



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

DISSENY D'INTERFICIE I INTERACCIO DIGITAL

Salvador Huertas Vidal

Profesor Responsable: Salvador Huertas Vidal

Grupo: 1

Código: 105731

Créditos: 6 ECTS

Curso:

Semestre: 2

Tipología: Optativa

Materia: Procesos de Diseño

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	Dijous 12:00 - 15:00	Salvador Huertas Vidal



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

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 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 que es únicamente 'print', que sólo traslade soluciones del medio impreso al digital, ni a 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 soportes 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, velocidad y 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 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 e IoT).

A lo largo del programa se formará al alumno en la creación, por iOS y Android, de Apps y de productos interactivos para nuevos soportes, 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 en las que se comparte contenido de programación.

Al finalizar el 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 sólo el soporte, sino también el tipo de contenido.

Recomendaciones

Es imprescindible tener conocimientos de FIGMA.

Es recomendable tener cosiones de AfterEffects.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

La asignatura tendrá un carácter dual en el que se alternarán sesiones teóricas con sesiones taller. El temario se compone de clases donde analizaremos las nuevas variables y su impacto 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 la 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 funcionalidad clave de la App , TAP BAR

Bridge Navigation Visualización de las diversas tipologías de navegación. Directo vs regreso

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 desplegado de las vistas de la App.

Identity Function Zonas Definición y sistematización de las distintas 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 Soporte 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 prototipado con Sketch y animación de la UX en Invision.

BLOQUE 4: UX-IX video (Invision/Figma)

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

UX Navegation Visualización de las diversas 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 docente:

Se combinará la explicación de procedimientos técnicos con la 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 a clases de trabajo supervisado y consulta (individuales y colectivas). Cada tema abordado se apoyará con un ejercicio práctico y case study como ejemplo de aplicación.

Se seguirá el siguiente esquema:

1. Contextualización del entorno de trabajo. Documentación y análisis de las especificidades del entorno. (case 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:

Naming & Nanding 20%

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

Architecture + Wireframing 30%

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

Wireframes: Wireframe Structure; Identity Funtion Zonas; Animación

Design & Prototyping 20%

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

UX-IX Video (Invision) 30%

Problem Statement; UX Navegation; IX Design

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

La evaluación se realizará de forma 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 será necesario 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 a la hora de la evaluación final.

Se valorará la participación y el seguimiento en las actividades planeadas dentro del aula.

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

Proceso de revisión

En caso de ser necesaria una revisión será necesario generar un encuentro con el profesor previo envío de correo electrónico.

Se valorarán los criterios de evaluación conjuntamente con el estudiante.

Resultados de aprendizaje de la materia

Conocimientos

Reconocer las similitudes y diferencias de un proyecto de diseño con otros similares dentro del contexto de la oferta existente en el mercado. (KT01)

Habilidades

Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital en el desarrollo de proyectos de diseño dirigidos a su recepción en pantalla. (ST06)

Demostrar el dominio de los recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en los que se inscribe el proyecto. (ST06)

Aplicar a un proyecto de diseño en diferentes contextos los recursos tipográficos y de maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto. (ST07)

Relacionar conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño en el desarrollo de proyectos de diseño integrales. (ST09)

Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto. (ST10)

Desarrollar el análisis previo al desarrollo de un proyecto, identificando las características propias del sector profesional del diseño mediante la incorporación de la perspectiva de género y de criterios de diversidad en el estudio del contexto y de sus grupos de interés. (ST02)

Resultados de aprendizaje de la titulación

Conocimientos

Categorizar las tecnologías y los procesos de producción y sus respectivos costes en relación con la conceptualización y formalización de proyectos de diseño, sin desatender los criterios de rigor y calidad formal en los acabados y los detalles.

Referenciar conocimientos esenciales de las ciencias y disciplinas auxiliares del diseño, como la antropometría, la ergonomía, la comunicación visual, los métodos de evaluación, la mercadotecnia, la prospección, etc.

Describir el marco legal y los valores deontológicos y éticos del ámbito profesional del diseño, así como los contextos y agentes que los aplican, poniendo especial énfasis en los aspectos relacionados con los derechos democráticos, así como con los derechos humanos y fundamentales.

Habilidades

Detectar problemas de diseño a partir del análisis de objetos, elementos de comunicación gráfica y espacios con una visión situada en el marco de la contemporaneidad, la accesibilidad universal y la igualdad de oportunidades.

Aplicar las habilidades de expresión plástica y los conocimientos de materiales y tecnologías productivas acorde al planteamiento de un proyecto de diseño.

Proponer soluciones a problemas de diseño (u otros ámbitos en los que el diseño pueda aportar respuestas) con claridad y refiriendo el vocabulario específico del área, así como las técnicas de expresión y representación adecuadas.

Representar gráficamente espacios, volúmenes, planos y superficies, utilizando las técnicas características del diseño

Utilizar medios informáticos y tecnologías digitales acordes con los procesos de creación y proyectación en el ámbito del diseño.

Estructurar la información visual, jerarquizándola y aplicando con criterio las diferentes familias tipográficas y su arquitectura de letra.

Adecuar los lenguajes plásticos, el uso de los medios y las técnicas artísticas a las intenciones comunicativas de cada proyecto de diseño.

Emitir juicios de valor respecto a proyectos de diseño, interpretando los datos y justificando su análisis crítico en base a los conocimientos adquiridos sobre la comunicación gráfica, los espacios y los objetos, así como a los textos de referencia.

Investigar con espíritu crítico en el ámbito del diseño y sus disciplinas afines, teniendo en cuenta la innovación, la experimentación y la constante renovación de las industrias culturales, así como los derechos fundamentales y los valores democráticos y de igualdad.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

Evaluar la viabilidad social, económica, ambiental y tecnológica de un proyecto de diseño, incorporando la perspectiva de género y la diversidad como criterios analíticos clave, y garantizando el respeto a los derechos fundamentales, la sostenibilidad y los valores democráticos.

Competencias

Proponer soluciones de diseño creativas, así como concienciadas y socio-ambientalmente sostenibles, en atención a los ODS.

Gestionar, con capacidad de adaptación, el desarrollo de proyectos de diseño de manera individual o en equipo, en el marco de las organizaciones empresariales e instituciones en que se producen.

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Aplicar el conocimiento adquirido a la resolución de proyectos de diseño y arte con una ejecución profesional que tenga en consideración a la diversidad de usuarios y/o receptores.

Elaborar informes profesionales y académicos en relación con el área del diseño, las artes y sus

disciplinas auxiliares.

Bibliografía y Recursos

<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/>