



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE  
**DISEÑO DE LA INTERACCIÓN**

Coordinación: GIL IRANZO, ROSA MARIA

Año académico 2023-24

## Información general de la asignatura

<b>Denominación</b>	DISEÑO DE LA INTERACCIÓN			
<b>Código</b>	102179			
<b>Semestre de impartición</b>	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
<b>Carácter</b>	<b>Grado/Máster</b>	<b>Curso</b>	<b>Carácter</b>	<b>Modalidad</b>
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	1	TRONCAL/BÁSICA	Presencial
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	1	TRONCAL/BÁSICA	Presencial
<b>Número de créditos de la asignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipo de actividad, créditos y grupos</b>	<b>Tipo de actividad</b>	PRALAB		TEORIA
	<b>Número de créditos</b>	3		3
	<b>Número de grupos</b>	2		1
<b>Coordinación</b>	GIL IRANZO, ROSA MARIA			
<b>Departamento/s</b>	INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL			
<b>Información importante sobre tratamiento de datos</b>	Consulte <a href="#">este enlace</a> 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)
- Evaluación alternativa - Se deberá presentar P1, P2, P3, P4, y P5 (20% todas) obligatoriamente a una fecha a determinar. Con estas entregas se obtendrá la nota final.

## 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 interaction 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)*