



# Guia docent

## 804458 - DIG - Disseny de la Interfície Gràfica

Última modificació: 01/02/2024

**Unitat responsable:** Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia  
**Unitat que imparteix:** 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.  
**Titulació:** GRAU EN DISSENY DIGITAL I TECNOLOGIES MULTIMÈDIA (Pla 2023). (Assignatura obligatòria).  
**Curs:** 2023      **Crèdits ECTS:** 6.0      **Idiomes:** Català

### PROFESSORAT

**Professorat responsable:** Villegas Portero, Eva

**Altres:**

### METODOLOGIES DOCENTS

Classe participativa en la qual es desenvolupen activitats com ara:  
Resolució de dubtes respecte als continguts estudiats o les practiques i els exercicis proposats.  
Explicació i defensa de les pràctiques o els exercicis resoltos.  
Debats o fòrums de discussió i avaluació entre parells, de les practiques i els exercicis presentats o sobre els continguts impartits.  
Test de coneixement sobre els continguts teòrics o les practiques i els exercicis.  
Classe magistral, en la qual el professor fa una exposició d'introducció dels nous continguts i descriu els materials (pla de treball, apunts, presentacions, links, enunciats d'exercicis, etc) que aporta per a l'estudi o realització durant la propera setmana.  
Treball in equip o individual, en la qual els estudiants inicien o continuen el desenvolupament dels exercicis amb el suport del professor.

### OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

**Coneixements o continguts**  
Reconèixer els estils, característiques i metodologies utilitzades en la creació d'una interfície gràfica d'usuari en aplicacions multimèdia interactives.

Reconèixer els conceptes bàsics relacionats amb el "Mètode de Disseny Centrat en l'Usuari" i dels procediments, tècniques i tecnologies implicades, per a aplicar-lo en el procés de disseny i desenvolupament d'aplicacions multimèdia.

**Habilitats o destreses**  
Aplicar conceptes, procediments, tècniques, tecnologies i programes informàtics per a la creació de la interfície gràfica d'usuari en el context del desenvolupament de continguts digitals i aplicacions multimèdia.

Desenvolupar prototips d'interfície gràfica d'usuari en aplicacions multimèdia interactives.

### HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores grup mitjà	18,0	12.00
Hores grup gran	30,0	20.00
Hores activitats dirigides	12,0	8.00
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00

**Dedicació total:** 150 h

## CONTINGUTS

### UX i UI

**Descripció:**

Definicions

**Dedicació:** 4h

Grup gran/Teoria: 2h

Activitats dirigides: 2h

### Disseny del prototip

**Descripció:**

Benchmarking

Investigació d'usuaris

Proto-persones

User persones

Escenaris d'ús

User Journey

User Story

**Dedicació:** 108h

Grup gran/Teoria: 18h

Activitats dirigides: 30h

Activitats dirigides: 30h

Activitats dirigides: 30h

### Arquitectura d'informació

**Descripció:**

Disseny i avaluació de l'arquitectura

Diagrama de fluxe

UX Writing

**Dedicació:** 31h 40m

Grup gran/Teoria: 11h 40m

Activitats dirigides: 20h

### Disseny d'interacció

**Descripció:**

Disseny responsiu

Disseny adaptatiu

Guidelines

Elements d'interacció

Accessibilitat

**Dedicació:** 33h

Grup gran/Teoria: 13h

Activitats dirigides: 20h



## Prototipat

### Descripció:

Sketch  
Wireframe  
Mockup

### Dedicació:

33h 20m  
Grup gran/Teoria: 13h 20m  
Activitats dirigides: 20h

## SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

---

Examen parcial. Té un pes d'un 15% de la qualificació final de l'assignatura.

Examen final. Presentacions. Té un pes d'un 10% de la qualificació final de l'assignatura.

Pràctiques. Té un pes d'un 65% de la qualificació final de l'assignatura.

Participació i actitud d'aprenentatge. Aquesta avaluació correspon al 10% de la nota final.

Els estudiants que hagin suspès en l'avaluació contínua es poden presentar en re-avaluació, independentment de la qualificació que hagin obtingut (no hi ha nota mínima per poder accedir-hi, sempre que la nota sigui diferent a NP). La reavaluació afectarà només la qualificació corresponent a l'apartat d'exàmens. No es canviarà la qualificació dels apartats de pràctiques ni tampoc la de participació i actitud d'aprenentatge. La nota final de l'assignatura, calculada a partir de l'examen de re-avaluació, no podrà ser superior a 5.

## BIBLIOGRAFIA

---

### Bàsica:

- King, Simon; Chang, Kuen. Understanding Industrial Design: Principles for UX and Interaction Design. O'Reilly Media, 2015.
- Maeda, John. The laws of simplicity. The MIT Press, 2006. ISBN 0262134721.
- Krug, Steve. Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability. 2005.
- Reiss, Eric. Usable Usability: Simple steps for making stuff better. Wiley, 2012. ISBN 1118185471.