



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

DISSENY DE LA INTERACCIÓ

Coordinació: GIL IRANZO, ROSA MARIA

Any acadèmic 2022-23

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/BÀSICA	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 MARIA			
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
FRIZ RODRIGUEZ, FRANCO IGNACIO	franco.friz@udl.cat	6	
GIL IRANZO, ROSA MARIA	rosamaria.gil@udl.cat	3	

Objectius acadèmics de l'assignatura

Entendre el model i la necessita del **DCU**

Saber estructurar i realitzar un projecte **UX**

Adquirir coneixements del **Prototipat**

Que l'usuari interactui de forma **Simple, Intuitiva i Objectiva**

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

Transversal

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

CT6. Aplicar la perspectiva de gènere a les tasques pròpies de l'àmbit professional

Continguts fonamentals de l'assignatura

1. Introducció al Disseny de la Interacció

UX & UI

Disseny de la Interacció

Les 5 dimensions del IxD

2. Introducció als elements UX

Entorn UX

Entendre els elements descrits per *J.J.Garrett*

3. E1, Estratègia

Briefing

Anàlisi Heurístic

4. E2, Enfoc

Test de guerrilla

BrainStorming

Entrevista amb el client

5. E3, Estructura

Card Sorting

Focus Group

6. E4, Esquema

Sketches & StoryBoard

UserFlow

Wireframes

7. E5, Superfície

MoodBoard & Emotional Design

Sistema de disseny

MockUp & Prototyping

Eixos metodològics de l'assignatura

Metodologies docents:

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

Pla de desenvolupament de l'assignatura

Setmanes acadèmiques

1a Setmana

Presentació Curs i Introducció al Disseny de la Interacció

2a Setmana

Presentació dels elements de l'UX

3a Setmana

E1 Estratègia, *Briefing* & Anàlisi Heurístic (Presentació P1)

4a Setmana

E1, Continuació Anàlisi Heurístic

5a Setmana

E2 Enfoc, Test de guerrilla (**Entrega P1**, Presentació P2)

6a Setmana

E2, Continuació Test de guerrilla & *BrainStorming*

7a Setmana

E2, Entrevista amb el Client (Debat amb grup 1)

8a Setmana

E3 Estructura, CardSorting & Focus Group (**Entrega P2**)

9a Setmana

Exàmens parcials

10a Setmana

E4 Esquema, *Sketches*, *Storyboard*, *UserFlow* & *Wireframes* (Presentació de l'entorn Disseny)

11a Setmana

E5 Superfície, *MoodBoard* & *Emotional Design* (Presentació P3, individual)

12a Setmana

E5, Sistema de Disseny, *MockUp* & *Prototyping*

13a Setmana

E5, Continuació i Presentació P4-P5 (**Entrega P3**) (Debat amb grup 2)

14a Setmana

Presentació i documentació d'un Producte (Continuació *Prototyping*)

15a Setmana

Consultes sobre Documentació i Presentació (P4-P5)

16a Setmana

Exàmens (**Entrega Documentació i Presentació davant el Jurat**)

Sistema d'avaluació

Nº	Sistemes d'avaluació		Ponderació
P1	Estudi del context i contingut		16%
P2	Requeriments		16%
P3	MoodBoard & Emotional Design		16%
P4	Documentació		20%
P5	Presentació		20%

Informació addicional

- No hi ha exàmens parcials
- Els membres del grup participaran de l'avaluació individual (**12% de rúbrica**)
- Tots els membres han de ser capaços d'exposar qualsevol punt del projecte
- Pràctiques amb <5 hauràn de ser reenviades (1 intent més)

Bibliografia i recursos d'informació

Webs, referenciats i/o complementaris

Granollers, Toni. , Curso de Interacción Persona-Ordenador, [enllaç](#)

Nielsen Jakob & NNGroup. , 10 Usability Heuristics for UI Design, [enllaç](#)

ID Foundation. , The 5 dimensions of interacion design, [enllaç](#)

Llibres, referenciats i/o complementaris

Rizo Casado, Esther. , Más que diseño de Experiencia (UX), [ESIC], (2021)

Kolko Jon., Thoughts on Interaction Design, [MK], (2011)

Garrett Jesse, James. , Elements of User Experiencie, [Voices that matter], (2010)

Granollers, Toni. Lorés, Jesús, Cañas, José. , Diseño de sistemas interactivos centrados en el usuario, [Ed. UOC], (2005)

Krug, Steve. , Don't make me think! A common sense approach to web usability, [Prentice Hall], (2001)