



Datu Orokorrak

Irakasgaia: ERABILTZAILE-ESPERIENTZIA AURRERATUA

Titulazioa: MULTIMEDIA GRADUA

Mota: DERRIGORREZKOA

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 2.

Denbora-banaketa: sei hilekoa, urtea, etab. 1. SEIHILEKOA

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Ane Irizar Arrieta

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgai teoriko-praktikoa, multimedia-produktuen diseinuan eta garapenean erabiltzaile-esperientzien analisia eta diseinua modu aurreratuan garatzeko eta ikasteko. Eduki teoriko-praktikoen bitartez, esperientzia positiboa proposatuko duten eta erabiltzaileen beharretara egokituko diren sistema digitalak aztertu, ulertu eta diseinatzeko beharrezkoak diren ezagutza eta metodologia guztietan sakonduko da.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Edukiak (EDU)	IE1	Multimedia-pieza osoak garatzea (testua, irudiak, hardwarea, interakzioa, etab.).
	IE2	Erabiltzaile posible guztien arabera pentsatu eta sortzea, desgaitasun edo urritasun kognitiboa duten pertsonak barne.
Gaitasunak (GAI)	KO2	Neurketak, kalkuluak, balorazioak, azterlanak, txostenak eta azterketaren eremuarekin lotutako antzeko beste lan batzuk egitea.
	KO3	Hainbat iturritatik datorren informazioa biltzeko, prozesatzeko eta aztertzeko trebetasunak garatzea, multimediararen eremuari aplikatutako erabakiak hartzean aplikatzeko.
	KO6	Idatzizko zein ahozko komunikazioan trebea izatea, norberaren hizkuntzan eta atzerriko beste hizkuntza batzuetan.
	KO7	Argudioak lantzen eta defendatzen jakitea eta arazoak

¹ PIEren sailkapena 822/2021 Errege Dekretuan definitutakoari dagokio, eta titulua egiaztatzeko memorian definituta dago.



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

		ebaztea azterketa-arloan, arazo enpiriko bat ikerketa-helburu bihurtuz eta ondorioak aurkeztuz.
	KO8	Kudeatzen dituzten multimedia-sistemen, -zerbitzuen eta -aplikazioen eta informazioaren irisgarritasuna, erabilgarritasuna eta segurtasuna asmatzea, garatzea, ebaluatzea eta ziurtatzea, hardwarea, softwarea eta sareak integratuz.
Trebetasunak (T)	KE7	Sormena eta berrikuntza aplikatzea, teknologiak, antropologiak, kulturak eta ideien justifikazioak ematen dituzten oinarrietatik abiatuta.
	KE9	Lankidetzatresnak erabiltzea, eta manifestu arineko manuak eta haiei lotutako metodologiak aplikatzea.
	KE10	UXetik, interfazeen diseinutik, pertsona ordenagailuaren interakzioetik, prototipoak egiteko tresnetatik eta multimedia-sistemen testetatik erabiltzailea ardatz duen diseinuan oinarritutako soluzioak hedatzea.
	KE16	Dauden erabiltzaile-profilak ezagutzea, gaitasun digitalaren mailaren arabera.

Irakasgaiaren Edukia²

Irakasgai honetan honako hauek ikasiko dira:

1. Esparru teorikoa: UX eta produktuaren garapena
 - a. Esparru teorikoa
 - b. UX taldearen rola produktu digitalaren garapenean
 - i. Product owner
 - ii. User Experience (UX)
 - iii. User Interface (UI)
2. UX Research aurreratua
 - a. Hurbilketa kualitatiboa eta kuantitatiboa
 - b. Metodologiak integratzea
3. UX prozesuaren faseak: 1. etapa: Planteamendua, plangintza eta ikerketa
 - a. Briefinga, agertokiak eta testuingurua

² Puntu puntu aztertu beharreko gaien aurkibidea sartu behar da (garatu gabe). Gehienez hiru azpialde sar daitezke, ideia giltzarriekin/azpigaiekin Gehienez 2 orrialde izango ditu.



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

- b. Proiektua definitzea eta eskakizunak identifikatzea
 - c. Erabiltzailearen garrantzia eta aniztasuna (erabiltzaileen modelatua)
 - d. Analisi-tresnak: Think Aloud protokoloa eta informazioaren kodetzea, elkarrizketak, Focus Groups
4. 2. etapa: Antolamendua
- a. Informazioaren arkitektura
 - b. Nabigazioa eta fluxu-diagrama
 - c. Analisi-tresnak: Card Sorting (eta tipologiak)
5. 3. etapa: Ezarpena eta prototipoak egitea
- a. IU (User Interface): Wireframe, mockup, fideltasun baxuko eta handiko prototipogintza
 - b. Plataforma anitzeko diseinua
 - c. Analisi-tresnak: A/B Testing, Eye-Tracking, Etnografia (Contextual Inquiry, Diary Studies)
6. 4. etapa: Ebaluazioa
- a. Sistema elkarreragileen ebaluazioa
 - b. Analisi-tresnak: Usability Testing, A/B Testing, Ebaluazio Heuristikoa, galdetegiak, beste tresna batzuk: software espezifikoak
 - c. Automatizazio-tresnak
 - d. Txostenak eta entregatzekoak
 - e. UX/UI prozesua optimizatzea
 - f. Lotutako ISO/UNE araudiak
7. Elkarrekintza diseinatzeko gida (Style Guide)

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak³

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa
IM2	Kasu-azterketak
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza

³ Titulutik egiaztatutako memoriatik irakaskuntza-metodologiak, prestakuntza-jarduerak eta ebaluazio-sistemak atera beharko dira. (1 ECTS = ikaslearen 25 lanordu).



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

IM5	Ikasketa kooperatiboa
IM6	Tutoretzak

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusitako orduak	presentzialtasuna (%)
PJ1: Klase teorikoa	22	100
PJ2: Praktika-klasea	22	100
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak)	40	10
PJ4: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	10	50
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa	50	0
PJ6: Ebaluazio-probak	6	0
Guztira	150	

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea	0	10
ES2 Lanen ebaluazioa	0	60
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak	30	100



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

- Ikasleak bi ebaluazio-aukera ditu irakasgaia gainditzeko:
- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluazio bakarra, urteko deialdi batekin.
- Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jardura ebaluagarrien batez besteko haztatua) funtsezko ebaluazioa da, baina Euneizek ebaluazio bakarra egiteko aukera ematen dio ikasleari (azterketa bakarra).
- Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak hautatutako ebaluazio-sistema.
- Ebaluazio bakarrari heldu nahi dion ikasleak idatziz eskatu beharko du, justifikatu dezan, irakasgaiaren ardura duten irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, ikasturtea hasten den lehenengo bi asteetan.
- Ikaslearen % 80 eskola presentzialetara joaten ez bada, ezingo da ohiko deialdira aurkeztu eta automatikoki ezohiko deialdira igaroko da.
- Hutsegiteak irakasgaiaren ardura duen irakasleari justifikatu behar zaizkio.
- Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide osagarri batzuk ere erabili ahal izango ditu, hala nola ikaslearen parte-hartzea, jarrera, jardun- eta aprobetxamendu-maila eta abar, ikasleak deialdi arruntean jarraitzeko aukera izan dezan, baldin eta gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.
- Ikaslea ezohiko ebaluaziora joango da BAKARRIK suspenditutako zatiekin.
- Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira, dezimal baten adierazpenarekin.
 - 0-4,9: Gutxiegia (GT).
 - 5,0-6,9: Nahiko (NK).
 - 7,0-8,9: Oso ongi (OO).
 - 9,0-10: Bikain (BI)
- «Ohorezko matrikula» aipamena 9.0 edo gehiagoko kalifikazioa lortu duten ikasleei eman ahal izango zaie. Kopurua ez da izango dagokion ikasturtean ikasgai batean matrikulatutako ikasleen ehuneko bost baino handiagoa, matrikulatutako ikasleen kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarra eman ahal izango da.
- Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurkeztutzat (EA) joko da.
- Idatzizko ebaluazio-jardura orok (lanak, azterketak...) ortotipografia-hutsegiteak hartuko



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

ditu kontuan azken kalifikazioan.

- Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan; antzemanaz gero, kalifikazioa gainditu gabe geratuko da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:
 - Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeko eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.
 - % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Anthony Conta (2023) The Art and Science of UX Design: A step-by-step guide to designing amazing user experiences
- Pablo Perea, Pau Giner (2017) UX Design for Mobile
- Tidwell, J. (2010). Designing interfaces: Patterns for effective interaction design. " O'Reilly Media, Inc."
- Informe APEI de Usabilidad <http://www.nosolousabilidad.com/manual/index.htm>

Bibliografia Osagarria

- Jaime Levy (2015) UX Strategy
- Steve Krug (2015) No me hagas pensar.
- Donald A. Norman (2008) La psicología de los objetos cotidianos.
- Donald A. Norman (2023) Design for a Better World: Meaningful, Sustainable, Humanity Centered

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk⁴

- <http://www.gamasutra.com>
- <http://www.uxbooth.com/articles/what-on-earth-is-iso-9241/>
- <https://www.ixda.org>

⁴ Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

- <https://www.nngroup.com>