



## Guia docent

# 804459 - PBL1M - Projecte I: Disseny Centrat en l'Usuari

Última modificació: 05/02/2024

**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:** Sánchez Carreras, David

### METODOLOGIES DOCENTS

-Aprentatge basat en projectes.

Treball individual i en equip, amb coordinació i distribució de tasques per facilitar el desenvolupament del projecte. Els estudiants progressen aplicant els coneixements apresos en les diferents matèries del curs, busquen la informació que necessiten, consulten al professor de projectes i als professors de les altres matèries i aprenen nous coneixements i recursos aplicables al projecte.

Una part del treball es desenvolupa durant les classes, i en aquest cas el treball és orientat i supervisat pel professor. Una altra part es desenvolupa en equip, dins de les hores de classe o bé durant hores de treball autònom. Finalment, una altra part és de treball individual per a la posterior posada en comú.

-Tutoria grupal, explicació dels materials que es proporcionen i pla de treball.

-Treball autònom.

Els estudiants treballen de manera autònoma, fora de les hores de classe, estudiant, llegint, resolent exercicis o problemes, desenvolupant pràctiques.

-Redacció d'informes, presentació pública i defensa de les conclusions extretes i realització de proves d'avaluació

### OBJECTIUS D'APRENTATGE DE L'ASSIGNATURA

Coneixements

Identificar conceptes bàsics relacionats amb les organitzacions.

Habilitats o destreses

Dissenyar i desenvolupar diferents projectes de disseny digital i multimèdia, que cobreixen àmbits tan diversos com el disseny centrat en l'usuari, un projecte publicitari i els videojocs.

### HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

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

**Dedicació total:** 150 h



## CONTINGUTS

### Experiència d'Usuari: aplicació al projecte

**Descripció:**

1. Revisió de conceptes.
2. Anàlisi de UX
3. Pla d'aplicació de cada tècnica.
4. Anàlisi de resultats i decisions de disseny d'experiència d'usuari.

**Dedicació:** 65h

Grup gran/Teoria: 26h

Aprentatge autònom: 39h

### Prototipat

**Descripció:**

1. Revisió de conceptes i eina de prototipat.
2. Integració de recursos de programació en el prototipat.
3. Disseny i desenvolupament de prototips.

**Dedicació:** 65h

Grup gran/Teoria: 26h

Aprentatge autònom: 39h

### Gestió de projectes

**Descripció:**

1. Metodologies àgils de gestió de projectes, utilitzades en un projecte multimèdia en què s'aplica el mètode de disseny centrat en l'usuari.
2. El treball en equip.
3. Anàlisi de la gestió del projecte.

**Dedicació:** 20h

Grup gran/Teoria: 8h

Aprentatge autònom: 12h

## SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

Conceptualització: 10%

Prototipatge: 35%

Seguiments: 10%

Disseny d'experiència d'usuari: 35%

Memòria i defensa: 10%

## BIBLIOGRAFIA

**Bàsica:**

- Anderson, David J. and Carmichael, Andy . Essential Kanban Condensed. Kanban University, 2021. ISBN 978-0-9845214-2-5.



## RECURSOS

---

**Enllaç web:**

- <https://help.figma.com/hc/en-us/categories/360002042553>. Figma learn