

**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:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)				
Departamento/Instituto:	Diseño Conceptual e Ideación				
Materia:	Interacción hombre-máquina				
Denominación de la asignatura:	Usabilidad y testeo				
Código:	52028				
Curso:	Tercero				
Semestre:	Segundo				
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria				
Créditos ECTS:	3				
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial				
Lengua vehicular:	Castellano				
Equipo docente:	Daniel Pastor Carryer				
Profesor/a:	Daniel Pastor Carryer				
Grupos:	3º DPIN				
Despacho:	Sala de profesores				
Teléfono:	91 640 28 11	Ext.	113	E-mail:	Daniel.pastor@live.u-tad.com
Página web: www.utad.com					

2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
Haber cursado la asignatura “Psicología del Juego”.
Aconsejables:
Haber cursado las asignaturas de: “Percepción y expresión visual” y “Diseño gráfico interfaz y experiencia de usuario”.

3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Módulo y materia al que pertenece la asignatura.
Esta asignatura pertenece al Módulo de Diseño conceptual e ideación dentro de la materia Interacción hombre máquina
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del curriculum.
El campo de la Usabilidad se relaciona directamente con todas las asignaturas relativas 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.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.
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.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS GENÉRICAS
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver situaciones y problemas del ámbito profesional de manera versátil y creativa. • Apreciar e implementar las mejoras necesarias para dotar a los trabajos de calidad profesional • Trabajar en equipo • Analizar y valorar las diferentes alternativas con sentido crítico y autocrítico • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes. • Gestionar correctamente la información analizando, sintetizando y recogiendo información de diversas fuentes.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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

permiten la utilización, accesibilidad y usabilidad de los productos interactivos y su implicaciones filosóficas.

5. CONTENIDOS

- Análisis y evaluación de usabilidad de juegos del mercado
- Diseño de juegos accesibles: usuarios con necesidades especiales
- Testeo de usabilidad y testeo de jugabilidad
- Diseño de pruebas: selección de grupos de control y pruebas
- Técnicas de reporte de errores
- Técnicas de pruebas sociales.

6 CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Análisis y evaluación de usabilidad de juegos del mercado	Semana 1
Diseño de juegos accesibles: usuarios con necesidades especiales	Semana 2
Testeo de usabilidad y testeo de jugabilidad	Semana 3
Diseño de pruebas: selección de grupos de control y pruebas	Semana 4
Técnicas de reporte de errores	Semana 5
Técnicas de pruebas sociales.	Semanas 6-7

7 MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑA	HORAS PRESENCIA	TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Lección magistral	11	0	11
Seminarios y talleres	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas	0	0	0
	Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	8	0	8
Clases prácticas				
Prácticas externas		0	4	4
Tutorías	Aprendizaje orientado a proyectos Aprendizaje basado en problemas	4	0	4
	Actividades de evaluación	4	0	4
Estudio y trabajo en grupo	Aprendizaje cooperativo	0	8	8
	Estudio de casos Resolución de ejercicios y problemas Aprendizaje basado en problemas Aprendizaje orientado a proyectos	0	38	38
Estudio y trabajo autónomo, individual		26	49	75

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Pruebas de autoevaluación, heteroevaluación o coevaluación	40%
Trabajos, proyectos, informes, memorias, portfolios	50%
Prácticas o pruebas de simulación real o ficticia	10%

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Katherine Isbiter; Noah Shaffer , *Game Usability*. CRC Press;

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

Bibliografía recomendada

Chandler, *The Game Production Handbook*. Jones & Barlett learning

10.- MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

TIPOLOGÍA DEL AULA:

EL aula necesitará de ordenadores personales con conexión a internet.

MATERIALES:

Ninguno.

SOFTWARE:

Para la parte práctica se debería facilitar a alumnos de un dispositivo Android con dos APK instaladas.

Sistema de Reporte / Seguimiento Bugs: Mantis, Jira