



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE **DISEÑO DE LA INTERACCIÓN**

Coordinación: GIL IRANZO, ROSA MARÍA

Año académico 2020-21

Información general de la asignatura

Denominación	DISEÑO DE LA INTERACCIÓN			
Código	102179			
Semestre de impartición	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	1	TRONCAL	Presencial
Número de créditos de la asignatura (ECTS)	6			
Tipo de actividad, créditos y grupos	Tipo de actividad	PRALAB	TEORIA	
	Número de créditos	3	3	
	Número de grupos	2	1	
Coordinación	GIL IRANZO, ROSA MARÍA			
Departamento/s	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
GIL IRANZO, ROSA MARÍA	rosamaria.gil@udl.cat	3	
PI FORCADA, ANNA MARIA	anna.pi@udl.cat	6	

Información complementaria de la asignatura

Algunas de las sesiones del curso se concentraran durante las semanas: 2, 4, 7, 11 y 15 según el "Calendari Acadèmic de l'Escola Politècnica Superior pel curs 2019-2020: Graus i Màsters (Campus Lleida)".

El horario específico para estas semanas se puede descargar aquí: <https://bit.ly/32jTCch>

Objetivos académicos de la asignatura

Adquirir conocimientos del prototipado

Entender el modelo y la necesidad del DCU

Saber estructurar y realizar un proyecto UX

Competencias

Competencias:

Básicas

CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en su área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Generales

CG2. Habilidad para resolver problemas de comunicación, conociendo e identificando las distintas fases del diseño digital

CG3. Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño

CG5. Capacidad para diseñar y evaluar sistemas que garantizan la accesibilidad y usabilidad

Específicas

CE8. Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia

CE10. Prototipar un sistema interactivo a partir de un diseño

Transversales

CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación

Contenidos fundamentales de la asignatura

People use any object basically interacting with the interfaces that they offer us. This happens both with everyday objects and, more specifically, with those that have interactive capabilities.

In this subject, emphasis is placed on the basic principles that any designer of interactive systems interfaces must keep in mind so that the people who use them can do so with a greater guarantee of a good user experience.

For this reason, it takes the fundamentals of the discipline known as Human-Computer Interaction to understand the main elements of the communication process that is established when people interact through technology. Emphasis is also placed on all the attributes that any user interface must have to make using technology easy and emotionally satisfying.

Interaction Design

- Introduction to the discipline of Human-Computer Interaction
- Usability and User Experience
- User Centered Design Methodologies
- Usability Engineering
- User interface prototyping

Ejes metodológicos de la asignatura

Metodologías docentes:

1. Clases magistrales
3. Prácticas
4. Trabajo en grupo
11. Lecturas

Plan de desarrollo de la asignatura

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

15/02 – Presentación asignatura

01/02 – M1- Introducción a UX/UI

03/02 – M2 - Análisis Heurístico

03/03 – M3 - Test de Guerrilla

14/03 – Entrega M2 y M3: Análisis Heurístico y Test de Guerrilla

15/03 – M4 - Entrevista Cualitativa

22/03 – Artista Diego Diaz (Relación del arte con la comprensión de los demás)

23/03 – Entrega M4: Entrevista Cualitativa

24/03 – M5 - Benchmarking y Tree testing

11/04 – Entrega M5: Benchmarking y 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 - Prototipo de alto nivel

17/05 – M9 – Propuesta gráfica y Guía de estilo

30/05 – Entrega M8 y M9: Prototipo de alto nivel, Propuesta gráfica y Guía de estilo

23/06 – Recuperaciones prácticas

Sistema de evaluación

Nº	Sistemas de evaluación	Nota mínima	Ponderación
1	Media entregables	5	70%
2	Evaluación grupo	5	20%
3	Profesionalidad	5	10%

Bibliografía y recursos de información

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