

Versió Català

Disseny d'interfície i interacció digital

Dades generals

Codi: 105731

Crèdits: 6 ECTS

Curs: 3n

Semestre: 2n

Professorat: Salvador Huertas

Aquesta assignatura s'imparteix en:

Les tutories es podran realitzar en:

Tipologia: Optativa

Matèria: Processos de disseny

Presentació

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 de *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 mig 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 o electrodomèstics d'última generació.

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 i prototipado) o el llenguatge de programació, incloent a més les opcions comercials de desenvolupament de negoci.

Al final del mateix, 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, portant-ho un pas més enllà.

Recomanacions

Aquesta assignatura pot resultar profitosa a aquells estudiants amb interessos relacionats amb la interacció digital y/o analògica. Reconeixement de moviment, control per veu, projeccions mapping per a espais expositiu,...

L'aparició de IOT (Internet of Things) que gestionarà les dades recollides per objectes amb connectivitat amb la xarxa pot ser un camp de sortida professional per a grafistes (disseny App), creadors visuals (identitat de App, iconografia, visualització de dades), per a dissenyadors de producte (gestió d'objectes), dissenyadors d'espais (gestió domòtica).

Contingut

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 Benchmarking + 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 desplegament 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 & SKETCH 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 Sketch i animació de la UX en Invision.

BLOC 4: UX-IX VIDEO (INVISION)

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 docent i Activitats formatives

Metodologia docent

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

Parcials

0. Problem Statement + User Definition
1. Architecture + Wireframe
2. App Design
3. UX-IX VideoUX/UI - Pantalles i dispositius

Final

1. Dossier de Procès
2. Prototip App

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.

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 plantejan 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 tres exercicis que faran mitjana en base als següents percentatges.

Architecture + Wireframing 30%

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

Wireframes: Wireframe Structure; Identity Function Zones; Animation

Design & Sketch Prototyping 40%

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

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.

Criteris d'avaluació

Es tindràn en compte els següents aspectes del disseny digital

Problem Statement *Definició de les claus de la necessitat de disseny*

Research *Bechmarking + Search for referents of concepts*

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*

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*

Plantilles clau: Tipus de botó, estructura llista, foto, mapa,... Creació de símbols

Tipus de zona del App: Splash, Sign-in/log-in/Steerings, Explanation, Home, Functions, Bridges

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

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

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

Tipus de zona del App: Splash, Sign-in/log-in/Steerings, Explanation, Home, Functions, Bridges

Tipus d'interacció: Botó, Check list, carrusell, Transicions de vista, Pop-up, Aparició/desapació zona, Reducció/ aplicació zona

UX Navegation Visualització de les diverses funcionalitats de l'App en un trajecte de nav. raonable

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

Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat corresponent i es realitzarà durant la setmana indicada al calendari lectiu.

Escriure aquí

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.

Normativa específica de l'assignatura

Escriure aquí

Bibliografia

Bibliografia

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://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/app>

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

Llibreries amb símbols i elements dinàmics

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

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

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

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

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

Producte

<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=9hUlxyE2Ns8>

Competències i resultats d'aprenentatge

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
Matéria: 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 del 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 interficies 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 desplegado 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%

Navigation Architecture: User: Sign-*in/*Log-*in; Main Wireframes; Bridge Navigation; NavigationStructure View
Wireframes: Wireframe Structure; Identity Function Zones; 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 Navigation; 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

Problem Statement Definición de las claves de la necesidad de diseño
Research Benchmarking + 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 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
Plantillas clave: Tipo de botón, estructura lista, foto, mapa,... Creación de símbolos
Tipos de zona del App: Splash, Sign-*in/*Log-*in/*Settings, Explanation, Home, 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=9hUlxyE2Ns8>

Recursos

Escriure aquí

Competencies and results of learning

Proceso de trabajo y presentación del Proyecto del Diseño de la App

CE5.1, CE6.1, CE6.2, CE9.1, CE9.2, CE10.1, CT9, CT10, CE21.1

Participación activa durante el curso y entrega del dossier final

CE2.1, CE11.1, CE17.1, CE19.1, CT2, CT3, CT4, CT6

Versió Anglès

Design of Interfaces and Digital Interaction

General details

Code: 105731

Credits: 6 ECTS

Academic year: 3rd

Semester: 2nd

Teaching Staff: Salvador Huertas

This subject is taught in:

Tutorials may be given in:

Type: Optional

Subject Area: Design Processes

Presentation