



Universitat de Lleida

DEGREE CURRICULUM **INTERACTION DESIGN**

Coordination: GIL IRANZO, ROSA MARÍA

Academic year 2020-21

Subject's general information

Subject name	INTERACTION DESIGN			
Code	102179			
Semester	2nd Q(SEMESTER) CONTINUED EVALUATION			
Typology	Degree	Course	Character	Modality
	Bachelor's Degree in Design and Creative Technologies	1	COMMON	Attendance-based
Course number of credits (ECTS)	6			
Type of activity, credits, and groups	Activity type	PRALAB	TEORIA	
	Number of credits	3	3	
	Number of groups	2	1	
Coordination	GIL IRANZO, ROSA MARÍA			
Department	COMPUTER SCIENCE AND INDUSTRIAL ENGINEERING			
Important information on data processing	Consult this link for more information.			
Language	Castellà/Català/Anglès			

Teaching staff	E-mail addresses	Credits taught by teacher	Office and hour of attention
GIL IRANZO, ROSA MARÍA	rosamaria.gil@udl.cat	3	
PI FORCADA, ANNA MARIA	anna.pi@udl.cat	6	

Subject's extra information

Some of the sessions of the course will be concentrated during weeks: 2 ,4, 5, 7, 11 and 15 according to the "Calendari Acadèmic de l'Escola Politècnica Superior pel curs 2019-2020: Graus i Màsters (Campus Lleida)".

The specific timetable for these weeks can be downloaded here: <https://bit.ly/32jTCch>

Learning objectives

Adquirir coneixements del prototipat

Entendre el model i la necessitat del DCU

Know how to structure and carry out a UX project

Significant competences

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

Subject contents

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
- Avaluació de l'accessibilitat de les interfícies d'usuari

Methodology

Metodologies docents:

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

Development plan

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

- 15/02 – Subject presentation
- 01/02 – M1- UX/UI Introduction
- 03/02 – M2 - Heuristic Analysis
- 03/03 – M3 - Guerrilla Test
- 14/03 – Entrega M2 y M3: Heuristic Analysis and Guerrilla Test
- 15/03 – M4 - Qualitative Interview
- 22/03 – Diego Diaz Artist (Art's relationship with the understanding of others)
- 23/03 – Entrega M4: Qualitative Interview
- 24/03 – M5 - Benchmarking and Tree testing

11/04 – Entrega M5: Benchmarking and 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 - High level prototype

17/05 – M9 – Graphic proposal and style guide

30/05 – Entrega M8 y M9: High level prototype, Graphic proposal and style guide

23/06 – Recoveries

Evaluation

Nº	Assessment System	Minimum mark	Percentage
1	Deliverables	5	70%
2	Group assessment	5	20%
3	Professionalism	5	10%

Bibliography

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