

340623 - ECUS-R2P07 - Ingeniería Centrada en el Usuario

Unidad responsable: 340 - EPSEVG - Escuela Politécnica Superior de Ingeniería de Vilanova i la Geltrú
Unidad que imparte: 707 - ESAII - Departamento de Ingeniería de Sistemas, Automática e Informática Industrial
Curso: 2017
Titulación: MÁSTER UNIVERSITARIO EN INGENIERÍA DE SISTEMAS AUTOMÁTICOS Y ELECTRÓNICA INDUSTRIAL (Plan 2012). (Unidad docente Optativa)
Créditos ECTS: 5 Idiomas docencia: Catalán

Profesorado

Responsable: MARTA DÍAZ BOLADERAS - PERE PONSA ASENSIO

Otros: MARTA DÍAZ BOLADERAS - PERE PONSA ASENSIO

Horario de atención

Horario: Pere Ponsa: lunes de 15 a 19 horas, D-170

Requisitos

Haber cursado y superado
MEDI Metodología del Disseny

Se recomienda cursar conjuntament con INPS
ENUA Enginyeria de la Usabilitat i l'accessibilitat
DIDU Disseny inclusiu idisseny centrat en l'usuari

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Transversales:

1. TRABAJO EN EQUIPO - Nivel 2: Contribuir a consolidar el equipo planificando objetivos, trabajando con eficacia y favoreciendo la comunicación, la distribución de tareas y la cohesión.
3. EMPRENDEDURÍA E INNOVACIÓN - Nivel 2: Tomar iniciativas que generen oportunidades, nuevos objetos o soluciones nuevas, con una visión de implementación de proceso y de mercado, y que implique y haga partícipes a los demás en proyectos que se deben desarrollar.
7. APRENDIZAJE AUTÓNOMO - Nivel 2: Llevar a cabo las tareas encomendadas a partir de las orientaciones básicas dadas por el profesorado, decidiendo el tiempo que se necesita emplear para cada tarea, incluyendo aportaciones personales y ampliando las fuentes de información indicadas.
5. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA - Nivel 2: Utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo las presentaciones orales y redactar textos y documentos con un contenido coherente, una estructura y un estilo adecuados y un buen nivel ortográfico y gramatical.
4. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN - Nivel 1: Identificar las propias necesidades de información y utilizar las colecciones, los espacios y los servicios disponibles para diseñar y ejecutar búsquedas simples adecuadas al ámbito temático.

340623 - ECUS-R2P07 - Ingeniería Centrada en el Usuario

Metodologías docentes

Clases expositivas participativas

En las sesiones presenciales el/la profesor/a realizará una síntesis del tema. Esta exposición se entiende como una guía para el trabajo de estudio de los estudiantes, con la función de presentar el tema, proponer material para su estudio, aclarar dudas y realizar una síntesis.

De cada tema se facilitará:

- Material en formato Power-Point utilizado en las exposiciones de clase y otro material complementario que se tendrá disponible en el Campus Digital.
- Bibliografía específica con indicación de localización, prefiriendo material en formato electrónico.

Se procurará que los conceptos tengan una conexión directa con las actividades que se trabajarán durante el curso.

Actividades de trabajo presencial

- Problemas y ejercicios para fijar los conceptos introducidos en la exposición.
- Planteamiento de situaciones que permitan acumular al grupo una experiencia compartida que sirva para avanzar en la comprensión de los contenidos (por ejemplo dinámicas de grupo; experiencias de comunicación eficaz). Se basan en experimentar diversas situaciones en las que la propia experiencia nos sirve como a material de estudio.

Trabajo de casos y artículos

El trabajo sobre casos o artículos se basará en las cuestiones propuestas por el/la profesor/a. Estos trabajos se tendrán que entregar el día acordado al inicio de la sesión donde se debatirá en el grupo de clase. El plazo máximo para entregar un caso se establece en el calendario. El/la profesor/a puede subir al Campus Digital, como referencia y guía suplementaria, alguno de los trabajos más bien evaluados de cada entrega.

El trabajo de casos pretende favorecer las siguientes capacidades:

- Comprensión de la situación presentada y capacidad para sintetizar los aspectos más relevantes
- Aplicar los conceptos que se estudian a casos prácticos.
- Captar la complejidad de las situaciones reales, los diferentes puntos de vista y las diversas dimensiones de los fenómenos
- Presentación de documentos escritos
- Habilidades para intercambiar puntos de vista y discutir, y capacidad para aprender del debate

Proyecto

El proyecto se realizará en grupo, de preferencia compuesto por estudiantes de más de una especialidad. Los estudiantes aplicaran al proyecto los conocimientos que vayan adquiriendo. Este proyecto actúa como eje vertebrador de los aprendizajes, siguiendo los principios del aprendizaje basado en proyectos.

Se facilitará un dossier donde constarán los objetivos, la descripción, fecha de entrega, y criterios de valoración. A criterio de los profesores, este proyecto podrá tener dos partes diferenciada con entregas escalonadas.

Presentaciones orales de las prácticas por parte de los estudiantes

Cada estudiante realizará como mínimo una exposición oral de una de las prácticas realizadas. Los días de exposición se anunciarán al inicio del curso. El día de la exposición el/la profesor/a designará los grupos que realizarán la exposición.

Tutoría en grupo pequeño e individualizado

340623 - ECUS-R2P07 - Ingeniería Centrada en el Usuario

El/la profesor/a seguirán de forma individual y en pequeños grupos el progreso del estudiante y supervisarán sus prácticas, proporcionando feedback sobre sus progresos, el grado de logro de los objetivos de sus trabajos y dando indicaciones para su mejora.

Objetivos de aprendizaje de la asignatura

OBJETIVOS

1. Identificar i describir los requerimientos de los usuarios para los cuales se diseña, en cuanto a sus necesidades, capacidades físicas y cognitivas, preferencias y expectativas
2. Identificar i describir las características más relevantes del contexto de uso de un producto: escenario físico, entorno social.
3. Aplicar los principios de diseño inclusivo o diseño universal des del momento del concepción del producto.
- 4 Aplicar la metodología y las técnicas específicas de la ingeniería de la usabilidad a lo largo de todo el ciclo de desarrollo del producto, asegurando su calidad (satisfacción, eficiencia, eficacia, facilidad de uso, etcétera)
- 5 Aplicación del diseño centrado en el usuario al diseño y desarrollo de smart systems en aplicaciones de escenarios domésticos domóticos.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1. Desarrollo de proyectos multidisciplinares
2. Elaboración de guías de especificaciones para el diseño según el perfil del usuario.
3. Elaboración de informes de evaluación de la usabilidad y accesibilidad.
4. Planificación y desarrollo de test de evaluación de prototipos
5. Conocimiento de las normativas y estándares de referencia

3 Planificació

Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 125h	Horas grupo grande:	30h	24.00%
	Horas grupo mediano:	0h	0.00%
	Horas grupo pequeño:	15h	12.00%
	Horas actividades dirigidas:	0h	0.00%
	Horas aprendizaje autónomo:	80h	64.00%

340623 - ECUS-R2P07 - Ingeniería Centrada en el Usuario

Contenidos

<p>Módulo 1 Humanos y Sistemas Automatizados</p>	<p>Dedicación: 32h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 8h Grupo mediano/Prácticas: 0h Grupo pequeño/Laboratorio: 6h Actividades dirigidas: 0h Aprendizaje autónomo: 18h</p>
<p>Descripción: Pere Ponsa</p> <p>1.1 Interacción persona máquina 1.2 Células robotizadas 1.3 Armario de control 1.4 Fases de un proyecto 1.5 Seguridad extrínseca 1.6 Ejemplos: interacción persona-robot</p> <p>Actividades vinculadas: Ejemplos y casos a estudio donde se vincula la interacción, la tecnología y el diseño de lugares de trabajo.</p> <p>Objetivos específicos: Entender la evolución de la interacción de las personas con los sistemas automatizados. De cómo los lugares de trabajo se han transformado de manuales a automáticos. Importancia de los robots en la industria.</p>	
<p>Módulo 2 Factores humanos para ingenieros</p>	<p>Dedicación: 39h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 10h Grupo mediano/Prácticas: 0h Grupo pequeño/Laboratorio: 8h Actividades dirigidas: 0h Aprendizaje autónomo: 21h</p>
<p>Descripción: Pere Ponsa</p> <p>3.1 Sensación 3.2 Percepción 3.3 Memoria 3.4 Principios Gestalt aplicados al diseño de interfaz 3.5 Guía GEDIS, Diseño de interfaz de automatización industrial. 3.6 Ejemplos</p> <p>Actividades vinculadas: En los ejemplos y casos a estudio se pretende vincular aspectos de factores humanos con la funcionalidad de los objetos y sistemas diseñados.</p> <p>Objetivos específicos: Conocer como los de psicología cognitiva pueden ser útiles en el diseño de interfaz y en el uso de tecnología en el manejo de sistemas complejos.</p>	

340623 - ECUS-R2P07 - Ingeniería Centrada en el Usuario

<p>Módulo 3 Ingeniería de la usabilidad</p>	<p>Dedicación: 39h</p> <p>Grupo grande/Teoría: 10h Grupo mediano/Prácticas: 0h Grupo pequeño/Laboratorio: 8h Actividades dirigidas: 0h Aprendizaje autónomo: 21h</p>
<p>Descripción: Marta Díaz</p> <p>2.1 El proceso de aseguramiento de la calidad en uso 2.2 Técnicas de Indagación 2.3 Técnicas de Inspección 2.4 Técnicas de test</p> <p>Actividades vinculadas: - Análisis de especificaciones de uso - Planificación del proceso DCU</p> <p>Objetivos específicos: Establecer los enlaces entre la ergonomía industrial y el diseño de productos valorando la integración de valoraciones ergonómicas dentro de la metodología (ciclo de diseño, desarrollo del producto)</p>	
<p>Módulo 4 Experiencia de usuario</p>	<p>Dedicación: 79h 45m</p> <p>Grupo grande/Teoría: 41h 15m Grupo mediano/Prácticas: 0h Grupo pequeño/Laboratorio: 22h 30m Actividades dirigidas: 0h Aprendizaje autónomo: 16h</p>
<p>Descripción: Marta Díaz</p> <p>4.1 Más allá de la usabilidad 4.2 Diseño emocional 4.3 Interacción con tecnologías personificadas 4.4 Un caso particular: la relación social con robots</p> <p>Actividades vinculadas: Ejemplos y casos a estudio relacionados con objetos emocionales (Kismet, robot AIBO, robot Pleo, avatar)</p> <p>Objetivos específicos: Aprender a relacionar dentro de la interacción del usuario con el objeto, la experiencia de usuario con el diseño emocional</p>	

340623 - ECUS-R2P07 - Ingeniería Centrada en el Usuario

<p>Mòdul 5 Proyecto</p>	<p>Dedicación: 25h Grupo grande/Teoría: 20h Aprendizaje autónomo: 5h</p>
<p>Descripción: AL-16 Laboratorio de Diseño de Sistemas Interactivos</p> <p>Pere Ponsa Marta Diaz</p> <p>Actividades vinculadas: Memoria Seguimiento del proyecto Elaboración de un CD con todo el material elaborado Formación de equipo de trabajo Evaluación individual y en grupo Presentación oral del proyecto</p> <p>Evaluación: Trabajo realizado en laboratorio (20) Defensa del trabajo (20%) Informe final (60%)</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Analizar y Medir la eficacia de una interfaz · Proponer cambios para mejorar las condiciones, considerando la adecuación tanto al usuario como los objetivos de la tarea · Incorporar las calidades ergonómicas de adaptación, seguridad i facilidad de uso que necesita el usuario. · Estudiar los diferentes aspectos ergonómicos que intervienen en la interacción (contexto de uso, organización, etc.) <p>Atendiendo a la especialización en sistemas inteligentes del máster, el proyecto tiene en cuenta la teleoperación de un robot personal (Pleo), el análisis de usabilidad y experiencia de usuario de un cajero de autopago de un supermercado, diseño de interfaz en sistemas automatizados.</p>	

Sistema de calificación

En la evaluación del alumno se considerará tanto el trabajo realizado en grupo como la adquisición de los contenidos valorado en prueba/s escrita/s individual/es (exámenes). Estos exámenes pueden constar de una parte de preguntas cortas o tipo test, y otra de preguntas abiertas o de desarrollo. Los estudiantes tendrán también una nota obtenida de la presentación oral del proyecto, y una según su asistencia y aportaciones en las clases teóricas y prácticas.

$$NF = \text{Nota examen escrito} * 0,3 + \text{Nota proyecto} * 0,6 + \text{Nota participación} * 0,1$$

340623 - ECUS-R2P07 - Ingeniería Centrada en el Usuario

Bibliografía

Básica:

Van Gorp, Trevor; Adams, Edie. Design for emotion. Waltham, MA: Morgan Kaufmann, 2012. ISBN 9780123865311.

Complementaria:

Norman, Donald A. El Diseño emocional : por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Barcelona: Paidós, 2005. ISBN 8449317290.

Human factors for engineers. London: The Institution of Electrical Engineers, 2004. ISBN 0863413293.

Norman, Donald A. La Psicología de los objetos cotidianos. 3a ed. San Sebastián: Nerea, 2011. ISBN 9788415042013.

Otros recursos:

Material audiovisual

Libro-e AIPO

<http://www.aipo.es/libro/libroe.php>

DSI

<http://www.epsevg.upc.edu/hcd/>

In-Tech llibres <http://www.intechopen.com/subjects/industrial-robotic-programming>

Recurso