

804337 - DIF-A - Diseño de Interfaces

Unidad responsable: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Curso: 2019
Titulación: GRADO EN DISEÑO, ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL (Plan 2017). (Unidad docente Obligatoria)
Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Castellano

Profesorado

Responsable: García Mena, Víctor Daniel

Requisitos

Fundamentos del Diseño
Diseño Gráfico
Experiencia de Usuario

Competencias de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

Específicas:

- CEAAD 2. Representar de forma esquemática y visual conceptos, ideas y/o datos complejos a partir de habilidades personales y referencias externas, con el objetivo de transmitir atractivo, originalidad y creatividad.
- CEAAD 3. Dominar el gran abanico de herramientas profesionales del sector para la elaboración de contenidos digitales de todo tipo.
- CEAAD 5. Aplicar las metodologías de diseño de interfaces gráficas de una aplicación interactiva siguiendo criterios de usabilidad y accesibilidad, teniendo en cuenta el público y las diferentes plataformas a las que puede ir dirigida.

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

- Mostrar comprensión, conocimiento y capacidad de aplicación, de los conceptos, procedimientos, técnicas, tecnologías y programas informáticos en la creación de la interfaz gráfica de usuario.
- Ser capaz para diseñar y evaluar la usabilidad, la accesibilidad de las interfaces gráficas en aplicaciones profesionales relacionadas con la animación y el arte digital.
- Mostrar conocimiento de los estándares y las normativas relacionadas con las aplicaciones y sistemas informáticos, la usabilidad, la accesibilidad, la jugabilidad y el método de diseño centrado en el usuario de aplicaciones interactivas.

804337 - DIF-A - Diseño de Interfaces

Horas totales de dedicación del estudiantado

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	24h	16.00%
	Horas grupo mediano:	22h	14.67%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	14h	9.33%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

804337 - DIF-A - Diseño de Interfaces

Contenidos

<p>Tema 1. Concepto de interfaz gráfica de usuario (UI)</p>	<p>Dedicación: 5h Grupo grande/Teoría: 2h Aprendizaje autónomo: 3h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • UX, IxD, UI • Definición de diseño de interfaz de usuario (UID) • Evolución del diseño de interfaz gráfica de usuario • State-of-the-art 	
<p>Tema 2. Elementos de la interfaz gráfica de usuario</p>	<p>Dedicación: 15h Grupo grande/Teoría: 6h Aprendizaje autónomo: 9h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	

804337 - DIF-A - Diseño de Interfaces

<p>Tema 3. Principios de diseño UI</p>	<p>Dedicación: 15h Grupo grande/Teoría: 6h Aprendizaje autónomo: 9h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	
<p>Parcial 1</p>	<p>Dedicación: 2h Grupo grande/Teoría: 2h</p>
<p>Descripción: Parcial 1</p>	
<p>Tema 4. Metodología y procesos de diseño UI</p>	<p>Dedicación: 15h Grupo grande/Teoría: 6h Aprendizaje autónomo: 9h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis • Wireframing • Prototipado • Maquetación • Desarrollo 	

804337 - DIF-A - Diseño de Interfaces

<p>Tema 5. Diseño UI para productos digitales</p>	<p>Dedicación: 30h Grupo grande/Teoría: 12h Aprendizaje autónomo: 18h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 	
<p>Tema 6. Diseñar para dispositivos móviles</p>	<p>Dedicación: 30h Grupo grande/Teoría: 12h Aprendizaje autónomo: 18h</p>
<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño UI para dispositivos móviles <ul style="list-style-type: none"> - Retículas y layout - Entradas. Interacción y patrones - iOS - Android • Criterios de accesibilidad aplicados a UI • Tendencias de diseño. ¿Interfaz invisible? 	
<p>Examen final</p>	<p>Dedicación: 2h Grupo grande/Teoría: 2h</p>
<p>Descripción: contenido castellano</p>	

804337 - DIF-A - Diseño de Interfaces

Planificación de actividades

<p>P01 - Análisis y rediseño de un producto digital</p>	<p>Dedicación: 12h 30m Grupo grande/Teoría: 1h Grupo mediano/Prácticas: 4h Aprendizaje autónomo: 7h 30m</p>
<p>Descripción: La actividad consiste en el análisis de un producto digital existente, la identificación de puntos de mejora y la propuesta de rediseño de su interfaz.</p> <p>Material de soporte: Enunciado de la actividad.</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> I. URL del juego a rediseñar II. Puntos de mejora identificados III. User flow (nivel wireframe) IV. Pantallas del mockup V. URL del prototipo 	
<p>P02 - Diseño de interfaz de un producto digital transaccional</p>	<p>Dedicación: 15h 50m Grupo grande/Teoría: 1h Grupo mediano/Prácticas: 5h 20m Aprendizaje autónomo: 9h 30m</p>
<p>Descripción: La actividad consiste en el diseño y prototipado de un producto digital transaccional, a partir del inventario de necesidades de usuario proporcionado en el enunciado.</p> <p>Material de soporte: Enunciado de la actividad</p> <p>Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación: Documento de conceptualización. Wireframes. Mockup. Prototipo</p>	
<p>P03 - Diseño y prototipado de la interfaz de un videojuego</p>	<p>Dedicación: 12h 30m Grupo grande/Teoría: 1h Grupo mediano/Prácticas: 4h Aprendizaje autónomo: 7h 30m</p>
<p>Descripción: Consiste en diseñar y prototipar una propuesta de UI de un videojuego, a partir de un GDD.</p> <p>Material de soporte: Enunciado de la actividad</p>	

804337 - DIF-A - Diseño de Interfaces

Descripción de la entrega esperada y vínculos con la evaluación:

El prototipo ha de contener, como mínimo, los siguientes entornos:

1. Pantalla de inicio
2. Menús (3 pantallas)
3. Tutorial (1 pantalla de ejemplo)
4. HUD (desarrollo gráfico de las distintas interacciones)
5. UI Kit (estados de interacción)

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 de realización de las actividades

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.

804337 - DIF-A - Diseño de Interfaces

Bibliografía

Básica:

LIDWELL, W.. Universal Principles of Design. New York: Rockwell, 2010.

MARTIN, B. Y HANINGTON, B. Universal Methods of Design. Beverly: Rockport Publishers, 2012.

JOHNSON, J.. Designing with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface Design Ilibre. Massachusetts: Morgan Kaufman, 2014.

WROBLEWSKI, L.. Web Form Design.. New York: Rosenfeld, 2008.

COOPER, A.. About Face: The Essentials of Interaction Design. Indianapolis: Wiley Publishing, 2014.

MARCOTTE, E.. Responsive Web Design. New York: A Book Apart, 2014.

WROBLEWSKI, L.. Mobile first. New York: A Book Apart, 2014.

Complementaria:

NUDELMAN, G.. Designing Search. UX Strategies for eCommerce Success. Indianapolis: Wiley Publishing, 2011.

SAFFER, D.. Microinteractions: Designing with Details. USA: O'Reilly, 2013.