

Guía docente del Grado en Diseño

Nombre de la Asignatura	Projectes IV Disseny interfícies
Curso	4
Mención	Gráfico
Nombre del equipo docente	Alejandra Avilés
Núm. de créditos ECTS	
Idioma de impartición	Catellano

Descripción de la asignatura / Objetivos

Esta asignatura se enfocará en enseñar a los alumnos las bases teóricas y metodológicas para llevar a cabo un proceso de creación de un producto digital, y en acompañarlos en el desarrollo y aplicación práctica de cada etapa: desde el descubrimiento, definición, conceptualización, validación, hasta el diseño y entrega final.

Objetivos:

1. Desarrollar un proyecto en equipo que permita aplicar de forma práctica la metodología del Doble Diamante.
2. Comprender la relación entre problema y solución: identificar y analizar necesidades específicas de un público objetivo, para diseñar soluciones digitales que respondan a necesidades reales.
3. Aprender a construir un sistema de diseño: crear una UI Library que sirva como guía visual y funcional, y diseñar interfaces digitales que sean usables, atractivas y eficientes.

Prerequisitos establecidos en el Plan de Estudios

Haber completado satisfactoriamente

- Informàtica II
- Materials i tecnologia II
- Dibuix de representació
- Il·lustracióTipografia I
- Tipografia II
- Vídeo (gràfica per TV)
- Gràfica per a publicitat
- Tractament digital de la imatge
- Tècniques alternatives 3D

Conocimientos previos necesarios

Bases de Design Thinking
Bases de herramientas de diseño: Ilustrador, Sketch o Figma.

Competencias y Resultados de Aprendizaje

El alumno/a será capaz de:

1. Desarrollar capacidad de análisis y síntesis.
2. Aplicación práctica de las fases divergentes y convergentes del modelo de Doble Diamante.
3. Entender cómo el diseño puede ayudar a resolver problemas reales, centrados en las personas.
4. Entender la relación entre problema $\Leftrightarrow$ solución, y cómo esto genera valor a los usuarios y al negocio.
5. Practicar cómo aplicar diseño visual y marca, a la creación de sistemas de diseño, interfaces y prototipos.
6. Trabajar en equipo, participar en sesiones colaborativas de feedback.

Contenido

Intro

- Introducció a la Assignatura
- Intro: Disseny UX, Disseny UI y Disseny de Producte.

Human First

- Disseny de Interacció (HCI)
- Usabilitat y Heurístiques Nielsen
- Bases Accessibilitat Digital
- Bases Disseny inclusiu
- Disseny centrat en el usuari (HCD)
- Design Thinking
- Metodologia Doble Diamante

Descubrimiento

- Mètodes de investigació qualitativa y cuantitativa
- Diagrama de Afinidad
- Mapa de empatia
- Persona
- User Journey
- Benchmark I

Definición

- Problem Statement
- Propuesta de Valor
- Funcionalidad vs Resultados
- Jobs-to-be-done
- Business Model Canvas
- Monetització

Diseño

- Arquitectura de informació
- Benchmark II
- Navegació
- User Flow
- Ideació y Wireframes
- Prototipado
- Validació y User Testing

Entrega

- Disseny de Interfaz y Design Systems
- Branding y Foundations
- Disseny atòmic y componentització
- Disseny Responsive
- Micro interaccions y gamificació

Metodología Docente

Introducción teórica: explicación de conceptos clave metodologías de diseño, herramientas y principios de interacción.

Ejemplos: se mostrarán aplicaciones de productos reales.

Trabajo en equipo: sesiones de retroalimentación entre estudiantes y validación con usuarios reales y expertos.

Entregas parciales: se manejarán hitos de entregas para cada fase

Entrega final: presentación, prototipo interactivo y UI library.

EVALUACIÓN – Actividades Formativas

¿Qué se evalúa?

- Participación
- Proyecto Final (Entregas parciales y presentación final)
 - Asistencia no es evaluable ya que es obligatoria.
Si tienen una suma de 4 o más faltas justificadas o injustificadas: Se tomará en cuenta el 50% de la nota el trabajo en equipo y para obtener el otro 50% de la nota deberán realizar a) un examen (mínima nota aprobatoria del examen es 4) o b) deberán presentarse de forma individual en la segunda convocatoria.

Convocatorias Ordinaria y Extraordinaria

Evaluación en convocatoria Ordinaria (Evaluación continuada)

- Participación **30%**
- Proyecto Producto Digital: **60%**
 - Discovery 25%
 - Definición 25%
 - Diseño 25%
 - Delivery 25%
- Presentación Final: **10%**
-

La normativa de evaluación general de la escuela indica que para aprobar la asignatura se deben entregar obligatoriamente todos los elementos evaluables planteados y que estos deben obtener una nota mínima de 4 para poder hacer media. Si algún elemento no está presentado su nota será un NP (no presentado) y la nota final de la convocatoria ordinaria será también un NP.

Si alguno de los elementos evaluables no llega a la nota de 4, la nota final de la asignatura se evaluará como un NA.

En ambos casos la asignatura no se puede superar en convocatoria ordinaria y el alumno deberá recurrir a la convocatoria extraordinaria de acuerdo con el punto siguiente.

Evaluación en convocatoria Extraordinaria

3 faltas injustificadas equivalen a evaluación extraordinaria.

El alumno/a que no supere la asignatura en la convocatoria ordinaria a final del periodo de clase, se podrá presentar a la convocatoria extraordinaria de recuperación, cuyas fechas están indicadas en el calendario académico.

En convocatoria extraordinaria el profesor decidirá la forma de evaluación de manera personalizada para cada alumna, en función de las circunstancias que la hayan llevado a no poder aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria. Con todo, se identifican dos casuísticas principales:

- Alumnos que han asistido de forma más o menos regular a clase y que el profesor puede acreditar un seguimiento aceptable de los contenidos de la asignatura y que han hecho entrega de parte de los trabajos requeridos: En este caso la alumna deberá completar las entregas que le falten o deberá mejorarlas para poder aprobarlos. En el caso de las pruebas escritas, si éstas están suspendidas las tendrá que repetir. El profesor puede decidir cambiar contenidos de las tareas para evitar la posibilidad de plagio, o poner alguna extra para que el alumno acredite un nivel de conocimiento mínimo de los contenidos de la asignatura.
- Alumnos que no han asistido a clase o su asistencia ha sido irregular y que prácticamente no han entregado ninguna tarea durante el curso y por lo tanto el profesor, no puede acreditar un seguimiento y conocimiento mínimo de los contenidos: En este caso, además de completar las entregas requeridas durante el curso (con modificaciones para evitar el plagio o no) y eventualmente tener que hacer alguna tarea extraordinaria, la alumna deberá someterse obligatoriamente a una prueba de nivel (examen escrito u oral, prueba práctica de taller etc.) para poder aprobar la asignatura.

Los porcentajes de ponderación y las notas mínimas a obtener de cada elemento evaluable las definirá el profesor en cada caso. El profesor informará a los afectados sobre la forma de evaluación en la convocatoria extraordinaria. Es obligación del alumnado informarse por sus propios medios de los requisitos que deben cumplir en dicha convocatoria.

Las y los alumnos tienen el deber asistir obligatoriamente a las clases. El incumplimiento de esta norma puede conllevar la pérdida del derecho a evaluación continuada (convocatoria ordinaria) de la asignatura.

En esta asignatura se aplica la normativa general indicada en las guías académicas de la ESDi y en particular con respecto a la asistencia a clase hay que saber que: El porcentaje mínimo de asistencia para mantener el derecho a la evaluación continuada es del 80%, o sea, la alumna puede tener un máximo del 20% de faltas sin justificar. En el caso de las faltas justificadas, el hecho de tener un número muy elevado de faltas de asistencia, aunque éstas sean justificadas, no exime al alumnado de tener que seguir la asignatura y la evaluación continuada de forma adecuada, es decir se deben entregar las tareas requeridas por el profesor y hacer las pruebas planificadas. Cuando el cómputo total de faltas, sumando justificadas y no justificadas llegue al 30%, el/la alumno/a también puede perder la evaluación continuada. El profesor consultará con el tutor o con coordinación académica antes de tomar y comunicar la decisión de pérdida de la evaluación continuada de una alumna.

La puntualidad al inicio de las clases es importante: Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido. Los justificantes de retraso de Renfe Cercanías no se consideran documentos válidos para justificar una demora. Dado los retrasos frecuentes de Renfe, es necesario planificar los viajes anticipándolos para contar con un margen suficiente y llegar a clase a tiempo.

La asistencia a una clase es completa si la alumna asiste a la misma desde el principio hasta el final. Las y los alumnos que abandonen la clase antes de su finalización sin hablarlo y justificarlo al profesor, tendrán una falta de asistencia en toda la clase entera. El hecho de comunicarlo al profesor no implica necesariamente que el alumno no tenga la falta de asistencia, este hecho queda a criterio del profesor en función del motivo por el que la alumna se ausenta.

El uso de dispositivos tecnológicos (ordenadores, tablets, dispositivos móviles etc.) podrá ser restringido e incluso prohibido por el profesor si se evidencia un mal uso de estos, en particular, si se utilizan en el aula para realizar tareas ajenas a la asignatura que se imparte. Esta norma se podrá aplicar individual o colectivamente.

Fuentes de información

- Teresa Torres. *Continuous Discovery Habits: Discover Products that Create Customer Value and Business Value*. Product Talk Publishing, 2021
- Marty Cagan. *Inspired: How to Create Products Customers Love*. Wiley, 2018.
- Ash Maurya. *Running Lean: Iterate from Plan A to a Plan That Works*. O'Reilly Media, 2012.
- Laura Klein. *Build Better Products: A Modern Approach to Building Successful User-Centered Products*. Rosenfeld Media, 2016.
- Tom Greever. *Articulating Design Decisions: Communicate with Stakeholders, Keep Your Sanity, and Deliver the Best User Experience*. O'Reilly Media, 2015.
- Melissa Perri. *Escaping the Build Trap: How Effective Product Management Creates Real Value*. O'Reilly, 2018.
- Jeff Gothelf & Seiden. *Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams*. O'Reilly Media, 2016.
- Jeff Patton. *User Story Mapping: Discover the Whole Story, Build the Right Product*. O'Reilly Media, 2014.
- Jesse James Garret. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. New Riders, 2011.

Nota importante: El contenido de esta guía docente puede ser modificado durante el curso si el/la profesor/a lo considera necesario, de acuerdo con el desarrollo de la asignatura y las necesidades del grupo. Los cambios propuestos serán informados por el/la profesor/a en el aula antes de la publicación de la nueva guía.