DISEÑO, EJECUCIÓN Y ANÁLISIS DE EXPERIMENTOS Año 2020	**Carrera:** Especialización en Tecnología, Diseño y Evaluación de Interacciones Humano-Computadora **Docentes:** Dr. Julián Grigera Mg.Lorena Paz **Duración:** 48hs.

OBJETIVOS GENERALES

Las pruebas con usuarios son esenciales en el proceso de diseño de experiencias digitales interactivas. Este curso tiene por objetivo presentar los conceptos básicos sobre el diseño de experimentos centrados en usuarios, la ejecución de esas pruebas y el análisis consistente de sus resultados para validar las experiencias de usuario.

PRE-REQUISITOS

Es requisito haber aprobado el curso (no posee correlativas).

CONTENIDOS MÍNIMOS

Diseño de pruebas y experimentos. Pruebas de proporciones. Pruebas A/B y *Analytics*. Controles de validez en análisis y diseño de experimentos. Experimentos inter e intra-sujeto.
Métodos de investigación y pruebas con usuarios. Entrevistas, estudios etnográficos, informes en línea, estudios cualitativos y cuantitativos. Estudios de usabilidad localizados y distribuidos. Identificación de la muestra. Reclutamiento. Planificación. Seteo de laboratorio. Pruebas locales y remotas. Elaboración de escenarios de prueba. Facilitación y registro de la sesión.
Estadística para HCI. Análisis de datos. Reportes. Generalizaciones de resultados. Construcción y uso de métricas.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS DE LA CARRERA

- C1: Conocimiento y práctica de diseño de pruebas para identificar las capacidades y limitaciones en la interacción que deben ser objeto de experimentación.

- C2: Conocimiento y práctica de diseño, ejecución y evaluación de pruebas de interacciones digitales.

- C4: Inclusión de buenas prácticas de medición en el proceso de diseño de experiencias digitales interactivas.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Se realizarán pruebas experimentales utilizando las técnicas presentadas en el curso para evaluar tanto aplicaciones interactivas en producción como prototipos elaborados por los alumnos.

MODALIDAD DE EVALUACIÓN

La aprobación del curso requiere un 80% de asistencia, la realización de los trabajos prácticos durante el curso y la presentación de un trabajo final. El trabajo final consistirá en el diseño de un experimento, su ejecución y la evaluación de resultados. La calificación del curso consistirá en una nota numérica entre 0 (cero) y 10 (diez).

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. *ALBERT, Bill; TULLIS, Tom; TEDESCO, Donna.* ***Beyond the Usability Lab****. Morgan Kaufmann, 2012.*

2. *GREENE, Judith; D'OLIVEIRA, Manuela.* ***Learning to use statistical tests in psychology****. Chart, 1985.*

3. *KUNIAVSKY, Mike.* ***Observing the User Experience: A Practitioner's Guide to User Research****. San Francisco, CA, USA: Morgan Kaufmann, 2003.*

4. *MACKENZIE, I. S.* ***Human-computer interaction: An empirical research perspective****. Waltham, MA: Morgan Kaufmann, 2013.*

5. *ROGERS, Y.; MARSHALL, P.; CARROLL, J. M.* ***Research in the Wild.*** *Morgan & Claypool, 2017.*

6. *SAURO, Jeff.* ***Quantifying the user experience: practical statistics for user research.*** *Morgan Kaufmann, 2016.*