Guía docente
804458 - DIG - Diseño de la Interfaz Gráfica

Última modificación: 09/07/2024

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 DIGITAL Y TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA (Plan 2023). (Asignatura obligatoria).

Curso: 2024 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Catalán

PROFESORADO

Profesorado responsable: Villegas Portero, Eva

Otros:

METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase participativa en la cual se desarrollan actividades como, por ejemplo:
Resolución de dudas respecto a los contenidos estudiados o las prácticas y los ejercicios propuestos.
Explicación y defensa de las prácticas o los ejercicios resueltos.
Debates o foros de discusión y evaluación entre pares, de las prácticas y los ejercicios presentados o sobre los contenidos impartidos.
Maceta de conocimiento sobre los contenidos teóricos o las prácticas y los ejercicios.
Clase magistral, en la cual el profesor hace una exposición de introducción de los nuevos contenidos y describe los materiales (plan de trabajo, apuntes, presentaciones, links, enunciados de ejercicios, etc) que aporta para el estudio o realización durante la próxima semana.
Trabajo en equipo o individual, en la cual los estudiantes inician o continúan el desarrollo de los ejercicios con el apoyo del profesor.
Talleres de conocimientos específicos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Conocimientos
Reconocer los estilos, características y metodologías utilizadas en la creación de una interfaz gráfica de usuario en aplicaciones multimedia interactivas.

Reconocer los conceptos básicos relacionados con el "Método de Diseño Centrado en el Usuario" y de los procedimientos, técnicas y tecnologías implicadas, para aplicarlo en el proceso de diseño y desarrollo de aplicaciones multimedia.

Habilidades o destrezas
Aplicar conceptos, procedimientos, técnicas, tecnologías y programas informáticos para la creación de la interfaz gráfica de usuario en el contexto del desarrollo de contenidos digitales y aplicaciones multimedia.

Desarrollar prototipos de interfaz gráfica de usuario en aplicaciones multimedia interactivas.

HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

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

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

UX y UI

Descripción:
Definiciones

Dedicación: 4h
Grupo grande/Teoría: 2h
Actividades dirigidas: 2h

Diseño del prototipo

Descripción:
Benchmarking
Investigación de usuarios
Proto-personas
User persones
Escenarios de uso
User Journey
User Story

Dedicación: 108h
Grupo grande/Teoría: 18h
Actividades dirigidas: 30h
Actividades dirigidas: 30h
Actividades dirigidas: 30h

Arquitectura de información

Descripción:
Diseño y evaluación de la arquitectura
Diagrama de flujo
UX Writing

Dedicación: 31h 40m
Grupo grande/Teoría: 11h 40m
Actividades dirigidas: 20h

Diseño de interacción

Descripción:
Diseño responsivo
Diseño adaptativo
Guidelines
Elementos de interacción
Accesibilidad

Dedicación: 33h
Grupo grande/Teoría: 13h
Actividades dirigidas: 20h

Prototipado

Descripción:
Sketch
Wireframe
Mockup

Dedicación: 33h 20m
Grupo grande/Teoría: 13h 20m
Actividades dirigidas: 20h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Examen parcial. Tiene un peso de un 15% de la calificación final de la asignatura.
Examen final. Presentaciones. Tiene un peso de un 10% de la calificación final de la asignatura.
8 Prácticas individuales y en grupo. Tienen un peso de un 65% de la calificación final de la asignatura.
Participación y actitud de aprendizaje. Esta evaluación corresponde al 10% de la nota final.

Los estudiantes que hayan suspendido en la evaluación continua se pueden presentar en re-evaluación, independientemente de la calificación que hayan obtenido (no hay nota mínima para poder acceder, siempre que la nota sea diferente a NP). La reevaluación afectará solo la calificación correspondiente en el apartado de exámenes. No se cambiará la calificación de los apartados de prácticas ni tampoco la de participación y actitud de aprendizaje. La nota final de la asignatura, calculada a partir del examen de re-evaluación, no podrá ser superior a 5.

Las acciones irregulares que pueden conducir a una variación significativa de la calificación de uno o más estudiantes constituyen una realización fraudulenta de un acto de evaluación. Esta acción comporta la calificación descriptiva de suspenso y numérica de 0 del acto de evaluación ordinaria global de la asignatura, sin derecho a reevaluación.
Si los docentes tienen indicios de la utilización de herramientas de IA no permitidas en las pruebas de evaluación, podrán convocar los estudiantes implicados a una prueba oral o a una reunión para verificar la autoría.

BIBLIOGRAFÍA

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