	Usabilidad y testeo
Curso:	Tercero
Semestre:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	3
Modalidad/es de enseñanza:	Online
Idioma:	Castellano
Teléfono:	http://www.u-tad.com/

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño conceptual e ideación y, dentro de éste, a la materia de Interacción hombre-máquina.

Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas necesarias para la creación de todas aquellas aplicaciones en las que sea necesaria una interrelación entre una máquina, dispositivo, aplicación y el ser humano.

Descripción de la asignatura

El campo de la Usabilidad se relaciona directamente con todas las asignaturas relativas a UX y al diseño de Interfaz Gráfico, diseño de controles; mecánicas y funcionalidades de juego. Los criterios desde donde analizar un producto en términos de usabilidad se relacionan de una manera proporcional con los sistemas de percepción humana y su relación con los productos digitales.

El campo de Testeo engloba prácticamente todas las áreas de conocimiento ya que, de una u otra manera, dicho campo está presente en todo el ciclo de desarrollo de un producto; desde la concepción de su prototipo hasta momentos antes de su lanzamiento al mercado.

El estudio de la asignatura de Usabilidad y Testeo ofrecerá al alumno nociones avanzadas en dos áreas fundamentales implícitas en cualquier desarrollo de Productos Interactivos. Ambas disciplinas implican un análisis del producto desde dos puntos de vista concretos centrados en la percepción e interacción del usuario con el producto y en el diseño de un sistema efectivo de pruebas que asegure su correcto funcionamiento a todos los niveles. Dominando ambas áreas el alumno podrá adquirir el criterio necesario para asegurarse que el resultado de sus Diseños alcanza los grados de calidad y aceptación deseados dentro de la Industria.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG2 Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG6 Manifestar motivación por la calidad.

CG8 Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG12 Expresar el sentido crítico y autocrítico y la capacidad de análisis para la valoración de diferentes alternativas.

CG17 Demostrar habilidad para analizar, sintetizar y recoger información de diversas fuentes.

CG18 Gestionar adecuadamente la información.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

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

CE3 Analizar los aspectos sociales y culturales que favorecen la usabilidad de los productos interactivos.

CE7 Conocer los fundamentos prácticos del uso y programación de ordenadores y herramientas de desarrollo de productos interactivos.

CE13 Aplicar los conocimientos básicos sobre interacción hombre-máquina a un producto digital interactivo.

CE19 Comprender los principios del diseño que permiten la utilización, accesibilidad y usabilidad de los productos interactivos y sus implicaciones filosóficas.

3.2 Resultados de aprendizaje

Incorporar los fundamentos psicológicos de la persona al diseño del juego

Construir un sistema en el cual las acciones de los jugadores tengan sentido en el contexto del juego

Definir una estructura de reglas con la intención de producir una experiencia de juego satisfactoria

Reconocer las necesidades especiales de jugadores con algún tipo de discapacidad

Evaluar los componentes de usabilidad en un juego

Diseñar un sistema de testeo para un juego

4. CONTENIDOS

- Diseño de usabilidad en videojuegos
- Directrices de diseño interfaz
- Pruebas de usabilidad
- Aseguramiento de la Calidad (QA)
- Metodologías y tipologías de testing

5. TEMARIO

1. ¿Qué es la Usabilidad?
 - 1.1 Definición y práctica
 - 1.2 ¿Cómo podemos medir la Usabilidad en nuestros juegos?
 - 1.3 Experiencia de Usuario.
2. Diseño de Usabilidad
 - 2.1 Medición de la Usabilidad.
 - 2.2 Jakob Nielsen y sus diez principios.

3. Reporte de Bugs
 - 3.1 ¿Qué es un Bug?
 - 3.2 ¿Cómo se reporta un Bug?
 - 3.3 Reporte de Bugs en la industria.

4. Playtesting
 - 4.1 ¿Cómo debemos preparar una sesión de Playtesting?
 - 4.2 Preguntas y Respuestas
 - 4.3 Usar el Playtesting para mejorar nuestros juegos

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.

Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS A DISTANCIA	¿Es síncrona?	HORAS TOTALES	HORAS DE INTERACTIVIDAD SÍNCRONA	% presencialidad
Sesiones teóricas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	2	2	100
Sesiones teóricas virtuales asíncronas (Modalidad a distancia)	No	12	0	0
Seminarios y Talleres (Modalidad a distancia)	No	0	0	0
Sesiones prácticas virtuales síncronas (Modalidad a distancia)	Sí	1	1	100
Sesiones prácticas virtuales asíncronas (Modalidad a distancia)	No	6	0	0

Distancia)				
Debate y discusión oral y/o escrita (Modalidad a distancia)	No	4	0	0
Tutorías (Modalidad a distancia)	Sí	2	2	100
Actividades de evaluación (Modalidad a distancia)	No	2	2	100
Test de autoevaluación (Modalidad a distancia)	No	3	0	0
Elaboración de trabajos en grupo (Modalidad a distancia)	No	27	0	0
Estudio y trabajo autónomo, individual (Modalidad a distancia)	No	14	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema 1 ¿Qué es la Usabilidad?	1,2,3
Tema 2 Diseño de Usabilidad	4,5,6
Tema 3 Reporte de Bugs	7,8,9
Tema 4 Playtesting	10,11, 12,13,14,15

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura (modalidad a distancia)	10	10
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias (modalidad a distancia)	10	20
SE3 Prueba Objetiva (modalidad a distancia)	60	70
SE4 Evaluación por pares (modalidad a distancia)	0	10

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Designing Web Usability – Nielsen, Jakob. ISBN: 9781562058104

Bibliografía recomendada

CHANDLER, The Game Production Handbook. Jones & Barlett learning

KATHERINE Isbiter; Noah Shaffer , Game Usability. CRC Press;

CHARLES P. Shultz and Robert D. Bryant, Game Testing All in One; Mercury Learning.

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Materiales:

Ordenador personal

Webcam

Micrófono

Software:

Navegador web compatible con Blackboard

Procesador de textos

Procesador de hojas de cálculo

Unity

Unreal