



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

DISSENY DE LA INTERACCIÓ

Coordinació: GIL IRANZO, ROSA MARÍA

Any acadèmic 2020-21

Informació general de l'assignatura

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

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
GIL IRANZO, ROSA MARÍA	rosamaria.gil@udl.cat	3	
PI FORCADA, ANNA MARIA	anna.pi@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

Saber estructurar i realitzar un projecte UX

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 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

https://docs.google.com/document/d/1VbTn2bo_7hwJWnxXeZKImE__0-yaLL_7CLz5Df-jA1M/edit?usp=sharing

15/02 – Presentación asignatura

01/02 – M1- Introducció a UX/UI

03/02 – M2 - Anàlisi Heurístic

03/03 – M3 - Test de Guerrilla

14/03 – Entrega M2 y M3: Anàlisi Heurístic i Test de Guerrilla

15/03 – M4 - Entrevista Qualitativa

22/03 – Artista Diego Diaz (Relació de l'art amb la comprensió amb els demás)

23/03 – Entrega M4: Entrevista Qualitativa

24/03 – M5 - Benchmarking i Tree testing

11/04 – Entrega M5: Benchmarking i Tree testing

12/04 – M6 - User Flow y Sketch

25/04 – Entrega M6: User Flow y Sketch

26/04 – M7 - Wireframes

13/05 – Entrega M7: Wireframes

28/04 – M8 - Prototip d'alt nivell

17/05 – M9 – Proposta gràfica i Guia d'estil

30/05 – Entrega M8 y M9: Prototip d'alt nivell, Proposta gràfica i Guia d'estil

23/06 – Recuperacions pràctiques

Sistema d'avaluació

Nº	Sistemes d'evaluació	Nota mínima	Ponderació
1	Proves escrites	5	70%
2	Avaluació grup	5	20%
3	Professionalitat	5	10%

Bibliografia i recursos d'informació

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