



Universitat de Lleida

# DEGREE CURRICULUM **INTERACTION DESIGN**

Coordination: GIL IRANZO, ROSA MARÍA

Academic year 2021-22

## Subject's general information

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

## Competences

Skills:

CT3. Acquire training in the use of new technologies and information and communication technologies

CT6. Apply the gender perspective to the tasks of the professional field

Basic

CB1. That students have been shown to have knowledge and skills in a study that is part of the foundation of general secondary education as you will be at a level that approaches advanced textbooks also includes some aspects that involve knowledge from the 'vanguard of his field of study

Generic

CG2. Ability to solve communication problems, knowing and identifying the different phases of digital design CG3. Ability to respond to contexts specific to digital environments Recognition of physical, cognitive, cultural and social factors that frame decisions

CG5. Ability to design and evaluate systems that guarantee specific accessibility and usability

Specific

CE8. Ability to create and exploit virtual worlds, and to create, manage and distribute multimedia content

CE10. Prototyping an interactive system from a Transversal design

Transversal

CT3. Acquire training in the use of new technologies and information and communication technologies

## 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](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/>