



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE **DISEÑO DE LA INTERACCIÓN**

Coordinación: GIL IRANZO, ROSA MARIA

Año académico 2022-23

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

Información complementaria de la asignatura

Objetivos académicos de la asignatura

Entender el modelo y la necesidad del **DCU**

Saber estructurar y realizar un proyecto **UX**

Adquirir conocimientos del **Prototipado**

Que el usuario interactúe de forma **Simple, Intuitiva y Objetiva**

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 garanticen 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

CT6. Aplicar la perspectiva de género a las tareas propias del ámbito profesional

Contenidos fundamentales de la asignatura

1. Introducción al diseño de interacción

UX & UI

Diseño de Interacción

Las 5 dimensiones del IxD

2. Introducción a los elementos de UX

Entorno UX

Comprensión de los elementos descritos por *J.J.Garrett*

3. E1, Estrategia

Briefing

Análisis heurístico

4. E2, Enfoque

Test de guerrilla

BrainStorming

Entrevista con el cliente

5. E3, Estructura

Card Sorting

Focus Group

6. E4, Esquema

Sketches & StoryBoard

UserFlow

Wireframes

7. E5, Superficie

MoodBoard & Emotional Design

Sistema de diseño

MockUp & Prototyping

Ejes metodológicos de la asignatura

Metodologías docentes:

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

Plan de desarrollo de la asignatura

Semanas académicas

1ª semana

Presentación del curso e introducción al diseño de interacción

2ª semana

Presentación de los elementos UX

3ª semana

E1 Estrategia, Briefing y Análisis Heurístico (Presentación P1)

4ª semana

E1, continuación del análisis heurístico

5ª semana

E2 Enfoque, Prueba de Guerrilla (**Entrega P1**, Presentación P2)

6ª semana

E2, Continuación Prueba de Guerrilla y BrainStorming

7ª semana

E2, Entrevista con el cliente (Discusión con el grupo 1)

8ª semana

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

9ª Semana

Exámenes parciales

10ª semana

E4 Esquema, Bocetos, StoryBoard, UserFlow & Wireframes (Presentación del entorno de diseño)

11ª semana

E5 Surface, MoodBoard & Emotional Design (Presentación P3, individual)

12ª semana

E5, Sistema de diseño, MockUp & Prototipos

13ª semana

E5, Continuación y Presentación P4-P5 (**Entrega P3**) (Discusión con el grupo 2)

14ª Semana

Presentación y documentación de un Producto (Continuación del Prototipado)

15ª Semana

Consultas sobre la documentación y la presentación (P4-P5)

16ª Semana

Exámenes (**Entrega de Documentación y Presentación ante el Jurado**)

Sistema de evaluación

Nº	Sistemas de evaluación		Ponderación
P1	Estudio del contexto y contenido		16%
P2	Requerimientos		16%
P3	MoodBoard & Emotional Design		16%
P4	Documentación		20%
P5	Presentación		20%

Información adicional

- No hay exámenes parciales
- Todos los miembros del grupo participaran de la evaluación individual (**12% de rúbrica**)
- Todos los miembros han de ser capaces de exponer cualquier punto del proyecto
- Prácticas con una nota <5 deben de ser reenviadas (1 intento más)

Bibliografía y recursos de información

Webs, referenciados y/o complementarios

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

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

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

Libros, referenciados y/o complementarios

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)