
PLA DOCENT D'ASSIGNATURA. Curs 2018-19
ELISAVA Escola Superior de Disseny
GRAU EN DISSENY

1. Dades descriptives de l'assignatura.

Interacció (80019)

Nombre de crèdits: 12 ECTS

Dedicació: 300 hores

Curs: 3r / 4t

Trimestre: 2n

Àrea de coneixement: Interacció digital

Tipus d'assignatura: optativa → **Menció:** Interacció Digital

Llengua de la docència: català/castellà

Equip docent: Tona Monjo (amonjo@elisava.net)

2. Guia docent.

1. Presentació de l'assignatura.

Bona part dels productes que utilitzem quotidianament són digitals, i a mesura que aquesta tecnologia es difon fins a fer-se ubiqua, la necessitat de comprendre de manera profunda i operativa el concepte d'interacció entre persones i dispositius interactius esdevé imprescindible.

Aquesta assignatura ofereix una activitat projectual en l'àmbit del disseny d'interacció i el disseny d'experiència d'usuari (UX). L'estudiant haurà de ser capaç de conceptualitzar i desenvolupar un projecte de disseny d'interacció per a suports a la web/internet, fins a arribar a un projecte on es defineixi la interacció entre l'usuari i els sistemes tecnològics corresponents.

Durant les classes magistrals, s'exposaran diversos casos per presentar les dimensions comunicatives i retòriques del disseny aplicat a la interacció. Es treballarà de manera progressiva, avançant des de la màxima abstracció fins a arribar al nivell de microinteracció.

També es treballarà sobre el disseny de diferents interfícies, a partir d'un disseny d'interacció definit. Es consideraran diferents tipus de suport (estàtics i mòbils), i s'experimentarà amb diversos components modulars.

Es treballaran a fons les diferents etapes d'un projecte d'experiència d'usuari, començant per una primera fase de recerca i conceptualització, que ha de servir de base per a la generació de prototips que permetin assajar i avaluar les possibles solucions al problema plantejat, fins arribar al prototip final d'alta definició.

2. Competències associades.

2.1. Competències generals.

- G.2 Capacitat d'anàlisi i síntesi.
- G.5 Treballar en equips de caràcter interdisciplinari.
- G.6 Interpretar el context socioeconòmic per configurar noves realitats.
- G.7 Capacitat per desenvolupar el procés creatiu i la motivació per la innovació.
- G.10 Desenvolupar un compromís social.

2.2. Competències específiques.

- E.5 Seleccionar i utilitzar materials, tecnologies i processos de fabricació en el procés de desenvolupament de producte.
- E.8 Utilitzar el dibuix i les tecnologies informàtiques com a eina de comprensió i visualització de les idees per comunicar de manera adequada un projecte de disseny.
- E.11 Conèixer les bases antropològiques i sociològiques per analitzar i avaluar críticament les relacions entre usuari, producte i entorn per identificar noves necessitats.
- E.12 Entendre la globalitat del projecte, que inclou aspectes conceptuals, culturals, formals, econòmics, tecnològics i mediambientals.
- E.14 Dissenyar i implementar solucions formals, comunicatives i tecnològiques per resoldre problemes de desenvolupament de producte.

Perquè l'estudiant superi aquesta assignatura ha d'aconseguir un nivell competencial mitjà.

3. Resultats de l'aprenentatge.

En acabar amb èxit aquesta assignatura els estudiants podran ser capaços de:

- Conèixer i aplicar diferents enfocaments metodològics i teòrics, en relació amb el disseny d'interacció i, en concret, amb el disseny d'interfície.
- Realitzar recerques d'usuari que condueixin a definir una visió inicial per a un producte interactiu.
- Definir estratègies i conceptes d'interacció i experiència d'usuari.
- Refinar i definir conceptes d'interacció fins a arribar a la definició d'un disseny d'interfície que sigui accessible, atractiu i fàcil d'entendre per part de públics diversos.
- Conèixer els requeriments tecnològics específics dels diferents dispositius d'interacció, per a poder proposar solucions òptimes.

4. Recomanacions.

No n'hi ha

5. Continguts.

1. Filosofia del disseny d'interacció i cultura de la interfície.
2. Introducció al disseny d'interacció centrat en les persones.
3. Disseny d'interfície i experiència d'usuari.
4. Desenvolupament dels aspectes metodològics, comunicatius i formals d'un projecte

de disseny d'interacció.

5. Disseny prospectiu d'escenaris d'ús.
6. Arquitectura de la informació.
7. Disseny d'interacció per a la ubicuïtat, la usabilitat, la utilitat i l'experiència.
8. Prototipat d'interacció.
9. Mètodes d'avaluació del disseny per a la interacció.
10. Prototipat visual per a la interacció.

6. Metodologia docent.

6.1. *Enfocament i organització general de l'assignatura.*

L'assignatura està estructurada en funció d'un projecte que té continuïtat al llarg de tota l'assignatura, i del qual s'aborden les diferents fases en forma d'exercicis específics i interrelacionats. Cadascun d'aquests exercicis servirà per explorar les diferents tècniques d'una manera transversal i contextualitzada.

6.2. *Activitats formatives.*

Per a la correcta execució dels exercicis que conformen el projecte de l'assignatura, es plantegen diferents activitats formatives dirigides, autònomes i supervisades:

- Classes magistrals i estudis de casos
- Sortides a centres de producció
- Pràctiques projectuals a classe i autònomes
- Tutories i revisió de treballs
- Cerca de bibliografia o documental
- Preparació de dossier/memòria

7. Avaluació.

7.1. *Sistema d'avaluació.*

L'avaluació es basarà en:

- Entrega de treballs i pràctiques projectuals. L'entrega pot requerir un dossier/memòria explicativa final del treball projectual.
- Treball a classe.

L'assignatura es considerarà aprovada si l'alumne obté una mitjana global ponderada igual o superior a 5, sempre que hagi obtingut un mínim de 4 en qualsevol de les seves parts.

Aquells alumnes que hagin suspès l'assignatura (o una de les seves parts) podran optar a la recuperació de juliol si compleixen amb els criteris establerts en la normativa de recuperació i d'avaluació d'ELISAVA Escola Superior de Disseny i Enginyeria fixada per al curs corresponent.

Aquells alumnes que no hagin superat les activitats no recuperables no podran optar a la

recuperació.

7.2. Sistema de qualificació.

Activitats d'avaluació	Característiques	Criteris d'avaluació	Pes a la nota final	Recuperable o no (en quin moment)	Pes a la recuperació	Competències avaluades
Entrega de treballs projectuals.	Activitats efectuades a classe i de manera autònoma centrades en <i>la definició del projecte</i> . Els treballs poden contenir un dossier/memòria explicativa.	D'1 a 10 punts Per aprovar l'assignatura cal lliurar els treballs en el termini establert.	90%	Recuperable. Al mes de juliol	100%	G2, G5, G6, G7, G10, I5, I8, I11, I12, I14.
Participació en les activitats individuals o de grup efectuades a classe.	Participació, actitud i compromís demostrat en les activitats plantejades a classe.	D'1 a 10 punts Per aprovar l'assignatura cal participar en les activitats de classe.	10%	No recuperable.	0%	G2, G5, G6, G7, G10, I5, I8, I11, I12, I14.

8. Fonts de consulta.

BROWN, D. *Communicating design: developing web site documentation for design and planning*. Berkeley: New Riders, 2007.

COOPER, A.; REINMANN, R.; CRONIN, D. *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*, (3rd ed). Hoboken: Wiley, 2007.

GARRETT, J.J. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. San Francisco: New Riders, 2011.

GOODWIN, K. *Designing for the Digital Age: How to Create Human-centered Products and Services*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2009.

JOHNSON, S. *Interface Culture: How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. San Francisco: Harper Edge, 1997.

KOLKO, J. *Thoughts on Interaction Design* (2nd Ed). San Francisco: Morgan Kaufmann, 2011.

LESSIG, L. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. New York: Penguin Press, 2009

NAYAR, P. *The New Media and Cybercultures Anthology*. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2010.

NORMAN, D. *El ordenador invisible*. Barcelona: Paidós, 2000

SAFFER, D. *Designing Gestural Interfaces: Touchscreens and Interactive Devices*.

Sebastopol: O'Reilly, 2008.

UNGER, R.; CHANDLER, A. *Project Guide to UX Design: For user experience designers in the field or in the making*. Berkeley: New Riders, 2009.

A l'inici de l'assignatura es podran subministrar altres fonts de consulta i materials complementaris.

3. Programació d'activitats.

9. Temps estimat de dedicació a l'assignatura.

Dins de l'aula: 90 hores

Aula oberta: 30 hores (mínim recomanat)

Fora de l'aula: 180 hores

10. Programació setmanal d'activitats

Setmanes 1 a 3	Definició de projecte.	30 hores	
	Classe magistral		
	Seminaris		
Setmanes 4 a 6	Generació de propostes.	30 hores	
	Classe magistral		
	Seminaris		
Setmanes 7 a 10	Refinament de propostes	30 hores	
	Seminaris		
			60 hores
	Pràctiques projectuals autònomes		
	Revisió a partir de correccions		
	Cerca de bibliografia o documental		
			60 hores
	Pràctiques projectuals autònomes		
	Revisió a partir de correccions		
	Cerca de bibliografia o documental		
			60 hores
	Pràctiques projectuals autònomes		

			Revisió a partir de correccions	
			Cerca de bibliografia o documental	
Altres	Activitats d'avaluació final		Preparació entrega final (evt dossier recopilatori).	
	Aula oberta	30 hores		
Total dedicació	120 hores		180 hores	

A l'inici de l'assignatura, el professor o professora lliurarà als alumnes, mitjançant el campus virtual, la programació setmanal definitiva i els criteris específics d'avaluació corresponents, emmarcats en els paràmetres indicats en el present Pla docent.