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

Professor Responsable: Salvador Huertas Vidal

Grup: 1

Codi: 105731

Crèdits: 6 ECTS

Curs:

Semestre: 2

Tipologia: Optativa

Matèria: Processos de Disseny

Horaris:

Grup	Horaris	Professor
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

Índex de la Guia Docent

Presentació de l'assignatura
Recomanacions
Continguts
Metodologia
Avaluació
Bibliografia i Recursos
Resultats d'Aprenentatge

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

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

Es imprescindible tenir coneixmentes de FIGMA.
Es recomanable tenir cosions d'AfterEffects.

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

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

L'assignatura tindrà un caràcter dual on s'alternaran sessions teòriques amb sessions taller.
El temari es composa 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
Navegation Architecture
User: Sign-in/Log-in Visualització de la zona d'accés de l'App
Main Wireframes Deficició de les fucionalitat 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 fucionalitats de l'App. Disseny infogràfic

wireframes
Wireframe Structure Estructuració de les accions i Creació del desplegat de les vistes de l'App.
Identity Funtion 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 funcion en botons, colors, transicions de vista,...
Iconographie Visualització de les funcions en icones (en base al look&feel)
Prototyping & UX Creació del prototipat amb Sketch i animació de la UX en Invision.

BLOC 4: UX-IX video (Invision/Figma)
Problem Statement Visualització de les claus de la necessitat de disseny de l'App
UX Navegation 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 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'anàlisis de navegabiltat 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 pràtic 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:

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 Funtion Zones; Animation

Design & Prototyping 20%
App Design: Main Wireframes + Look&feel; Visual Interaction Suport; Iconographie

UX-IX Video (Invision) 30%
Problem Statement; UX Navegation; IX Design

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

Avaluació

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.

La mencció de matrícula d'honor es pot atorgar a l'alumnat que tingui una qualificació igual o superior a 9,0. El nombre de matrícules d'honor que s'atorgui no pot ser superior al cinc per cent de persones matriculades en una assignatura en el període acadèmic corresponent, excepte si el total de persones matriculades és inferior a vint, en el qual cas es pot atorgar una sola matrícula d'honor.

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.

Sistema avaluació continua

El sistema d'avaluació d'EINA i de la UAB és d'avaluació continuada, l'objectiu de la qual és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.
El procés d'avaluació continuada ha d'incloure un mínim de tres activitats avaluatives, de dues tipologies diferents, distribuïdes al llarg del curs, cap de les quals pot representar més del 50% de la qualificació final.

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

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

Procés de revisió

En cas de ser necessària una revisió caldrà gendar una trobada amb el professor previ enviament de

correu electrónic.

Es valoraran els criteris d'avaulació conjuntamente amb l'estudiant.

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

Resultats d'aprenentatge de la matéria

Coneixements

Reconèixer les similituds i les diferències d'un projecte de disseny amb altres de similars dins del context de l'oferta existent al mercat. (KT01)

Habilitats

Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del medi audiovisual i digital en el desenvolupament de projectes de disseny dirigits a la recepció en pantalla. (ST06)

Demostrar el domini dels recursos infogràfics bàsics per presentar sectors i marcs d'actuació en què s'inscriu el projecte. (ST06)

Aplicar a un projecte de disseny en diferents contextos els recursos tipogràfics i de maquetació de pàgina adaptats a funcions de lectura, comunicació i expressió del projecte. (ST07)

Relacionar conceptes i procediments de diferents sectors professionals del disseny en el desenvolupament de projectes de disseny integrals. (ST09)

Aplicar les metodologies de recerca i avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte. (ST10)

Desenvolupar l'anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte, identificant les característiques pròpies del sector professional del disseny mitjançant la incorporació de la perspectiva de gènere i de criteris de diversitat a l'estudi del context i dels seus grups d'interès. (ST02)

Resultats d'aprenentatge de la titulació

Coneixements

Categoritzar les tecnologies i els processos de producció i els seus respectius costos en relació amb la conceptualització i formalització de projectes de disseny, sense desatendre els criteris de rigor i qualitat formal en els acabats i els detalls.

Referenciar coneixements essencials de les ciències i disciplines auxiliars del disseny, com l'antropometria, l'ergonomia, la comunicació visual, els mètodes d'avaluació, el màrqueting, la prospecció, etc.

Descriure el marc legal i els valors deontològics i ètics de l'àmbit professional del disseny, així com els contextos i agents que els apliquen, posant especial èmfasi en els aspectes relacionats amb els drets democràtics, així com amb els drets humans i fonamentals.

Habilitats

Detectar problemes de disseny a partir de l'anàlisi d'objectes, elements de comunicació gràfica i espais amb una visió situada en el marc de la contemporaneïtat, l'accessibilitat universal i la igualtat d'oportunitats.

Aplicar les habilitats d'expressió plàstica i els coneixements de materials i tecnologies productives concorde al plantejament d'un projecte de disseny.

Proposar solucions a problemes de disseny (o altres àmbits en els quals el disseny pugui aportar respostes) amb claredat i referint el vocabulari específic de l'àrea, així com les tècniques d'expressió i representació adequades.

Representar gràficament espais, volums, plans i superfícies, utilitzant les tècniques característiques del disseny.

Utilitzar mitjans informàtics i tecnologies digitals concordes amb els processos de creació i projectació en l'àmbit del disseny

Estructurar la informació visual, jerarquitzant-la i aplicant amb criteri les diferents famílies tipogràfiques i la seva arquitectura de lletra.

Adequar els llenguatges plàstics, l'ús dels mitjans i les tècniques artístiques a les intencions comunicatives de cada projecte de disseny.

Emetre judicis de valor respecte a projectes de disseny, interpretant les dades i justificant la seva anàlisi crítica sobre la base dels coneixements adquirits sobre la comunicació gràfica, els espais i els objectes, així com als textos de referència..

Investigar amb esperit crític en l'àmbit del disseny i les seves disciplines afins, tenint en compte la innovació, l'experimentació i la constant renovació de les indústries culturals, així com els drets fonamentals i els valors democràtics i d'igualtat.

Sintetitzar coneixements de diverses fonts i procedències (estudis, treballs de camp, bibliografia, observacions directes o experiències de caràcter pràctic) ja siguin de l'àmbit del disseny com d'altres afins i/o auxiliars i disciplines afins pròpies de les indústries culturals.

Avaluar la viabilitat social, econòmica, ambiental i tecnològica d'un projecte de disseny, incorporant la perspectiva de gènere i la diversitat com a criteris analítics clau, i garantint el respecte als drets fonamentals, la sostenibilitat i els valors democràtics.

Competències

Proposar solucions de disseny creatives, així com conscienciades, social i ambientalment sostenibles, en atenció als ODS.

Gestionar, amb capacitat d'adaptació, el desenvolupament de projectes de disseny de manera individual o en equip, en el marc de les organitzacions empresarials i institucions en què es produeixen.

Gestionar tasques relacionades amb el disseny de manera autònoma, planificant i organitzant els temps i els processos en el marc d'un encàrrec professional i/o acadèmic.

Aplicar el coneixement adquirit a la resolució de projectes de disseny i art amb una execució professional que tingui en consideració a la diversitat d'usuaris i/o receptors.

Elaborar informes professionals i acadèmics en relació amb l'àrea del disseny, les arts i les seves disciplines auxiliars.

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

Bibliografia i 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/

Inspiració
http://www.awwwards.com/
https://thefwa.com/
http://collectui.com/
http://pttrns.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/