Guía docente
804397 - DIF - Diseño de Interfaces (Experiencia de Usuario - Ux / Interfaz de Usuario - Ui)

Última modificación: 19/07/2023

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2023 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: Dorado Garrido, Adrián

Otros:

REQUISITOS

Fundamentos del Diseño
Diseño Gráfico
Experiencia de Usuario

METODOLOGÍAS DOCENTES

Las clases de aprendizaje dirigido se estructuran en sesiones de dos horas. Durante parte de las sesiones, el profesor/a expone los conceptos teóricos y lo ejemplifica mediante ejemplos que se resuelven, dentro de lo posible, de forma participativa por parte de los estudiantes. Otra parte de la sesión se dedica a que los estudiantes practiquen los conceptos introducidos resolviendo una serie de ejercicios propuestos por el profesorado y, cuando proceda, también se dedicará tiempo para la resolución de dudas y problemas con los que se hayan encontrado durante la realización de los ejercicios. Se hará un uso intensivo del campus virtual, tanto para publicar el material de la asignatura (apuntes, enunciados de problemas, soluciones propuestas, recopilación de links, etc.) como mecanismo de comunicación para publicar avisos, pedir las revisiones de las diferentes pruebas, etc.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- Identificar los conceptos clave relacionados con la experiencia de usuario, diseño centrado en el usuario, usabilidad, jugabilidad, accesibilidad y prototipado en el desarrollo de aplicaciones interactivas.
- Identificar los principios y fundamentos del diseño digital y de interacción, así como los roles de artista, diseñador y programador en las producciones de aplicaciones interactivas.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas actividades dirigidas	12,0	8.00
Horas grupo grande	30,0	20.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00
Horas grupo mediano	18,0	12.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Tema 1. Concepto de interfaz gráfica de usuario (UI)

Descripción:
• UX, IxD, UI
• Definición de diseño de interfaz de usuario (UID)
• Evolución del diseño de interfaz gráfica de usuario
• State-of-the-art

Dedicación: 5h
Grupo grande/Teoría: 2h
Aprendizaje autónomo: 3h

Tema 2. Elementos de la interfaz gráfica de usuario

Descripción:
• Concepto visual
• Composición. Retículas
• Tipografía
• Color
• Iconos
• Botones
• Estilos de interacción
• UI animation. Principios de animación aplicados al UI. Microinteracciones
• Recursos Multimedia
• Plantillas de diseño
• Guía de estilos

Dedicación: 15h
Grupo grande/Teoría: 6h
Aprendizaje autónomo: 9h

Tema 3. Principios de diseño UI

Descripción:
• Anticipación
• Autonomía del usuario
• Uso del color
• Consistencia
• Uso de metáforas
• Interfaces explorables
• Ley de Fitts
• Antropomorfismo
• Tiempo de respuesta
• Modalidad
• Protección del trabajo del usuario
• Legibilidad
• Estructura visible
• Mensajes de error

Dedicación: 15h
Grupo grande/Teoría: 6h
Aprendizaje autónomo: 9h

Parcial 1

Descripción:
Parcial 1

Dedicación: 2h
Grupo grande/Teoría: 2h

Tema 4. Metodología y procesos de diseño UI

Descripción:
• Análisis
• Wireframing
• Prototipado
• Maquetación
• Desarrollo

Dedicación: 15h
Grupo grande/Teoría: 6h
Aprendizaje autónomo: 9h

Tema 5. Diseño UI para productos digitales

Descripción:
• Estilos y características
• Contenido vs navegación
• Adaptive content vs responsive web design
• Diseño UI multidispositivo
• Sketches, storyboards, wireframes, prototipos LF y HF. Mockups
• Herramientas de prototipado y diseño UI
• Procedimientos con la herramienta de prototipado

Dedicación: 48h
Grupo grande/Teoría: 18h
Aprendizaje autónomo: 30h

Tema 6. Diseñar para dispositivos móviles

Descripción:
• Diseño UI para dispositivos móviles
  - Retículas y layout
  - Entradas. Interacción y patrones
  - iOS
  - Android
• Criterios de accesibilidad aplicados a UI
• Tendencias de diseño. ¿Interfaz invisible?

Dedicación: 48h
Grupo grande/Teoría: 18h
Aprendizaje autónomo: 30h

Examen final

Descripción:
contenido castellano

Dedicación: 2h
Grupo grande/Teoría: 2h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

- P01: 10%
- P02: 15%
- P03: 15%
- 1er Parcial: 20%
- Examen final: 30%
- Participación y actitud de aprendizaje (PAA): 10%

Para poder superar la asignatura mediante evaluación continua se deberán entregar al menos 2 prácticas de las 3 propuestas en la guía docente.

RE-EVALUACIÓN
Los alumnos que no superen la asignatura mediante la evaluación continua, tendrán la posibilidad de presentarse a la prueba de reevaluación. En esta prueba se reevalúan las notas correspondientes a EP (Examen parcial 20%) y EF (Examen final 30%). Las prácticas (EP) y nota de PAA no se reevalúan. La nota final de asignatura que resulte no podrá superar el 5.

NORMAS PARA LA REALIZACIÓN DE LAS PRUEBAS.

Normas de realización de las actividades
Una parte de los ejercicios se pueden realizar durante las clases con el profesor de la asignatura. Los estudiantes también tendrán que dedicar tiempo de trabajo autónomo (fuera de horario), para realizar los ejercicios. Para hacerlos se deberán seguir las indicaciones especificadas en el documento de trabajo.
El ejercicio una vez finalizado será depositado en el Campus Virtual en la entrega del aula de la sección en la fecha correspondiente, sólo se tendrán en cuenta para valorar aquellos ejercicios entregados antes de la fecha límite.
Los documentos deben ser completados, siguiendo las instrucciones, especialmente con respecto a los nombres de los archivos. La correcta gestión de la documentación aportada es un aspecto de las competencias a adquirir y parte de la evaluación.