

ASSIGNATURES

Projectes 4 - Gràfic

La interacció de l'ésser humà amb els diferents suports tecnològics creix sense parar, i amb ella la cerca de sistemes d'interacció que permetin obtenir experiències eficients i positives. L'èxit o no dels sistemes d'interacció passa per entendre correctament com els usuaris i la tecnologia es comuniquen entre si.

Per a això és necessari entendre les jerarquies i funció de totes les disciplines relacionades amb el Disseny de la Interacció, com l'Experiència d'Usuari (UX), Usabilitat, Accessibilitat i disseny de la Interfície d'Usuari (UI).

Els dissenyadors d'interacció busquen crear relacions comprensibles i coherents entre usuaris i productes o serveis: ordinadors, dispositius mòbils, wearables... etc.

OBJECTIUS FORMATIUS

1. Submergir-se en els conceptes principals que prenen part en el disseny de la Interacció (IxD): Usabilitat, accessibilitat, UX+UI
2. Planejar i desenvolupar un projecte interactiu tenint en compte totes les variables i metodologies UX/UI
3. Formalitzar el projecte mitjançant eines de prototipat on es puguin posar a prova la interacció i usabilitat d'aquest sistemes.

Aquesta assignatura s'imparteix en: català, castellà

Les tutories es podran realitzar en: català, castellà o anglès

Codi

106038

Crèdits

6 ECTS

Curs

2

Semestre

2

Matèria

Professorat

[Diego Fernández](#)

Continguts de l'assignatura

El programa de l'assignatura es basa en l'estudi del Disseny de la Interacció i les seves principals variables (UX/UI) mitjançant la realització d'un projecte d'un sistema interactiu des de zero.

L'elecció de la naturalesa i objectiu del sistema interactiu és lliure, podent adoptar diferents formats: web, app, punt d'informació, wearable... etc.

Temari teòric

1. Disseny de la Interacció
2. UX
3. UI
4. Metodologia de projectes interactius
5. Eines de prototipat: Adobe XD

Fases del projecte

1. Definició i objectius del sistema interactiu
2. Creació de marca del sistema: naming, identitat
3. Estudi d'Usuaris
4. Escenaris d'ús
5. Funcional
6. Prototipat de baixa resolució
7. UI
8. Prototipat d'alta resolució
9. Disseny del prototip interactiu final

Metodologia docent i activitats formatives

METODOLOGIA DOCENT

Contingut teòric

1. Presentacions i explicacions sobre:
2. Disseny de la Interacció
3. Experiència d'Usuari
4. Metodologia de projectes en sistemes interactius
5. Prototipado en Adobe XD
6. Test d'usuari

Desenvolupament pràctic

1. Visualització de projectes reals
2. Desenvolupament de projecte
3. Presentacions públiques de treballs
4. Crítica de treballs presentats

ACTIVITATS FORMATIVES

Activitats dirigides

Classes teòriques.

Activitats supervisades (40%)

Tutories de seguiment dels projectes.

Activitats autònomes (60%)

Informació i documentació

Elaboració del projecte

Avaluació

SISTEMA D'AVALUACIÓ

Avaluació continuada

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, 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.

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.

CRITERIS D'AVALUACIÓ

Assistència a classe: 20%

Participació i interacció de l'alumne: 20%

Projecte: 60%

PROCÉS DE REVISIÓ

La revisió es pot sol·licitar al professorat corresponent i es realitzarà durant la setmana indicada al 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 tercers parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

Bibliografia i enllaços web

- ✗ **Interdisciplinary Interaction Design.** James Pannafino. <https://www.amazon.com/Interdisciplinary-Interaction-Design-Interactive-Experiences/dp/098263482X>
- ✗ **A Project Guide to UX Design.** Russ Unger. <https://www.amazon.es/Project-Guide-Design-experience-designers/dp/0321815386>
- ✗ **Lean UX: Cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario.** Jeff Gothelf. <https://www.amazon.es/Lean-UX-principios-experiencia-Emprende/dp/8416125023>
- ✗ **Designing Interfaces.** Jenifer Tidwell. <https://www.amazon.es/Designing-Interfaces-Jenifer-Tidwell/dp/1449379702>
- ✗ **Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices.** Dan Saffer. <https://www.amazon.es/Designing-Interaction-Creating-Innovative-Applications/dp/0321643399>
- ✗ **Better Web Typography for a Better Web.** Matej Latin. <https://www.amazon.es/Better-Web-Typography/dp/1999809521>

RECURSOS

- ✕ <https://www.xdguru.com>
- ✕ <https://adobexd.uservoice.com>
- ✕ <https://www.designermill.com>
- ✕ <https://uxplanet.org>
- ✕ <https://www.interaction-design.org/literature>
- ✕ <https://ixda.org>
- ✕ <https://ilikeinterfaces.com>
- ✕ <https://www.yellowtale.com/black-mirror>

Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

COMPETÈNCIES BÀSIQUES

- ✕ CB2 - Que els i les estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.
- ✕ CB4 - Que els i les estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat.
- ✕ CB5 - Que els i les estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

Competència

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

Resultats d'aprenentatge

- ✕ CE2.2. Dissenyar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament de un projecte de disseny.

Competència

- ✕ CE6. Demostrar conèixer i utilitzar amb criteris especialitzats l'arquitectura de la lletra i els diferents famílies tipogràfiques dels alfabetos llatins.

Resultats d'aprenentatge

- ✕ CE6.3. Discernir entre les diferents famílies tipogràfiques en funció de les necessitats de lectura, de comunicació i d'expressió de cada projecte de disseny.

Competència

- ✕ CE10. Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

Resultats d'aprenentatge

- ✕ CE10.5. Emprar intencionadament els recursos gràfics per a sintetitzar i millorar la

comunicació.

Competència

- ✖ CE17. Exposar i raonar, de forma oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny propis.

Resultats d'aprenentatge

- ✖ CE17.2. Realitzar una memòria escrita del projecte i defensar-la oralment

COMPETÈNCIES TRANSVERSALES

- ✖ CT3. Demostrar conèixer i utilitzar correctament les fonts documentals i la bibliografia necessària tant per a la projectació com per a l'anàlisi i crítica raonada del disseny.
- ✖ CT4. Demostrar interès per l'estudi de llengües estrangeres tant per facilitar la comunicació com per accedir a contextos culturals diferents.
- ✖ CT9. Capacitat resolutiva i de presa de decisions.
- ✖ CT10. Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, 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.
- ✖ CT14. Valorar i fomentar l'ús social de l'entorn i de la comunicació amb atenció especial a l'accessibilitat per a grups d'usuaris i receptors diferents.
- ✖ CT16. Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.
- ✖ CT19. Demostrar una disposició afectiva positiva envers els valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.

[Inici](#)

[EINA](#)

[Grau de Disseny](#)

[Especialitats](#)

[Pla d'estudis](#)

[Assignatures](#)

[Accés](#)

[Mobilitat](#)

[Pràctiques](#)

[Beques](#)

[Informació acadèmica](#)

[Màsters i postgraus](#)

[Eina/Idea](#)

[Cursos d'estiu](#)

[Alumni](#)

[Empresa](#)

[Internacional](#)

[Projectes](#)