



CAMPUS
DE EXCELENCIA
INTERNACIONAL

PROCESO DE
COORDINACIÓN DE LAS
ENSEÑANZAS PR/CL/001



E.T.S. de Ingenieros
Informaticos

ANX-PR/CL/001-01

GUÍA DE APRENDIZAJE

ASIGNATURA

103000695 - User experience and mobile interaction

PLAN DE ESTUDIOS

10AQ - Eit Digital Master's Programme In Human Computer Interaction And Design

CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2017-18 - Primer semestre

Índice

Guía de Aprendizaje

1. Datos descriptivos	1
2. Profesorado	1
3. Competencias y resultados de aprendizaje	2
4. Descripción de la asignatura y temario	3
5. Cronograma	4
6. Actividades y criterios de evaluación	8
7. Recursos didácticos	13

1. Datos descriptivos

1.1 Datos de la asignatura

Nombre de la Asignatura	103000695 - User experience and mobile interaction
Nº de Créditos	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Curso	Primer curso
Semestre	Primer semestre
Período de impartición	Septiembre-Enero
Idioma de impartición	Castellano
Titulación	10AQ - Eit Digital Master's Programme In Human Computer Interaction And Design
Centro en el que se imparte	Escuela Tecnica Superior de Ingenieros Informaticos
Curso Académico	2017-18

2. Profesorado

2.1 Profesorado implicado en la docencia

Nombre	Despacho	Correo electrónico	Horario de tutorías*
Ricardo Imbert Paredes (Coordinador/a)	5112	ricardo.imbert@upm.es	M - 15:00 - 17:00 X - 15:00 - 17:00 J - 15:00 - 17:00 It is advisable to confirm by email the availability of the professor

Xavier Ferre Grau	5112	xavier.ferre@upm.es	X - 10:00 - 11:00 X - 13:00 - 14:00 J - 10:00 - 14:00 It is advisable to confirm by email the availability of the professor
-------------------	------	---------------------	--

* Las horas de tutoría son orientativas y pueden sufrir modificaciones. Se deberá confirmar los horarios de tutorías con el profesorado.

3. Competencias y resultados de aprendizaje

3.1 Competencias que adquiere el estudiante al cursar la asignatura

CE01 - Capacidad para la integración de tecnologías, aplicaciones, servicios y sistemas propios de la Ingeniería Informática, con carácter generalista, y en contextos más amplios y multidisciplinares.

CE04 - Capacidad para modelar, diseñar, definir la arquitectura, implantar, gestionar, operar, administrar y mantener aplicaciones, redes, sistemas, servicios y contenidos informáticos.

CE08 - Capacidad para analizar las necesidades de información que se plantean en un entorno y llevar a cabo en todas sus etapas el proceso de construcción de un sistema de información.

CE13 - Capacidad para utilizar y desarrollar metodologías, métodos, técnicas, programas de uso específico, normas y estándares de computación gráfica.

CE14 - Capacidad para conceptualizar, diseñar, desarrollar y evaluar la interacción personaordenador de productos, sistemas, aplicaciones y servicios informáticos

CE16 - Habilidad para hacer conexiones entre los deseos y necesidades del consumidor o cliente y lo que la tecnología puede ofrecer

CE18 - Capacidad para comprender el mercado, sus hábitos y necesidades de productos o servicios tecnológicos

3.2 Resultados del aprendizaje al cursar la asignatura

RA14 - Choose a user interface technology platform that is most suitable for a new system

RA17 - Understand techniques, technologies and processes that allow to prototype, develop and improve digital interactive systems based on various user interface technology platforms

RA10 - Understand the concept of 'user experience', and learn how to design interactive system that generate a good user experience

4. Descripción de la asignatura y temario

4.1 Descripción de la asignatura

This course will be focused on designing mobile interactions with good user experience (UX). Contents of the course include: UX as a broadening of the scope of usability, design concepts, global user interfaces, designing for mobile experiences, interaction design patterns for mobile applications, mobile wireframes and prototypes and platform-specific design guidelines.

4.2 Temario de la asignatura

1. Introduction to UX and mobile interaction
2. Context and specific needs related solution
3. Design of memorable experiences
4. UX & UI: Visual principles
5. Evaluation of the UX
6. Mobile prototyping
7. Design guidelines
8. UX within the organization

5. Cronograma

5.1 Cronograma de la asignatura*

Semana	Actividad Presencial en Aula	Actividad Presencial en Laboratorio	Otra Actividad Presencial	Actividades de Evaluación
1	<p>1. Introduction to UX Duración: 02:00 OT: Otras actividades formativas</p>			<p>Presentation of the design observation exercise PI: Técnica del tipo Presentación IndividualEvaluación continua Duración: 02:00</p> <p>Assignment about design observation PI: Técnica del tipo Presentación IndividualEvaluación sólo prueba final Duración: 02:00</p>
2	<p>2. Context and specific needs related solution Duración: 01:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas</p>			<p>Affinity diagraming (needs) TG: Técnica del tipo Trabajo en GrupoEvaluación continua y sólo prueba final Duración: 01:30</p> <p>Value proposition canvas exercise TG: Técnica del tipo Trabajo en GrupoEvaluación continua y sólo prueba final Duración: 01:30</p>
3	<p>2. Context and specific needs related solution Duración: 01:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas</p>			<p>Service touch points exercise TG: Técnica del tipo Trabajo en GrupoEvaluación continua y sólo prueba final Duración: 01:30</p> <p>Use context survey and interviews TG: Técnica del tipo Trabajo en GrupoEvaluación continua y sólo prueba final Duración: 01:30</p>
4	<p>2. Context and specific needs related solution Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>3. Design of memorable experiences Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p>			<p>Discussion exercise (personas) TI: Técnica del tipo Trabajo IndividualEvaluación continua Duración: 01:30</p> <p>Assignment about Personas technique TI: Técnica del tipo Trabajo IndividualEvaluación sólo prueba final Duración: 00:00</p> <p>Presentation of the Personas exercise PG: Técnica del tipo Presentación en GrupoEvaluación continua Duración: 01:00</p> <p>Assignment about Personas TG: Técnica del tipo Trabajo en GrupoEvaluación sólo prueba final</p>

5	<p>4. UX&UI: Visual principles Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p>			<p>Duración: 01:00</p> <p>Presentation of the user journey map exercise PG: Técnica del tipo Presentación en GrupoEvaluación continua Duración: 01:00</p> <p>Assignment about user journey map TG: Técnica del tipo Trabajo en GrupoEvaluación sólo prueba final Duración: 00:00</p> <p>Contrast exercise TG: Técnica del tipo Trabajo en GrupoEvaluación continua y sólo prueba final Duración: 02:00</p>
6	<p>4. UX&UI: Visual principles Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>4. UX&UI: Visual principles Duración: 01:30 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas</p>			<p>Presentation of the color observation exercise PI: Técnica del tipo Presentación IndividualEvaluación continua Duración: 01:00</p> <p>Assignment about color observation TI: Técnica del tipo Trabajo IndividualEvaluación sólo prueba final Duración: 00:00</p> <p>Presentation of the color exercise PG: Técnica del tipo Presentación en GrupoEvaluación continua Duración: 01:00</p> <p>Assignment about color TG: Técnica del tipo Trabajo en GrupoEvaluación sólo prueba final Duración: 00:00</p>
7	<p>4. UX&UI: Visual principles Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>4. UX&UI: Visual principles Duración: 01:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas</p>			<p>Presentation of the typography observation exercise PI: Técnica del tipo Presentación IndividualEvaluación continua Duración: 01:00</p> <p>Assignment about typography observation TI: Técnica del tipo Trabajo IndividualEvaluación sólo prueba final Duración: 00:00</p> <p>Presentation of the typefaces exercise PI: Técnica del tipo Presentación IndividualEvaluación continua Duración: 01:30</p> <p>Assignment about typefaces TI: Técnica del tipo Trabajo IndividualEvaluación sólo prueba final Duración: 00:00</p>

8	<p>4. UX&UI: Visual principles Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p>			<p>Loose mood board exercise TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación continua y sólo prueba final Duración: 01:30</p>
9	<p>8. UX within the organization Duración: 02:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas</p>			<p>Affinity diagraming (roles) TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación continua y sólo prueba final Duración: 01:00</p> <p>Presentation of the mood board exercise PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua Duración: 01:00</p> <p>Assignment about mood board TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación sólo prueba final Duración: 00:00</p>
10	<p>8. UX within the organization Duración: 01:30 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas</p> <p>5. UX evaluation Duración: 01:30 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas</p> <p>5. UX evaluation Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p>			<p>Presentation of the design sprint exercise results PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua Duración: 00:30</p> <p>Assignment about design sprint TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación sólo prueba final Duración: 00:00</p>
11	<p>5. UX evaluation Duración: 02:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas</p> <p>5. UX evaluation Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p>			<p>Assignment about 5 seconds test TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación sólo prueba final Duración: 00:00</p> <p>Presentation of the 5 seconds test results PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua Duración: 01:00</p> <p>Presentation of the UEQ results TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación continua Duración: 00:30</p> <p>Assignment about UEQ TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación sólo prueba final Duración: 00:00</p>
12	<p>6. Mobile prototyping Duración: 04:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas</p>			

13	<p>7. Design guidelines Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p>			<p>Discussion exercise (guidelines 1) TI: Técnica del tipo Trabajo IndividualEvaluación continua Duración: 01:30</p>
14	<p>7. Design guidelines Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p>			<p>Discussion exercise (guidelines 2) TI: Técnica del tipo Trabajo IndividualEvaluación continua Duración: 01:30</p> <p>Assignment about mobile design guidelines TI: Técnica del tipo Trabajo IndividualEvaluación sólo prueba final Duración: 00:00</p> <p>Discussion exercise (app design trends) TI: Técnica del tipo Trabajo IndividualEvaluación continua Duración: 01:30</p> <p>Assignment about app design trends TI: Técnica del tipo Trabajo IndividualEvaluación sólo prueba final Duración: 00:00</p>
15	<p>7. Design guidelines Duración: 02:00 OT: Otras actividades formativas</p> <p>7. Design guidelines Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p>			<p>Discussion exercise (monetization) TI: Técnica del tipo Trabajo IndividualEvaluación continua Duración: 01:30</p> <p>Assignment about monetization TI: Técnica del tipo Trabajo IndividualEvaluación sólo prueba final Duración: 00:00</p>
16	<p>5. UX evaluation Duración: 01:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas</p>			<p>Presentation of the prototypes PG: Técnica del tipo Presentación en GrupoEvaluación continua y sólo prueba final Duración: 02:00</p> <p>Prototype evaluation TG: Técnica del tipo Trabajo en GrupoEvaluación continua y sólo prueba final Duración: 01:00</p> <p>Student implication and participation OT: Otras técnicas evaluativasEvaluación continua Duración: 00:00</p> <p>Exercise about comparison of UX oriented methodologies TI: Técnica del tipo Trabajo IndividualEvaluación sólo prueba final Duración: 00:00</p> <p>Proposed class discussions TG: Técnica del tipo Trabajo en GrupoEvaluación continua Duración: 00:00</p>

* El cronograma sigue una planificación teórica de la asignatura y puede sufrir modificaciones durante el curso.

6. Actividades y criterios de evaluación

6.1 Actividades de evaluación de la asignatura

6.1.1 Evaluación continua

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
1	Presentation of the design observation exercise	PI: Técnica del tipo Presentación Individual	Presencial	02:00	4.5%	/ 10	CE14
2	Affinity diagraming (needs)	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	01:30	4.5%	/ 10	CE08 CE16
2	Value proposition canvas exercise	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	01:30	4.5%	/ 10	CE14
3	Service touch points exercise	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	01:30	4.5%	/ 10	CE08 CE13 CE16 CE18
3	Use context survey and interviews	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	01:30	4.5%	/ 10	CE14
4	Discussion exercise (personas)	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	Presencial	01:30	%	/ 10	CE14 CE18
4	Presentation of the Personas exercise	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	01:00	4.5%	/ 10	CE14 CE18
5	Presentation of the user journey map exercise	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	01:00	4.5%	/ 10	CE08 CE14 CE16

5	Contrast exercise	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	02:00	4.5%	/ 10	CE04 CE14
6	Presentation of the color observation exercise	PI: Técnica del tipo Presentación Individual	Presencial	01:00	4.5%	/ 10	CE08 CE14 CE18
6	Presentation of the color exercise	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	01:00	4.5%	/ 10	CE08 CE14
7	Presentation of the typography observation exercise	PI: Técnica del tipo Presentación Individual	Presencial	01:00	4.5%	/ 10	CE01 CE08 CE14
7	Presentation of the typefaces exercise	PI: Técnica del tipo Presentación Individual	Presencial	01:30	4.5%	/ 10	CE14
8	Loose mood board exercise	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	01:30	4.5%	/ 10	CE13 CE14 CE16
9	Affinity diagraming (roles)	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	01:00	4.5%	/ 10	CE04 CE08
9	Presentation of the mood board exercise	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	01:00	4.5%	/ 10	CE14
10	Presentation of the design sprint exercise results	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	00:30	4.5%	/ 10	CE13 CE14 CE16
11	Presentation of the 5 seconds test results	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	01:00	4.5%	/ 10	CE04 CE14
11	Presentation of the UEQ results	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	00:30	4.5%	/ 10	CE08 CE14
13	Discussion exercise (guidelines 1)	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	Presencial	01:30	%	/ 10	CE13

14	Discussion exercise (guidelines 2)	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	Presencial	01:30	%	/ 10	CE13
14	Discussion exercise (app design trends)	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	Presencial	01:30	%	/ 10	CE04 CE13 CE14
15	Discussion exercise (monetization)	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	Presencial	01:30	%	/ 10	CE01 CE18
16	Presentation of the prototypes	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	02:00	4.5%	/ 10	CE04 CE14
16	Prototype evaluation	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	01:00	4.5%	/ 10	CE08 CE14
16	Student implication and participation	OT: Otras técnicas evaluativas	Presencial	00:00	5.5%	/ 10	CE14
16	Proposed class discussions	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	00:00	4.5%	1 / 10	

6.1.2 Evaluación sólo prueba final

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
1	Assignment about design observation	PI: Técnica del tipo Presentación Individual	No Presencial	02:00	4.5%	/ 10	CE14
2	Affinity diagraming (needs)	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	01:30	4.5%	/ 10	CE08 CE16
2	Value proposition canvas exercise	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	01:30	4.5%	/ 10	CE14
3	Service touch points exercise	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	01:30	4.5%	/ 10	CE08 CE13 CE16 CE18

3	Use context survey and interviews	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	01:30	4.5%	/ 10	CE14
4	Assignment about Personas technique	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	No Presencial	00:00	.9%	/ 10	CE14
4	Assignment about Personas	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	01:00	4.5%	/ 10	CE14 CE18
5	Assignment about user journey map	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	00:00	4.5%	/ 10	CE08 CE14 CE16
5	Contrast exercise	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	02:00	4.5%	/ 10	CE04 CE14
6	Assignment about color observation	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	No Presencial	00:00	4.5%	/ 10	CE08 CE14 CE18
6	Assignment about color	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	00:00	4.5%	/ 10	CE08 CE14
7	Assignment about typography observation	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	No Presencial	00:00	4.5%	/ 10	CE01 CE08 CE14
7	Assignment about typefaces	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	No Presencial	00:00	4.5%	/ 10	CE14
8	Loose mood board exercise	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	01:30	4.5%	/ 10	CE13 CE14 CE16
9	Affinity diagraming (roles)	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	01:00	4.5%	/ 10	CE04 CE08
9	Assignment about mood board	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	00:00	4.5%	/ 10	CE13 CE14 CE16

10	Assignment about design sprint	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	00:00	4.5%	/ 10	CE13 CE14 CE16
11	Assignment about 5 seconds test	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	00:00	4.5%	/ 10	CE04 CE14
11	Assignment about UEQ	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	00:00	4.5%	/ 10	CE08 CE14
14	Assignment about mobile design guidelines	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	No Presencial	00:00	1.8%	/ 10	CE13
14	Assignment about app design trends	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	No Presencial	00:00	.9%	/ 10	CE04 CE13 CE14
15	Assignment about monetization	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	No Presencial	00:00	.9%	/ 10	CE01 CE18
16	Presentation of the prototypes	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	02:00	4.5%	/ 10	CE04 CE14
16	Prototype evaluation	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	Presencial	01:00	4.5%	/ 10	CE08 CE14
16	Exercise about comparison of UX oriented methodologies	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	No Presencial	00:00	5.5%	/ 10	CE13 CE14

6.1.3 Evaluación convocatoria extraordinaria

No se ha definido la evaluación extraordinaria.

6.2 Criterios de Evaluación

The subject is graded following a continuous assessment.

The student passes the subject only if 5 or more points on 10 are obtained at the end of the course, regarding the following criteria:

FINAL GRADE = 22,5% Individual assignments + 72% Group assignments + 5,5% Student participation

The final grade will be obtained from three components: (1) individual exercises performed and/or presented in the classroom; (2) group exercises performed and/or presented in the classroom; and (3) participation and implication of the student in the subject.

Each student will be required to be in charge of, at least, one "discussion" activity. The student cannot avoid this assignment. Obtaining less than 1 point for this duty will result in failing the whole subject.

When failed, the student shall repeat all those activities graded below 0, following the only final test evaluation mode.

7. Recursos didácticos

7.1 Recursos didácticos de la asignatura

Nombre	Tipo	Observaciones
Norman, D. (2013) The Design of Everyday Things. Zone Books	Bibliografía	UX and general design essential
Griffiths, S. (2015) Mobile App UX Principles. Improving user experience and optimising conversion. Google (https://www.thinkwithgoogle.com/intl/en-gb/articles/mobile-app-ux-principles-improving-user-experience-and-optimising-conversion.html)	Bibliografía	UX in mobile design

Mendoza, A (2013) Mobile User Experience. Patterns to Make Sense of it All. Morgan Kaufmann	Bibliografía	UX in mobile design
Doncaster, P. (2014) The UX Five Second Rules. Guidelines for User Experience Design's Simplest Testing Technique. Elsevier	Bibliografía	UX testing
Subject's Moodle site	Recursos web	