E I

Guia Docent

Curs 2021/22

Usuari i interacció

Javier Nieto Cubero, Laia Clos, Jorge Wimes

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Codi:	105743
Crèdits	6 ECTS
Curs	3 Curs
Semestre	1 Semestre
Tipologia	Obligatòria
Matèria	xxxx
Data	10/11/2022 13:35

Aquesta assignatura s'imparteix en: català, castellà
Les tutories es podran realitzar en: català, castellà i anglès

N A

Índex de la Guia Docent

Presentació de l'assignatura 4
Recomanacions 6
Continguts 8
Metodologia 9
Avaluació 11
Bibliografia i Recursos 13
Competències i Resultats d'Aprenentatge 14

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

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

Presentació de l’assignatura

Breu descripció

Descriure aquells aspectes més genèrics que es treballaran a l’assignatura.

L'objectiu principal de l'assignatura és dotar l'alumne de plantejaments de disseny que col·loquen a l'usuari a com a centre d'el projecte, aprofundint en tècniques per saber detectar i qüestionar les necessitats dels usuaris i interpretar el seu context per poder generar solucions. El disseny centrat en l'usuari facilita la vida quotidiana i la nostra relació amb els objectes, la comunicació i els espais.

La usabilitat, el disseny d'interacció i l'experiència d'usuari (UX) estudien la forma en què les persones es relacionen amb el nostre context (comunicació, interfícies, productes, espais i experiències) per aconseguir que siguin més intuïtives, satisfactòries, recordables, més fàcils d'usar i amb una interacció més fluida.

Hem de comprendre què significa el "punt de vista de l'usuari"

Tot i que el Disseny d'Experiència de l'Usuari està molt lligat als llocs web, aplicacions web i productes interactius digitals, en realitat fa referència a la "experiència ideal" a l'usar un servei, producte o espai, de manera que ens permet treballar solucions per dissenyar totes les experiències que una persona pugui tenir en relació al context en què viu.

Per tant, el treballar en el Disseny de l'Experiència, avui és competència de totes les àrees del disseny, ja que travessem un moment en què vivim la fusió dels mons físic i online i una excel·lent experiència començada en línia per un usuari, pot espatllar-se en la interpretació d'un missatge, en el primer moment d'ús del producte, a la recepció de l'hotel o en el moment de pagar a una botiga o en el moment d'obrir un regal. El Customer Journey no acaba fins que no acaba l'ús del producte o servei per part de l'usuari.

Amb aquest enfocament en ment, la manera de plantejar el projecte canvia assumint un comportament més empàtic cap a les persones que seran els usuaris o consumidors de les nostres propostes. El punt és observar, explorar i visualitzar com se senten els nostres usuaris a l'utilitzar els nostres productes i serveis de principi a fi.

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Objectius Formatius

Finalitat i propòsit de l’assignatura

Conèixer mètodes per a l'identificació de requisits de projecte des del punt de vista de l'usuari i la seva aproximació al problema plantejat des d'una perspectiva global de disseny.

Entendre l'experiència d'usuari com un component fonamental dins de la disciplina del disseny i la seva aplicació a marques, productes o experiències digitals.

Entendre els paràmetres que influeixen en la interacció de l'usuari amb el seu context, analògic o digital.

Aplicar el testeig amb usuaris com a part important del procés de disseny a l'hora de validar conceptes o dissenys.

Entendre el paper clau del disseny en la relació entre persones i l'objecte, l'espai i/o la tecnologia.

Conèixer i interpretar els fonaments i normatives necessàries per desenvolupar projectes pensant en les capacitats de les persones.

Instruir en les tècniques i metodologies per a l'elaboració de projectes complexos amb solucions inter-professionals, potenciant les relacions inter-humanes i el treball en equip.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

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

Recomanacions

Indicar si hi ha coneixements previs necessaris per cursar l'assignatura o particularitats que l'alumne hagi de conèixer per matricular-se.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

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

Continguts

Indicar els aspectes a treballar en cada assignatura.
L'assignatura es divideix en classes magistrals i seminaris.

A la part magistral s'abordaran conceptes generals i transversals a totes les especialitats, aprofundint en continguts específics propis de cada menció a les sessions dels seminaris.

Continguts classes magistrals

1. Conceptes bàsics: Producte-servei, Usabilitat, experiència d'usuari, interacció, interfícies, arquitectura de la informació
2. Dissenyar per altres. Tipus d'usuari. Lead users, usuaris extrems. Experts.
3. Inmersió en context. Identificació de necessitats: User research, investigació etnogràfica. Entrevistes i eines qualitatives
4. Einas per mapejar i presa de decisions. Definició del marc de treball/briefing
5. Tècniques específiques: Persones, Stakeholders map, User journey, Mapes d'empatia, Blue Print.
6. Prototipatge I testeig. Validació. Presa de decisions

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Metodologia

Metodologia docent

Explicar com es porta a terme l'assignatura. Per exemple: classes teòriques, sessions pràctiques, debats, etc.

Classes magistrals:

- Classes teòric-practiques: classes magistrals, referents casos d'estudi, debat en gran grup.
- Seminari de procediments específics (eines i tècniques)
- Seminaris d'experts externs que aportin la seva visió professional
- Sessions de treball
- Tutories: tutories de seguiment i correcció del projecte.
- Presentació de treballs: presentació pública de resultats, parcials i finals. Valoracions.

Activitats formatives

Indicar les activitats formatives que siguin avaluables amb el valor /%/ assignat a l'avaluació

En les classes magistrals, Ees continguts formatius s'organitzen entorn de tres blocs bàsics d'activitats:

1. Projecte experimental inicial d'Experiència d'Usuari.
2. WORKSHOPS pràctics per abordar tècniques i eines
3. Projecte final de caràcter global per avaluar els coneixements adquirits durant el transcurs de l'assignatura.

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

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

Avaluació

Sistema Avaluació

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(s), 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.

Procés de Revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat es realitzarà segons calendari lectiu.

Procés de Reavaluació

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

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 terceres parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

Criteris d'Avaluació

Descriure quins són els criteris específics d'avaluació de l'assignatura. Aquests aspectes són importants per organitzar les activitats que s'avaluaran durant el semestre en que s'imparteix l'assignatura.

La qualificació final del curs es basarà en una avaluació continuada del treball de l'estudiant. El professor farà un seguiment de l'evolució i dels progressos de l'alumne de manera individualitzada. Els criteris de valoració es corresponen amb l'adquisició de les competències corresponents a aquesta assignatura, descrites detalladament en aquesta guia docent.

La ponderació de la nota global de l'assignatura serà la següent:

- 50% la part magistral
- 50% la part dels seminaris

Per cada un dels projectes s'indicaran les competències i habilitats a avaluar. Cada projecte tindrà un sistema d'avaluació vinculat a la tipologia d'entregues definida.

La ponderació dels exercicis i projectes de la part magistral serà la següent:

- Un 30% de la nota correspon a l'exercici amb el qual s'inaugura el curs i es presenta l'assignatura.
- Un 30% de la nota correspon a la mitjana de notes obtingudes en els exercicis pràctics realitzats.
- El 30% de la nota s'avaluarà amb el projecte final.
- El 10% restant correspon a la participació activa en les sessions

Els lliuraments són obligatoris, però el no lliurament no impedeix que es pugui aprovar si la mitjana dóna 5 o més.

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Bibliografia i Recursos

Espai per indicar aquells referents bibliogràfics o recursos que s'utilitzaran com a elements pedagògics durant el desenvolupament de l'assignatura.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

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

Competències i Resultats d'Aprenentatge

Evidències relacionades amb la capacitat de desenvolupament de l'aprenentatge de l'estudiant a l'assignatura. Podem diferenciar tres tipologies de competències: **bàsiques, específiques i transversals.** Les competències **bàsiques** venen definides per la Memòria del Grau. Les competències **específiques** i **transversals** depenen de la matèria a la que està vinculada l'assignatura.

Cal escollir entre les competències / resultats d'aprenentatge pròpies de la matèria a la que pertany l'assignatura a través de la selecció a **Sharepoint**.

Competències especifiques.

CE1. Analitzar els objectes, comunicacions i espais habitables per a detectar-hi problemes de disseny, aportar solucions alternatives i avaluar la viabilitat social, tecnològica i econòmica.

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

CE8. Demostrar comprendre els coneixements bàsics de les ciències i disciplines auxiliars del projecte de disseny, com ara l'antropometria i la fisiologia de la percepció visual, l'ergonomía, els mètodes d'avaluació de l'ús, la mercadotècnia, les tècniques de prospecció, etc.

CE9. Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.

CE11. Demostrar comprendre el funcionament de l'entorn econòmic, empresarial i institucional en el qual es contracten i desenvolupen professionalment els projectes i les activitats de disseny.

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

CE19. Demostrar conèixer els mètodes d'investigació rellevants per a la projectació i la teoria, l'anàlisi i la crítica del disseny i de l'art.

Competències tranversals

CT2. Elaborar informes professionals i treballs acadèmics.

CT9. Capacitat resolutiva i de presa de decisions.

CT11. Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.

CT13. Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.

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.

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Versió en català

(Laia Clos i Jorge Wimes)

Aquest seminari es divideix en dos mòduls al llarg del semestre: mòdul analògic i mòdul digital. Cada mòdul són 8 classes i l'imparteix un professor diferent. Al llarg del semestre s'executarà un sol projecte que es treballarà des d'ambdós mòduls.

Continguts Mòdul Analògic (Laia Clos)

1. Lecturabilitat i llegibilitat

Capacitat d'un text de ser llegit de la manera més clara i fàcil possible, diferències entre ambdós conceptes.

Aspectes: elecció de tipografies, amplada de línia, interlínia, interlletratge, composició, jerarquia de textos, etc.

02 Estructura i disseny de la informació

Presentar la informació per tal que aquesta pugui ser compresa de manera eficient i efectiva.

Aspectes: representació gràfica, infografia i visualització de dades.

03 Senyalística

Sistema de comunicació visual sintetitzat en un conjunt de senyals o símbols que fan la funció de guiar, orientar o organitzar una persona en un espai donat.

Aspectes: distàncies, nivells de lectura, color, pictogrames, etc.

04. Pedagogia de la informació

Explicar pedagògicament un concepte abstracte d'una manera visual.

Aspectes: accessibilitat, disseny inclusiu, cognitiu.

Continguts Mòdul Digital (Jorge Wimes)

1. Tecnologies

Aspectes: referents i solucions digitals a partir del desenvolupament del concepte.

02 UX

Aspectes: arquitectura, suports, sketches/wireframes.

03 UI

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Aspectes: look & feel, formalització de continguts, formalització de la interacció.

Metodologia docent

• Teoria: explicacions teòriques breus sobre els continguts del seminari. (15%)

• Taller: aplicació de la teoria a un projecte de disseny. Desenvolupament del projecte amb treball autònom a classe i a casa, i tutoritzat cada sessió a l'aula. El projecte consistirà en la creació d'un espai expositiu per donar a conèixer un tema o problemàtica de caràcter social. (70%)
• Tutories: seguiment i correcció del treball autònom, de manera individual i col·lectiva. (15%)

Aspectes analògics del projecte:

01. Conceptualització de la temàtica
02. Definició i elaboració de continguts
03. Plantejament recorregut i espai expositiu
04. Disseny identitat (logo/sistema visual) + direcció d'art
05. Disseny aplicacions print: fulletó, cartell, banderola i opi.
06. Disseny gràfica aplicada a l'espai
07. Altres aplicacions
08. Preparació de la presentació

Aspectes digitals del projecte:

01. Conceptualització de la temàtica
02. Definició i elaboració de continguts
03. Plantejament recorregut i espai expositiu
04. Definició del projecte digital [Jorge]
05. Definició de l'arbre de continguts i wireframes de les diverses peces Disseny
06. Disseny peces digital de la instal·lació
07. Disseny aplicacions banners i xxss
08. Preparació de la presentació

Objectius i reptes de disseny

> Aplicar els aspectes treballats a la part teòrica en les distintes fases del projecte.
> Dissenyar de forma inclusiva, tenint en compte en tot moment les necessitats i capacitats de l'usuari.
> Fusionar la part digital i l'analògica sota una mateixa lògica de funcionalitat i identitat.
> Aprendre a gestionar què suposa treballar en un sol projecte durant quatre mesos, controlar els tempos i les entregues, i aconseguir una unitat final en la suma de totes les parts del projecte.

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Criteris avaluació específics

Es posarà una nota per cadascun dels 7 punts que cal desenvolupar al llarg del projecte en cada mòdul, i es farà una mitjana entre les notes d'ambdós.
Per poder fer la mitjana és imprescindible tenir com a mínim un 5 en cadascun dels dos mòduls (analògic i digital).

-

Cada dia s'anotarà l'assistència i la presentació del treball requerit en cada sessió. Aquests dos valors també formaran part de la nota final.

-

Un 20% de manca d'assistència implica que l'alumnat no sigui avaluat.

-

Cal seguir totes les indicacions que es vagin fent al llarg del semestre respecte al format i models d'entrega.

Bibliografia

COSTA, J. *Diseñar para los ojos*. Colección Joan Costa, Ed. Costa punto com, Barcelona: 2007

DE GRANDIS, L. *Teoría y uso del color*. Ed. Cátedra, Madrid: 1985.

EHMANN, S. KLANTEN, R. SCHULZE, F. Eds. *Visual Storytelling*. Gestalten, Berlin, 2011

FRUTIGER, A. *Signos, símbolos, marcas, señales*. Editorial Gustavo Gili.Barcelona,1981

HOCHULI, J. *El detalle en la tipografía*. Campgràfic editors, 2007

JARDÍ, E. *Veintidós consejos sobre tipografí-a*. Ed Actar, 2007

JARDÍ, E. *Pensar con imágenes*. Ed Gustavo Gili, 2012

JARDÍ, E. *Así se hace un libro*. Ed Arpa, 2019

JAUSET, J.A. *Estadística para periodistas, publicitarios y comunicadores*. Ed. UOC, Barcelona: 2007

KANIZA, G. *Gramática de la visión. Percepción y pensamiento*. Ed. Paidós Comunicación, Barcelona: 1986.

MIJKSENAAR, P. *Una introducción al Diseño de la información*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2001

SHAOQIANG, W. *Infografía. Diseño y visualización de la información*. Promopress, Barcelona 2017

SMITSHUIJZEN, E. *Signage design manual*. Lars Müller Publishers, Baden, 2007

TUFTE, E. R. *The Visual Display of Quantitative Information* Graphics Press, 2001

TUFTE, E. R. *Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative* Graphics Press, 1997

TUFTE, E. R. *Envisioning Information* Graphics Press, 1990

UNGER, G. *¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad*. Ed Campgràfic, 2009

WOODSON. *Human Factors Design Handbook*. McGraw-Hill, New York: 1992

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Competències i resultats d'aprenentatge

Competències específiques

CE1. Analitzar els objectes, comunicacions i espais habitables per a detectar-hi problemes de disseny, aportar solucions alternatives i avaluar la viabilitat social, tecnològica i econòmica.

CE2. Avaluar usos i programar funcions orientades a la concepció i formalització de projectes de disseny.

CE8. Demostrar comprendre els coneixements bàsics de les ciències i disciplines auxiliars del projecte de disseny, com ara l'antropometria i la fisiologia de la percepció visual, l'ergonomia, els mètodes d'avaluació de l'ús, la mercadotècnia, les tècniques de prospecció, etc.

CE9. Demostrar conèixer i estar familiaritzat amb l'ús del mitjà audiovisual, l'entorn digital i les seves eines de creació i producció.

CE11. Demostrar comprendre el funcionament de l'entorn econòmic, empresarial i institucional en el qual es contracten i desenvolupen professionalment els projectes i les activitats de disseny.

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

CE19. Demostrar conèixer els mètodes d'investigació rellevants per a la projectació i la teoria, l'anàlisi i la crítica del disseny i de l'art.

Competències transversals

CT9. Capacitat resolutiva i de presa de decisions.

CT11. Capacitat d'adaptació a l'entorn professional nacional i internacional i, en particular, als canvis tecnològics, socials i econòmics que es van produint.

CT13. Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.

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.

Resultats d'aprenentatge

CE.1.1 Descriure les característiques pròpies d'un sector professional del disseny per a realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte
CE.1.5 Avaluar objectes, comunicacions gràfiques i espais habitables amb la finalitat de detectar problemes de disseny amb relació a les característiques i prestacions dels materials o els processos de fabricació.
CE.1.7. Avaluar les viabilitats tecnològiques de les solucions de disseny alternatives en l'ús de materials i en els processos de fabricació.
CE.1.8. Observar i valorar críticament els problemes d'ús d'un element de l'entorn immediat per a realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte d'il·lustració.

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

CE.2.2 Dissenyar un programa d'usos i funcions que condueixi al desenvolupament d'un projecte de dissen
CE.2.3 Plantejar i avaluar diferents alternatives en un programa d'usos i funcions, i escollir raonadament una
CE.2.4 Escollir raonadament un programa d'usos i funcions que permeti desenvolupar un projecte de dissen

CE.8.4 Usar adequadament els conceptes bàsics d'antropometria, fisiologia de la percepció visual i ergonon
CE.8.5 Aplicar en el projecte paràmetres antropomètrics i perceptius, i criteris ergonòmics d'acord amb les c

CE.9.1 Desenvolupar projectes específicament dirigits a la seva recepció en pantalla.
CE.9.2 Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del mitjà audiovisual i digital.
CE.9.3 Combinar les tècniques artístiques tradicionals amb els mitjans digitals de manipulació de la imatge.

CE.11.8 Desenvolupar un projecte de disseny fins a la fase final prèvia a l'execució d'acord amb les exigències i requeriments propis de cada sector del disseny.

CE.17.3 Estructurar y defender una memoria completa de un proyecto de diseño o de un trabajo de investigación en cultura del diseño
—

Versión en castellano

Seminario de Diseño gráfico y Creación visual (Laia Clos y Jorge Wimes)

Este seminario se divide en dos módulos a lo largo del semestre: analógico y digital. Cada módulo son 8 clases y lo imparte un profesor distinto. A lo largo del semestre se ejecutará un solo proyecto que se trabajará des de ambos módulos.

Contenidos módulo ánalógico (Laia Clos)

1. Lecturabilidad y legibilidad

Capacidad de un texto de ser leído de la forma más clara y fácil posible, diferencias entre ambos conceptos.

Aspectos: elección de tipografías, anchura de línea, interlínea, espacio entre letras, composición, jerarquía de textos, etc.

02 Estructura y diseño de la información

Presentar la información para que esta sea comprendida de manera eficiente y efectiva.

Aspectos: representación gráfica, infografía y visualización de datos.

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

03 Señalética

Sistema de comunicación visual sintetizado en un conjunto de señales o símbolos que hacen la función de guiar, orientar u organitar una persona en un espacio dado.

Aspectos: distancias, niveles de lectura, color, pictogramas, etc.

04. Pedagogía de la información

Explicar pedagógicamente un concepto abstracto de una manera visual.

Aspectos: accesibilidad, diseño inclusivo, cognitivo.

Contenidos módulo Digital (Jorge Wimes)

1. Tecnologías

Aspectos: referentes y soluciones digitales a partir del desarrollo del concepto.

02 UX

Aspectos: arquitectura, soportes, sketches/wireframes.

03 UI

Aspectos: look & feel, formalización de contenidos, formalización de la interacción.

Metodología docente

• Teoría: explicaciones teóricas breves sobre los contenidos del seminario. (15%)
• Taller: aplicación de la teoría a un proyecto de diseño. Desarrollo del proyecto con trabajo autónomo en clase y en casa, y tutorizado en cada sesión en el aula. El proyecto consistirá en la creación de un espacio expositivo para dar a conocer un tema o problemática de carácter social. (70%)
• Tutorías: seguimiento y corrección del trabajo autónomo, de manera individual y colectiva. (15%)

Aspectos analógicos del proyecto:

01. Conceptualización de la temática
02. Definición y elaboración de contenidos
03. Planteamiento del recorrido y espacio expositivo
04. Diseño identidad (logo/sistema visual) + dirección de arte
05. Diseño aplicaciones print: folleto, cartel, banderola, opi.
06. Diseño gráfica aplicada al espacio
07. Otras aplicaciones
08. Preparación de la presentación

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Aspectos digitales del proyecto:

01. Conceptualización de la temática
02. Definición y elaboración de contenidos
03. Planteamiento del recorrido y espacio expositivo
04. Definición del proyectos digital
05. Definición del árbol de contenidos y wireframes de las distintas piezas
06. Diseño piezas digitales de la instalación
07. Diseño aplicaciones banners y xxss
08. Preparación de la presentación

Objetivos y retos de diseño

> Aplicar los aspectos trabajados en la parte teórica en las distintas fases del proyecto.
> Diseñar de forma inclusiva, teniendo en cuenta en todo momento las necesidades y capacidades del usuario.
> Fusionar la parte digital i la analógica bajo una misma lógica de funcionalidad e identidad.
> Aprender a gestionar lo que supone a gestionar un solo proyecto durante cuatro meses, controlar los tempos y las entregas, y conseguir una unidad final en la suma de todas las partes del proyecto..

Criterios evaluación específicos

Se pondrá una nota para cada uno de los siete puntos a desarrollar a lo largo del proyecto en cada módulo, y se hará una mediana entre las notas de ambos.
Para poder hacer la mediana es imprescindible tener como mínimo un 5 en cada uno de los dos módulos (analógico y digital).
-
Cada día se anotará la asistencia y la presentación del trabajo requerido para cada sesión. Estos aspectos formarán también parte de la nota final.
-
Un 20% de faltas de asistencia implica que el alumnado no sea evaluado.
-
Es necesario seguir todas las indicaciones que se hagan a lo largo del curso respecto el formato y modelos de entrega.

Bibliografía

COSTA, J. *Diseñar para los ojos*. Colección Joan Costa, Ed. Costa punto com, Barcelona: 2007

DE GRANDIS, L. *Teoría y uso del color*. Ed. Cátedra, Madrid: 1985.

EHMANN, S. KLANTEN, R. SCHULZE, F. Eds. *Visual Storytelling*. Gestalten, Berlin, 2011

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

FRUTIGER, A. *Signos, símbolos, marcas, señales*. Editorial Gustavo Gili.Barcelona,1981
HOCHULI, J. *El detalle en la tipografía*. Campgràfic editors, 2007
JARDÍ, E. *Veintidós consejos sobre tipografí-a*. Ed Actar, 2007
JARDÍ, E. *Pensar con imágenes*. Ed Gustavo Gili, 2012
JARDÍ, E. *Así se hace un libro*. Ed Arpa, 2019
JAUSET, J.A. *Estadística para periodistas, publicitarios y comunicadores*. Ed. UOC, Barcelona: 2007
KANIZA, G. *Gramática de la visión. Percepción y pensamiento*. Ed. Paidós Comunicación, Barcelona: 1986.
MIJKSENAAR, P. *Una introducción al Diseño de la información*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2001
SHAOQIANG, W. *Infografía. Diseño y visualización de la información*. Promopress, Barcelona 2017
SMITSHUIJZEN, E. *Signage design manual*. Lars Müller Publishers, Baden, 2007
TUFTE, E. R. *The Visual Display of Quantitative Information* Graphics Press, 2001
TUFTE, E. R. *Visual Explanations: Images and Quantities, Evidence and Narrative* Graphics Press, 1997
TUFTE, E. R. *Envisioning Information* Graphics Press, 1990
UNGER, G. *¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad*. Ed Campgràfic, 2009
WOODSON. *Human Factors Design Handbook*. McGraw-Hill, New York: 1992

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Competencias y resultados de aprendizaje

Competencias específicas

CE1. Analizar los objetos, comunicaciones gráficas y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar su viabilidad social, tecnológica y económica.

CE2. Evaluar usos y programar funciones, orientada a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

CE8. Demostrar conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como antropometría y fisiología de la percepción visual, ergonomía y métodos de evaluación de uso, mercadotecnia, técnica de prospección, et

CE9. Demostrar que conoce el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción de los mismos.

CE11. Demostrar que comprende el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

CE17. Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

CE19. Demostrar que conoce los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Competencias transversales

CT9. Capacidad resolutiva y de toma de decisiones.

CT11. Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

CT13. Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno medioambiental y con criterios de sostenibilidad.

CT14. Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial para que sea accesible a grupos de usuarios y receptores diferentes.

Resultados de aprendizaje

CE.1.1 Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto
CE.1.5 Evaluar objetos, comunicaciones gráficas y espacios habitables con el fin de detectar problemas de diseño en relación a las características y prestaciones de los materiales o los procesos de fabricación.
CE.1.7. Evaluar las viabilidades tecnológicas de las soluciones de diseño alternativas en el uso de materiales y en los procesos de fabricación.
CE.1.8. Observar y valorar críticamente los problemas de uso de un elemento del entorno inmediato para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto de diseño

CE.2.2 Diseñar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto de diseño.
CE.2.3 Plantear y evaluar diferentes alternativas en un programa de usos y funciones
CE.2.4 Escoger razonadamente una un programa de usos y funciones que permita desarrollar un proyecto d

CE.8.4 Usar adecuadamente los conceptos básicos de antropometría, fisiología de la percepción visual y erg
CE.8.5 Aplicar en el proyecto parámetros antropométricos y perceptivos, y criterios ergonómicos acordes co

CE.9.1 Desarrollar proyectos específicamente dirigidos a su recepción en pantalla.
CE.9.2 Aplicar los criterios y los recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.
CE.9.3 Combinar las técnicas artísticas tradicionales con los medios digitales de manipulación de la imagen

CE.11.8 Desarrollar un proyecto de diseño hasta la fase final previa a la ejecución de acuerdo con las exigencias y requerimientos propios de cada sector del diseño.

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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

CE.17.3 Estructurar y defender una memoria completa de un proyecto de diseño o de un trabajo de investigación en cultura del diseño

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

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