

Diseño de Interfaz e Interacción Digital

Salvador Huertas

Código: 105731
Créditos. 6 ECTS
Curso 3 4 Curs
Semestre 2 Semestre
Tipología OPTATIVA
Materia Procesos de diseño
Fecha 7/9/2023 17:26

Esta asignatura se imparte en: Castellano
Las tutorías se podrán realizar en: Catlán, Castellano, Inglés

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Competencias i Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción

El aumento de usuarios de dispositivos móviles y el uso de aplicaciones digitales (App SmartPhone, SmartTV, domótica del hogar y del automóvil, etc.) abre un mercado que requiere de nuevos especialistas en diseño de interfaces que reúnan conocimientos técnicos y funcionales para este entorno.

Se requiere un perfil dual de diseñador. No será válido aquel quién es únicamente 'print', que solo traslade soluciones del medio impreso al digital, ni los informáticos, que a pesar de tener los conocimientos de programación no conocen los recursos visuales de lectura ni de comunicación necesarios para elaborar una buena experiencia el usuario (UX-IX) en productos interactivos.

Por eso es necesario que los grafistas sean permeables a los nuevos apoyos de información, entendiéndolos y afrontando las novedades tecnológicas que suponen, a partir de la comprensión real de las posibilidades que estos canales digitales ofrecen.

La cantidad, la velocidad y la tipología de información se han visto directamente afectadas por el avance tecnológico de los dispositivos inteligentes (smartphones y tablets) abriendo al diseñador nuevas oportunidades profesionales e incluso la posibilidad de crear su propio negocio o su propia startup

Objetivos Formativos

Este curso tiene como objetivo dotar al alumno de las competencias necesarias para adaptar sus conocimientos de diseño gráfico y de comunicación al entorno digital y a la creación y desarrollo de proyectos en sus principales dispositivos (smartphone y tablet), así como nuevas interfaces para Smart TV, wearables o electrodomésticos de última generación (Domótica y Yate).

A lo largo del programa se formará al alumno en la creación, por iOS y Android, de Apps y de productos interactivos para nuevos apoyos, tanto desde el punto del diseño (creación de identidad y dirección de arte) como desde la experiencia de usuario (navegación, usabilidad, prototipado) o las plataformas de desarrollo y comunidades donde se comparte contenido de programación.

Al final del curso, el alumno contará con los conocimientos requeridos para comprender cada formato y las posibilidades que ofrece. Diseñará, configurará e implementará Apps teniendo en cuenta, no solo el apoyo, sino también el tipo de contenido.

Recomendaciones

Es recomendable haber cursado alguna de las siguientes asignaturas:

Usuario e interacción

Recursos informáticos para el texto y la imagen.

Recursos audiovisuales por el diseño.

Gráfica en movimiento

Diseño Web

No son necesarios conocimientos de programación o código CSS y/o HTML.

Se recomienda tener nociones de FIGMA

Contenidos

La asignatura tendrá un carácter dual donde se alternarán sesiones teóricas con sesiones taller.

El temario se compone de clases donde analizaremos las nuevas variables y el impacto que tienen en la experiencia de usuario y la experiencia de interfaz, y otras donde se tratará la producción informática y el desarrollo de un proyecto autónomo.

BLOQUE 1: DEFINE + NAMING + BRANDING

Problem Statement Definición de las claves de la necesidad de diseño de trabajo.

Documentation Benchmarking + Search for referents of concepts

Naming Propuesta de nombre para el App

Branding Creación de las claves de identidad Splash, Logo, código cromático, dirección de arte de imagen

BLOQUE 2: ARCHITECTURE + WIREFRAMING

Navegation Architecture

User: Sign-in/Log-in Visualización de la zona de acceso de la App

Main Wireframes Definición de las funcionalidades clave de la App , TAPÓN BAR

Bridge Navigation Visualización de las varias tipologías de navegación. Directo vs retorno

Navigation Structure View Facilidad de visualización de las diversas funcionalidades de la App. Diseño infográfico,

wireframes

Wireframe Structure: Estructuración de las acciones y creación del despliegado de las vistas de la App.

Identity Function Zones: Definición y sistematización de las varias categorías de vista de la App.

Animation: Definición y pertinencia de las tipologías de interacción

BLOQUE 3: Design & prototyping

Main Wireframes + Look&feel Identificación de las zonas de la App

Visual Interaction Apoyo Visualización de las funciones en botones, colores, transiciones de vista,...

Iconographie Visualización de las funciones en iconos (en base al look&feel)

Prototyping & UX Creación del prototipo con FIGMA y animación de la UX en Invision.

BLOQUE 4: UX-IX video

Problem Statement Visualización de las claves de la necesidad de diseño de la App

UX Navigation Visualización de las varias funcionalidades de la App en un trayecto de navegación razonable

IX Design Visualización de las claves de diseño para cada zona/funcionalidad de la App

Metodología

Metodología docente

Se combinará la explicación de procedimientos técnicos con realización de ejercicios prácticos que solidifiquen la esencia de cada plataforma de trabajo.

Durante el transcurso del semestre se alternarán clases de análisis de navegabilidad y usabilidad, de producción informática, junto con clases de trabajo supervisado y consulta (individuales y colectivas).

Cada tema abordado se apoyará con un ejercicio práctico y caso study como ejemplo de aplicación.

Se seguirá el siguiente esquema:

1. Contextualización del entorno de trabajo. Documentación y análisis de las especificidades del entorno. (caso study)
2. Explicación teórica de herramientas de producción. Ejercicios prácticos para la asimilación de conceptos.
3. Proyecto autónomo con sesiones de control tutorizadas.

Actividades formativas

La evaluación se realizará de manera continuada y se valorará la evolución del alumno en base a los ejercicios entregados a lo largo del curso. Para tener derecho a la nota final habrá que haber entregado todos los ejercicios que se plantean durante el curso.

La asistencia a clase y la puntualidad son importantes para el buen funcionamiento de la dinámica lectiva y serán tomados en consideración en la hora de la evaluación final.

1. Se librarán 4 ejercicios que harán media en base a los siguientes porcentajes.

Naming & Branding 20%

Define + Naming + Branding: Problem Statement; Documentation; Naming; Branding

Architecture + Wireframing 30%

Navegation Architecture: User: Sign-*in/*Log-*in; Main Wireframes;

Bridge Navigation; NavigationStructure View

Wireframes: Wireframe Structure; Identity FunctionZonas; Animation

Design & Prototyping 20%

App Design: Main Wireframes + Look&feel; Visual Interaction Apoyo; Iconographie

UX-IX Video (Invision) 30%

Problem Statement; UX Navigation; IX Design

2. Se valorará la participación y el seguimiento a las actividades planteadas dentro del aula.

Revisión de las entregas parciales (tutorías de seguimiento) junto con la asistencia a las sesiones.

Evaluación

Sistema de Evaluación

El objetivo de la evaluación continuada es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitir mejorarlo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor(es), en una prueba de síntesis, que permita la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

La evaluación se realizará de manera continuada y se valorará la evolución del alumno en base a los ejercicios entregados a lo largo del curso. Para tener derecho a la nota final habrá que haber entregado todos los ejercicios que se plantean durante el curso.

La asistencia a clase y la puntualidad son importados para el buen funcionamiento de la dinámica lectiva y serán tomados en consideración en la hora de la evaluación final.

Se valorará la participación y el seguimiento a las actividades planeadas dentro del aula. Revisión de las entregas parciales (tutorías de seguimiento) junto con la asistencia a las sesiones.

Normativa General de Evaluación

// Para considerar superada la asignatura, se deberá obtener una calificación mínima de 5,0.

// Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.

// Se considerará "No Evaluable" (NE) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no se ha asistido.

// En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan distintas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final será de 0.

Proceso de Revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado y se realizará según calendario lectivo.

Proceso de Reevaluación

Normativa general

No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.

Para participar en la reevaluación, el alumnado debe a ver estado previamente evaluado en un conjunto de actividades, el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Criterios de Evaluación

Será necesario asistir y participar en los presentaciones parciales para tener la nota del grupo.

Naming & Nanding 20%

Coherencia en la definición del perfil de usuario y/o en JourneyMapEstudi y lógica del Naming. Establecimiento de los clavos de la identidad (dirección de arte fotográfica y/o de ilustración, código cromático con la configuración del colores de identidad, foco y acento, Creación de los clavos tipográficas (tipografía de voz principal y de apoyo)

Architecture + Wireframing 30%

Navegation Architecture: Creación del listado de funciones y definición del flujo de navegación.

Establecimiento de los conexiones o atajos en navegación cruzada (Bridge Navigation)

Wireframes: Creación de los estructuras de agrupación de funciones

por vesteixes Creació de los jerarquías de los vistas clave de la App (User: Sign-in/Log-in; Main Funtion Views)

Design & Prototyping 20%

App Design: Aplicación de los clavos de la identidad al conjunto de los vistas con contenido real. Creación de la interactividad y el prototipo funcional de la aplicación.

UX-IX Video 30%

Creación del video corto promocional del App

Creació del Video largo donde es muestra el conjunto de los vistas y la interacción del usuario. Creación de la Landing para los Stores.

Bibliografía y Recursos

Actualidad

<http://www.theverge.com/>
<https://techcrunch.com/>
<https://www.engadget.com/>
<https://www.smashingmagazine.com/>
<https://www.designernews.co/>
<http://usepanda.com/>
<https://muz.li/>

Inspiración

<http://www.awwwards.com/>
<https://thefwa.com/>
<http://collectui.com/>
<http://pttrns.com/>
<http://dribbble.com>

Información técnica, manuales

<https://developer.apple.com/ios/human-interface-guidelines/>
<https://developer.android.com/design/index.html>
<https://play.google.com/store/apps>
<https://itunes.apple.com/us/genre/ios/id36?mt=8>

Producto

<https://www.kickstarter.com/>
<https://www.producthunt.com/>

Competències i Resultats de l'aprenentatge

G1. Desenvolupar un pensament i un raonament crític i saber comunicarlos de manera efectiva, tant en les llengües pròpies com en una tercera llengua

G2. Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom

—

CE2 Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional del disseny.

CE3. Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

CE3.14. Aplicar els recursos de disseny assistit per ordinador a les diferents fases del projecte: conceptualització, formalització i presentació.

CE6. Utilitzar amb criteris especialitzats l'arquitectura de la lletra i les diferents famílies tipogràfiques dels alfabetos llatins.

CE6.1. Usar els recursos tipogràfics i de maquetació de pàgina adaptats a funcions de lectura, comunicació i expressió del projecte.

CE6.2. Dominar l'arquitectura de la lletra i dissenyar alfabetos.

CE6.4. Gestionar els alfabetos digitals i les aplicacions informàtiques relacionades amb la tipografia.

CE8. Demostrar coneixements bàsics de les ciències i disciplines auxiliars del projecte de disseny, com antropometria i fisiologia de la percepció visual, ergonomia i mètodes d'avaluació d'ús, mercadotècnica, tècnica de prospecció, etc.

CE9. Demostrar que coneix el ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les eines de creació i producció del mateix.

CE9.1. Desenvolupar projectes específicament dirigits a la seva recepció en pantalla.

CE9.2. Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del mitjà audiovisual i digital.

CE10. Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal

CE10.1. Dominar recursos infogràfics bàsics per presentar sectors i marcs d'actuació en què s'inscriu el projecte.

CE17. Exponer i raonar, de forma oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny pròprios.

CE17.1. Elaborar una memòria escrita del projecte i defensar-la oralment d'acord amb les convencions i les característiques específiques del sector del disseny al qual va dirigit.

CE18. Interpretar i valorar críticament productes finals i projectes de dissenys tant propis com aliens.

CE20. Aplicar amb eficàcia els principis físics elementals i les eines matemàtiques bàsiques, per a la conceptualització i la formalització de projectes de disseny.

CE22. Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives al ús dels mitjans i tècniques artístiques

—

CT5- Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.

CT6 - Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que puedan intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.

CT7- Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo en torno a un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.

CT8 - Capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor

CT9 - Capacidad resolutive y de toma de decisiones.

CT10- Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

CT12 - Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.

CT13 - Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno medioambiental y con criterios de sostenibilidad.

CT14 – Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial para que sea accesible a grupos de usuarios y receptores diferentes.

CT16 - Demostrar que posee valores y principios deontológicos propios de la profesión.

CT17- Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.

CT18 - Capacidad de autogestionar el desarrollo de un itinerario profesional.

CT19 - Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.