

# Disseny d'Interfaç i Interacció Digital

## Salvador Huertas

Codi: 105731  
Crèdits. 6 ECTS  
Curs 3 4 Curs  
Semestre Segon Semestre  
Tipologia OPTATIVA  
Matèria Processos de Disseny  
Data 12/9/2023 15:58

Aquesta assignatura s'imparteix en: Català  
Les tutories es podran realitzar en: Català, Castellà i Anglès

## Índex de la Guia Docent

Presentació de l'assignatura

Recomanacions

Continguts

Metodologia

Avaluació

Bibliografia i Recursos

Competències i Resultats d'Aprenentatge

Passeig Santa Eulàlia 25  
08017 Barcelona T+34 932 030 923  
info@eina.cat / www.eina.cat

EINA Centre Universitari  
de Disseny i Art de Barcelona  
Adscrit a la UAB

# Presentació de l'assignatura

## Breu descripció

L'augment d'usuaris de dispositius mòbils i l'ús d'aplicacions digitals (App SmartPhone, SmartTV, domòtica de la llar i de l'automòbil, etc.) obre un mercat que requereix de nous especialistes en disseny d'interfícies que reuneixin coneixements tècnics i funcionals per a aquest entorn.

Es requereix un perfil dual de dissenyador. No serà vàlid aquell qui és únicament 'print', que només traslladi solucions del mitjà imprès al digital, ni els informàtics, que tot i tenir els coneixements de programació no coneixen els recursos visuals de lectura ni de comunicació necessaris per elaborar una bona experiència l'usuari (UX-IX) en productes interactius.

Per això és necessari que els grafistes siguin permeables als nous suports d'informació, entenent-los i afrontant les novetats tecnològiques que suposen, a partir de la comprensió real de les possibilitats que aquests canals digitals ofereixen.

La quantitat, la velocitat i la tipologia d'informació s'han vist directament afectades per l'avanç tecnològic dels dispositius intel·ligents (smartphones i tablets) obrint al dissenyador noves oportunitats professionals i fins i tot la possibilitat de crear el seu propi negoci o la seva pròpia startup

## Objectius Formatius

Aquest curs té com a objectiu dotar a l'alumne de les competències necessàries per adaptar els seus coneixements de disseny gràfic i de comunicació a l'entorn digital i a la creació i desenvolupament de projectes en els seus principals dispositius (smartphone i tablet), així com noves interfícies para Smart TV, werables o electrodomèstics d'última generació (Domòtica i IoT).

Al llarg del programa es formarà a l'alumne en la creació, per iOS i Android, de Apps i de productes interactius per a nous suports, tant des del punt del disseny (creació d'identitat i direcció d'art) com des de l'experiència d'usuari (navegació, usabilitat, prototipat) o les plataformes de desenvolupament i comunitats on es comparteix contingut de programació.

Al final del curs, l'alumne comptarà amb els coneixements requerits per comprendre cada format i les possibilitats que ofereix. Dissenyarà, configurarà i implementarà Apps tenint en compte, no només el suport, sinó també el tipus de contingut.

# Recomanacions

És recomanable haver cursat alguna de les següents assignatures:

Usuari i interacció

Recursos informàtics per al text i la imatge.

Recursos audiovisuals pel disseny.

Gràfica en moviment

Disseny Web

No són necessaris coneixements de programació o codi CSS i/o HTML.

Es recomana tenir nocions de FIGMA

# Continguts

L'assignatura tindrà un caràcter dual on s'alternaran sessions teòriques amb sessions taller.

El temari es compon de classes on analitzarem les noves variables i l'impacte que tenen en l'experiència d'usuari i l'experiència d'interfície, i altres on es tractarà la producció informàtica i el desenvolupament d'un projecte autònom.

## **BLOC 1: DEFINE + NAMING + BRANDING**

Problem Statement Definició de les claus de la necessitat de disseny de treball.

Documentation Bechmarking + Search for referents of concepts

Naming Proposta de nom per al App

Branding Creació de les claus d'identitat Splash, Logo, codi cromàtic, direcció d'art d'imatge

## **BLOC 2: ARCHITECTURE + WIREFRAMING**

### **Navigation Architecture**

User: Sign-in/Log-in Visualització de la zona d'accés de l'App

Main Wireframes Definició de les funcionalitats clau de l'App, TAP BAR

Bridge Navigation Visualització de les diverses tipologies de navegació. Directe vs retorn

Navigation Structure View Facilitat de visualització de les diverses funcionalitats de l'App.

Disseny infogràfic,

### **wireframes**

Wireframe Structure: Estructuració de les accions i creació del desplegat de les vistes de l'App.

Identity Function Zones: Definició i sistematització de les diverses categories de vista de l'App.

Animation: Definició i pertinència de les tipologies d'interacció

## **BLOC 3: Design & prototyping**

Main Wireframes + Look&feel Identificació de les zones de l'App

Visual Interaction Suport Visualització de les funcions en botons, colors, transicions de vista,...

Iconographie Visualització de les funcions en icones (en base al look&feel)

Prototyping & UX Creació del prototipat amb FIGMA i animació de la UX en Invision.

## **BLOC 4: UX-IX video**

Problem Statement Visualització de les claus de la necessitat de disseny de l'App

UX Navigation Visualització de les diverses funcionalitats de l'App en un trajecte de navegació raonable

IX Design Visualització de les claus de disseny per a cada zona/funcionalitat de l'App

# Metodologia

## Metodologia docent

Es combinarà l'explicació de procediments tècnics amb realització d'exercicis pràctics que solidifiquin l'essència de cada plataforma de treball.

Durant el transcurs del semestre s'alternaran classes d'anàlisi de navegabilitat i usabilitat, de producció informàtica, junt amb classes de treball supervisat i consulta (individuals i col·lectives).

Cada tema abordat es recolzarà amb un exercici pràctic i case study com a exemple d'aplicació.

Es seguirà el següent esquema:

1. Contextualització de l'entorn de treball. Documentació i anàlisi de les especificitats de l'entorn. (case study)
2. Explicació teòrica d'eines de producció. Exercicis pràctics per a l'assimilació de conceptes.
3. Projecte autònom amb sessions de control tutoritzades.

## Activitats formatives

L'avaluació es realitzarà de manera continuada i es valorarà l'evolució de l'alumne en base als exercicis entregats al llarg del curs. Per tenir dret a la nota final caldrà haver entregat tots els exercicis que es platejan durant el curs.

L'assistència a classe i la puntualitat són importants per al bon funcionament de la dinàmica lectiva i seran presos en consideració a l'hora de l'avaluació final.

1. Es lliuraran 4 exercicis que faran mitjana en base als següents percentatges.

### **Naming & Nanding 20%**

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

### **Architecture + Wireframing 30%**

Navegation Architecture: User: Sign-in/Log-in; Main Wireframes; Bridge Navigation; Navigation Structure View

Wireframes: Wireframe Structure; Identity Function Zones; Animation

### **Design & Prototyping 20%**

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

### **UX-IX Video (Invision) 30%**

Problem Statement; UX Navigation; IX Design

2. Es valorarà la participació i el seguiment a les activitats plantejades dins de l'aula. Revisió de les entregues parcials (tutories de seguiment) junt amb l'assistència a les sessions.

# Avaluació

## Sistema Avaluació

L'Objectiu de l'avaluació continuada és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.

A partir de la segona matrícula, l'avaluació de l'assignatura podrà consistir, a decisió del professor(s), en una prova de síntesi, que permet l'avaluació dels resultats d'aprenentatge previstos en la guia docent de l'assignatura. En aquest cas, la qualificació de l'assignatura correspondrà a la qualificació de la prova de síntesi.

L'avaluació es realitzarà de manera continuada i es valorarà l'evolució de l'alumne en base als exercicis entregats al llarg del curs. Per tenir dret a la nota final caldrà haver entregat tots els exercicis que es plantegen durant el curs.

L'assistència a classe i la puntualitat són importats per al bon funcionament de la dinàmica lectiva i seran presos en consideració a l'hora de l'avaluació final.

Es valorarà la participació i el seguiment a les activitats planejades dins de l'aula. Revisió de les entregues parcials (tutories de seguiment) junt amb l'assistència a les sessions.

## Normativa General d'Avaluació

// Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0.

// Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.

// Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

// En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

## Procés de Revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat es realitzarà segons calendari lectiu.

## Procés de Reavaluació

### Normativa general

No es contemplen sistemes de reavaluació en els casos de les pràctiques externes, els TFG, i les assignatures / activitats formatives que, pel seu caràcter eminentment pràctic, no ho permeten.

Per participar a la reavaluació l'alumnat ha d'haver estat prèviament avaluat en un conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de dues terceres parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

## Criteris d'Avaluació

Serà necessari assistir i participar en les presentacions parcials per tenir la nota del grup.

### **Naming & Nanding 20%**

Coherència en la definició del perfil d'usuari i/o en Joruney Map

Estudi i lògica del Naming.

Establiment de les claus de la identitat (direcció d'art fotogràfica i/o d'il·lustració, codi cromàtic amb la configuració del colors d'identitat, focus i accent,

Creació de les claus tipogràfiques (tipografia de veu principal i de suport)

### **Architecture + Wireframing 30%**

Navegation Architecture: Creació del llistat de funcions i definició del flux de navegació.

Establiment de les connexions o dreceres en navegació creuada (Bridge Navigation)

Wireframes: Creació de les estructures d'agrupació de funcions per vistes

Creació de les jerarquies de les vistes clau de l'App (User: Sign-in/Log-in;

Main Funtion Views)

### **Design & Prototyping 20%**

App Design: Aplicació de les claus de la identitat al conjunt de les vistes amb contingut real.

Creació de la interactivitat i el prototip funcional de l'aplicació.

### **UX-IX Video 30%**

Creació del vídeo curt promocional del App

Creació del Vídeo llarg on es mostra el conjunt de les vistes i la interacció de l'usuari.

Creació de la Landing per a les Stores.



# Bibliografia i Recursos

## Actualitat

<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/>

## Inspiració

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

## Informació tècnica, manuals

<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>

## Producte

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

# Competències i Resultats d'Aprenentatge

G1. Desenvolupar un pensament i un raonament crític i saber comunicar-los 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

conduint al desenvolupament d'un projecte a partir dels 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 als 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

els aplicacions informàtiques relacionades amb la tipografia.

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

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

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. Exposar i raonar, de manera oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny propis.

CE17.1. Elaborar una memòria escrita del projecte i defensar-la

oralment d'acord amb els convencions i els 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 a adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i tècniques artístiques

—

CT5- Dominar el mitjà informàtic i les tecnologies digitals.  
CT6 - Capacitat per a treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que puguin intervenir en el desenvolupament d'un projecte de disseny.  
CT7- Capacitat per a coordinar, dirigir i liderar grups de treball entorn d'un projecte de disseny, o bé on el disseny ocupi un lloc rellevant.  
CT8 - Capacitat d'iniciativa i esperit emprenedor  
CT9 - Capacitat resolutiva i de presa de decisions.  
CT10- Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumenta'ls, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.  
CT12 - Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.  
CT13 - Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn mediambiental i amb criteris de sostenibilitat.  
CT14 – Valorar i fomentar l'ús social de l'entorn i de la comunicació amb atenció especial perquè sigui accessible a grups d'usuaris i receptors diferents.  
CT16 - Demostrar que posseeix valors i principis deontològics propis de la professió.  
CT17- Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.  
CT18 - Capacitat d'autogestionar el desenvolupament d'un itinerari professional.  
CT19 - Demostrar una disposició afectiva positiva cap als valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.