



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

# DISSENY DE LA INTERACCIÓ

Coordinació: GIL IRANZO, ROSA MARÍA

Any acadèmic 2019-20

## Informació general de l'assignatura

<b>Denominació</b>	DISSENY DE LA INTERACCIÓ			
<b>Codi</b>	102179			
<b>Semestre d'impartició</b>	2N Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
<b>Caràcter</b>	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	1	TRONCAL	Presencial
<b>Nombre de crèdits assignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipus d'activitat, crèdits i grups</b>	<b>Tipus d'activitat</b>	PRALAB	TEORIA	
	<b>Nombre de crèdits</b>	3	3	
	<b>Nombre de grups</b>	2	1	
<b>Coordinació</b>	GIL IRANZO, ROSA MARÍA			
<b>Departament/s</b>	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
<b>Informació important sobre tractament de dades</b>	Consulteu <a href="#">aquest enllaç</a> per a més informació.			
<b>Idioma/es d'impartició</b>	Castellà/Català/Anglès			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
BARQUE DURAN, ALBERT	albert.barque@udl.cat	3	
GIL IRANZO, ROSA MARÍA	rosamaria.gil@udl.cat	6	

## Informació complementària de l'assignatura

Algunes de les sessions del curs es concentraran durant les setmanes: 2, 4, 7, 11 y 15 segons el "Calendari Acadèmic de l'Escola Politècnica Superior pel curs 2019-2020: Graus i Màsters (Campus Lleida)".

L'horari específic per aquestes setmanes es pot descarregar aquí: <https://bit.ly/32jTCch>

## Objectius acadèmics de l'assignatura

Adquirir coneixements del prototipat

Entendre el model i la necessitat del DCU

## Competències

Competències:

Bàsiques

CB1. Que els estudiants han demostrat tenir coneixements i coneixements en un estudi que forma part de la base de l'educació secundària general, ja que sereu un nivell que s'apropa als llibres de text avançat, també inclou alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi

Generals

CG2. Habilitat per resoldre problemes de comunicació, coneixent i identificant les diferents fases del disseny digital

CG3. Habilitat per respondre a contextos propis d'entorns digitals reconeixement de factors físics, cognitius, culturals i socials que enmarquen decisions

CG5. Capacitat per dissenyar i avaluar sistemes que garanteixin l'accessibilitat i la usabilitat Específiques

CE8. Capacitat per a la creació i explotació de móns virtuals, i per a la creació, gestió i distribució de continguts multimèdia

CE10. Prototipar un sistema interactiu a partir d'un disseny Transversals

CT3. Adquirir capacitació en l'ús de les noves tecnologies i de les tecnologies de la informació i la comunicació

## Continguts fonamentals de l'assignatura

Les persones utilitzem qualsevol objecte bàsicament interactuant amb les interfícies que aquests ens ofereixen. Això passa tant amb els objectes quotidians com, i de forma més específica, amb aquells que tenen capacitats interactives. En aquesta matèria es fa èmfasi en els principis bàsics que ha de tenir present qualsevol dissenyador d'interfícies de sistemes interactius per a que les persones que les utilitzin puguin fer-ho amb major garantia d'una bona experiència d'usuari. Per això, pren els fonaments de la disciplina coneguda com Interacció Persona-Ordinador (Human-Computer Interaction) per entendre els elements principals del procés comunicatiu que s'estableix quan les persones interactuem mitjançant la tecnologia. També es posa l'accent en tots els atributs que ha de tenir tota interfície d'usuari per aconseguir que l'ús de la tecnologia sigui fàcil i emocionalment satisfactori.

### Disseny de la Interacció

- Introducció a la disciplina de la Interacció Persona-Ordinador
- Usabilitat, Accessibilitat i Experiència d'usuari
- Metodologies de Disseny Centrat en l'Usuari
- Enginyeria de la Usabilitat
- Prototipatge d'interfícies d'usuari

## Eixos metodològics de l'assignatura

### Metodologies docents:

1. Classes magistrals
3. Pràctiques
4. Treball en grup
11. Lectures

## Pla de desenvolupament de l'assignatura

Nº	Activitat formativa	Hores	% presencialitat
1	LLiçó magistral	25	100%
3	Pràctiques lab	25	100%
4	Proves d'avaluació / examen	15	100%
5	Lectures	10	0%
6	Treballs	50	0%
7	Estudi	25	0%
	TOTAL	150	

## Sistema d'avaluació

<b>Nº</b>	<b>Sistemes d'evaluació</b>	<b>Ponderació mínima</b>	<b>Ponderació màxima</b>
1	Proves escrites	15%	80%
2	Proves pràcticas	7%	15%
3	Pràcticas	40%	65%

## Bibliografia i recursos d'informació

<http://mpiua.invid.udl.cat/>