

Procés de treball i presentació del Projecte del Disseny de l'App  
CE5.1, CE6.1, CE6.2, CE9.1, CE9.2, CE10.1, CT9, CT10, CE21.1

Participació activa durant el curs i lliurament del dossier final  
CE2.1, CE11.1, CE17.1, CE19.1, CT2, CT3, CT4, CT6

### **Versió Castellà**

## **Diseño de interfície e interacción digital**

### **Datos generales**

Código: 105731  
Créditos: 6 ECTS  
Curso: 3o  
Semestre: 2o  
Profesorado: Salvador Huertas  
Esta asignatura se imparte en:  
Las tutorías se podran realizar en:  
Tipología: Optativa  
Materia: Procesos de diseño

### **Presentación**

#### **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 al 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 o electrodomésticos de última generación.

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 y prototipado) o el lenguaje de programación, incluyendo además las opciones comerciales de desarrollo de negocio.

Al final del mismo, 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, llevándolo un paso más allá.

## Recomendaciones

Esta asignatura puede resultar provechosa a aquellos estudiantes con intereses relacionados con la interacción digital y/o analógica. Reconocimiento de movimiento, control por voz, proyecciones mapping para espacios expositivo,...

La aparición de YATE (Internet of Things) que gestionará los datos recogidos por objetos con conectividad con la red puede ser un campo de salida profesional para grafistas (diseño App), creadores visuales (identidad de App, iconografía, visualización de datos), para diseñadores de producto (gestión de objetos), diseñadores de espacios (gestión domótica).

## Contenido

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**

Navigation 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 diversas 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 diversas categorías de vista de la App  
Animation Definición y pertinencia de las tipologías de interacción

### **BLOQUE 3: DESIGN & SKETCH 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 Sketch y animación de la UX en Invision.

### **BLOC 4: UX-VIDEO (INVISION)**

Problem Statement Visualización de las claves de la necesidad de diseño de la App  
UX Navigation Visualización de las diversas funcionalidades de la App en un trayecto de navegación razonable  
SALE Design Visualización de las claves de diseño para cada zona/funcionalidad de la App

# Metodología docente y Actividades formativas

## Metodología docente

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

## Actividades formativas

### Parciales

0. Problem Statement + User Definition
1. Architecture + Wireframe
2. App Design
3. UX-SALE VideoUX/UI - Pantallas y dispositivos

### Final

1. Dossier de Procès
2. Prototipo App

## Evaluación

### Sistema de evaluación

#### Evaluación continua

El objetivo de la evaluación continua es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para poder mejorar-lo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor, 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 cualificación de la asignatura corresponderá a la cualificación de la prueba de síntesis.

## Normativa general de evaluación

- Para considerar superada una asignatura, será necesaria una cualificación mínima de 5,0
- Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.
- Se considerará “No evaluable” (NE) el 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 se tiene que poner 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 el caso que el estudiante cometa cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con un 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En el caso que se produzcan diferentes irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

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

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

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

Navegation Architecture: User: Sign-\*in/\*Log-\*in; Main Wireframes; Bridge Navigation; NavigationStructure View  
Wireframes: Wireframe Structure; Identity FunctionZonas; Animation

#### **Design & Sketch Prototyping 40%**

Define + Naming + Branding: Problem Statement; Documentation; Naming; Branding  
App Design: Main Wireframes + Look&feel; Visual Interaction Apoyo; Iconographie

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

Problem Statement; UX Navegation; 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.

## **Criterios de evaluación**

Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos del diseño digital

Problema Statement Definición de las claves de la necesidad de diseño  
Research Bechmarking + Search for referentes of concepts

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 diversas tipologías de navegación. Directo vs retorno  
Navigation Structure View Facilidad de visualización de las diversas funcionalidades de la App. Diseño infográfico

Wireframe Structure Estructuración de las acciones y Creación del desplegado de las vistas de la App.  
Identity Function Zonas Definición y sistematización de las diversas categorías de vista de la App  
Animation Definición y pertinencia de las tipologías de interacción  
Plantillas clave: Tipo de botón, estructura lista, foto, mapa,... Creación de símbolos  
Tipos de zona del App: Splash, Sign-\*in/\*Log-\*in/\*Settings, Explanation, Hombre, Functions, Bridges

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)

Tipo de zona del App: Splash, Sign-\*in/\*log-\*in/\*Settings, Explanation, Home, Functions, Bridges

Tipo de interacción: Botón, Check list, carrusel, Transiciones de vista, Pop-up, Aparición/desaparición zona, Reducción/ ampliación zona

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

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

## Proceso de revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado correspondiente y se realizará durante la semana indicada al calendario lectivo.

Escriure aquí

## 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 permitan.
- Para participar a la reevaluación, el alumnado tiene que estar previamente evaluado en un conjunto de actividades el peso de las cuales sea equivalente a un mínimo de dos tercios partes de la cualificación total de la asignatura.

### Normativa específica de la asignatura

Escriure aquí

## Bibliografía

### Bibliografía

**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/app>

<https://itunes.apple.com/us/genre/ios/id36?mt=8>

### **Librerías con símbolos y elementos dinámicos**

<https://developer.apple.com/design/resources/> (the official one)

<https://iosdesignkit.io/ios-11-gui/>

<https://botts.com/> per fer robots a través de símbols (great)

<https://www.humaaans.com/>

para hacer ilustraciones a partir de figuras hechas <con símbolos(awesome)



### **Producto**

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

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

### **Link references to search images**

<https://www.pexels.com>

<https://unsplash.com>

<https://www.magnumphotos.com>

<https://daomagazine.com>

<https://www.plastikmagazine.com>

<http://www.somewhere-magazine.com>

<http://www.anewtypeofimprint.com>

<https://www.2dartistmag.com>

<https://www.experimenta.es>

<http://paper-journal.com>

<https://giphy.com/>

### **Video**

#### **Black Mirorr**

<https://www.netflix.com/es/title/70264888>

#### **iPhone Presentation**

<https://www.youtube.com/watch?v=9hUIxyE2Ns8>

## Recursos

Escriure aquí