



PLA DOCENT – GRUP SEMIPRESENCIAL

Dades generals de l'assignatura

Nom de l'assignatura: Disseny d'interacció

Codi de l'assignatura:

Curs acadèmic: 2021-2022

Coordinació: NÚRIA FERRAN FERRER

Departament: Biblioteconomia, Documentació i Comunicació Audiovisual

Crèdits: 6

Programa únic: S

Hores estimades de dedicació a l'assignatura

Factor hores / ECTS	25
----------------------------	-----------

Hores presencials	16
Hores de treball dirigit	84
Hores d'aprenentatge autònom	50
Hores totals de treball de l'alumnat	150



Treball presencial

Tipus d'activitat formativa	Hores
Teoricopràctica	6
Pràctiques d'ordinador	8
Pràctiques orals comunicatives	2
Total	16

Recomanacions

No n'hi ha.

Competències

- Compromís ètic (capacitat crítica i autocrítica / capacitat de mostrar actituds coherents amb les concepcions ètiques i deontològiques).
- Capacitat creativa i emprenedora (capacitat de formular, dissenyar i gestionar projectes / capacitat de cercar i integrar nous coneixements i actituds).
- Capacitat comunicativa (capacitat de comprendre i d'expressar-se oralment i per escrit en català, castellà i una tercera llengua, amb domini del llenguatge especialitzat / capacitat de cercar, usar i integrar la informació).
- Capacitat d'analitzar l'entorn de les unitats i serveis d'informació i les necessitats dels usuaris a partir de resultats d'estudis d'usuaris.
- Capacitat d'identificar les fonts i recursos més adequats per a resoldre problemes i necessitats d'informació.
- Capacitat d'anàlisi, avaluació i creació de productes per a la comunicació d'informació.





Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

- Entendre els principis fonamentals de tipus tècnic i cognitiu que regeixen el disseny d'interfícies d'interacció.
- Saber dissenyar una interfície adient i de qualitat.
- Saber utilitzar eines d'interacció.
- Ser capaç de trobar i utilitzar els recursos adients per a la creació d'interfícies d'interacció.

Blocs temàtics de l'assignatura

1. Del disseny d'interacció a l'experiència d'usuari

- 1.1. Conceptualització de la interacció
- 1.2. Metodologia
- 1.3. Models teòrics
- 1.4. Disseny centrat en les persones

2. Mètodes d'indagació: *user research*

- 2.1. Definició de la pregunta d'investigació
- 2.2. Entrevistes (mostra, guió, treball de camp, anàlisi)

3. Modelatge: disseny conceptual

- 3.1. UX Persona
- 3.2. Escenaris
- 3.3. Requisits funcionals

4. Arquitectura de la informació: organització de la informació





4.1. *Card sorting*

4.2. Arbre de continguts

4.3. *Tree test*

5. Propostes de disseny: prototipatge

5.1. *Flowchart*

5.2. *Wireframe*

6. Mètodes d'avaluació

6.1. Anàlisi heurística

6.2. Test amb usuaris

Metodologia i organització general de l'assignatura

D'una banda l'estudiant compta amb un conjunt de recursos virtuals que assegurin el seu treball autònom, vinculació amb la resta d'alumnat i contacte virtual amb el professorat. Així, l'alumnat disposa d'una aula virtual de l'assignatura, dins del campus virtual UB, amb tota la planificació calendaritzada per setmanes. A banda d'aquesta planificació, l'aula virtual compta amb un espai específic per cada unitat temàtica de l'assignatura, amb els continguts que s'han d'estudiar i la proposta d'activitat per aplicar els coneixements teòrics a la pràctica. Cada unitat temàtica compta també amb uns qüestionaris interactius sobre la part teòrica que s'han de fer a l'aula virtual en el calendari previst. Per assegurar els coneixements i habilitats proposats en cada unitat temàtica, es compta amb recursos d'aprenentatge virtuals que donen suport a la teoria i a la pràctica.

L'aula virtual també té un espai de fòrum per plantejar dubtes sobre els continguts, sobre les activitats o funcionament general de l'assignatura. En aquest espai hi pot participar tot l'alumnat i el professorat. En canvi a l'espai d'avisos només hi pot escriure





l'equip de professorat per informar de qüestions relacionades amb l'assignatura, el semestre, el grau o activitats de la facultat.

D'altra banda, les sessions presencials calendaritzades són trobades presencials en la que es realitzen classes teoricopràctiques per introduir els temes teòrics, es resolen dubtes sobre els continguts, es presenten les activitats pràctiques, es pot convidar a algun expert a fer una conferència, etc. És també en les sessions presencials que s'inicien les activitats pràctiques en equip, assegurant així la comprensió i el bon disseny de la pràctica, per la seva elaboració posterior de forma autònoma.

L'alumnat ha d'assistir a 16 hores de sessions presencials, que inclouen un mínim de dues hores de tutoria de seguiment i un mínim de dues hores d'avaluació final, en el període establert al calendari de sessions presencials de l'assignatura.

Les sessions presencials es complementen amb l'orientació i la resolució de dubtes a través dels fòrums de dubtes del campus (un de general i un per a cada unitat temàtica) i les tutories acadèmiques que podeu demanar al professorat en el seu horari d'atenció a l'alumne durant tot el semestre.

Aquesta metodologia pot patir modificacions en funció de l'evolució de la situació d'excepcionalitat provocada per la COVID-19.

Avaluació acreditativa dels aprenentatges de l'assignatura

Aquest sistema d'avaluació pot patir modificacions en funció de l'evolució de la situació d'excepcionalitat provocada per la COVID-19.

Avaluació continuada

L'assignatura té un fort component pràctic i per això s'ha dissenyat el procés d'aprenentatge a partir d'un projecte de curs format per una sèrie d'**exercicis pràctics obligatoris** que es realitzen al llarg del semestre en grup. Aquests exercicis són el **60% de la nota final**. Per les característiques de l'assignatura es presentaran oralment els **exercicis pràctics** a l'aula, en mode **taller** per mostrar l'evolució dels **casos pràctics** i aquesta participació comportarà un **10% de la nota final**.





La realització del treball de curs es planteja en grup simulant la forma de treball habitual d'empreses dedicades al disseny d'interacció.

La compilació d'aquests exercicis pràctics d'avaluació continuada en **un treball escrit final**, juntament amb la presentació oral de grup i una reflexió individual, **comportarà el 10% de la nota final**.

Per aprovar l'assignatura, és indispensable haver aprovat cadascun dels exercicis que formen part del treball de curs. Si no es presenta algun dels exercicis o el treball, la qualificació final és de no presentat.

Per assegurar l'assoliment dels coneixements teòrics de l'assignatura, al finalitzar cada unitat temàtica l'alumnat realitzarà **qüestionaris interactius** sent un **20% de la nota final**.

L'assignatura compta amb el suport de **rúbriques** per avaluar els exercicis pràctics a partir dels criteris necessaris per assolir les competències requerides. Les rúbriques també serveixen a l'alumnat per **autoavaluar-se** abans de lliurar el treball i comprovar que han demostrat que han assumit els coneixements i les habilitats amb l'actitud requerida.

Mètode d'avaluació	Percentatge a la nota final
Projecte de curs: Exercicis pràctics	60%
Projecte de curs: Compilació dels exercicis pràctics, presentació oral i reflexió individual	10%
Projecte de curs: Participació presentacions format taller	10%
Qüestionaris de la part teòrica	20%

Reavaluació de l'avaluació continuada

Per poder tenir dret a la **reavaluació**, cal haver lliurat tots els exercicis de l'avaluació continuada i haver tret almenys una nota igual o superior a 4 i inferior a 5 en cada un d'ells.





La reavaluació requereix realitzar de nou els exercicis o qüestionaris suspesos. En cas que la nota del nou lliurement dels treballs suspesos torni a ser inferior a 5, caldrà realitzar un examen teoricopràctic.

Avaluació única

La sol·licitud per acollir-se a l'**avaluació única** s'ha de lliurar a la secretaria durant els vint primers dies naturals des de l'inici del semestre, o durant els vint primers dies naturals a comptar de la data en què s'hagi fet efectiva la matrícula (o l'ampliació, si és posterior a l'inici del semestre).

L'avaluació única consta d'un examen teoricopràctic. Per aprovar l'assignatura, és indispensable aprovar l'examen.

La reavaluació de l'avaluació única és un examen teoricopràctic.

Fonts d'informació bàsiques de l'assignatura

Norman, Donald A. *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona: Paidós, cop. 2005. 279 p. (Paidós transiciones; 58). ISBN 84-493-1729-0.

Pratt, Andy; Nunes, Jason. *Diseño interactivo: teoría y aplicación del DCU*. Beverly, Mass.: Rockport, 2013. 223 p. ISBN 978-1-59253-780-8.

Preece, Jenny; Sharp, Helen and Rogers, Yvone. *Interaction design: beyond human-computer interaction*. 5th Edition. Hoboken, NJ: Wiley, 2019. xv, 636 p. 9781119547259

Rosenfeld, Louis; Morville, Peter; Arango, Jorge. *Information Architecture for the World Wide Web*. 4th edition. Sebastapol, CA: O'Reilly Media, 2015. 486 p. ISBN 978-1-4919-1168-6.

