

62950 - Diseño de interacción digital

Información del Plan Docente

Año académico: 2023/24

Asignatura: 62950 - Diseño de interacción digital

Centro académico: 110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura

Titulación: 562 - Máster Universitario en Ingeniería de Diseño de Producto

Créditos: 4.5

Curso: 1

Periodo de impartición: Segundo semestre

Clase de asignatura: Optativa

Materia:

1. Información básica de la asignatura

Los usuarios cada vez interactuamos con más productos de carácter digital. Estos productos tienen unas características especiales (utilización de pantallas, carácter táctil, etc.) que hacen que el proceso de interacción entre un producto de estas características y un usuario sea muy diferente del que se produce entre un usuario y un producto "analógico". Se pretende con esta asignatura completar la formación de los futuros profesionales del diseño interesados en aumentar sus capacidades en el diseño de interfaces conociendo las herramientas y procedimientos específicos para los productos digitales.

Estos planteamientos y objetivos están alineados con algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, ODS, de la Agenda 2030 (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>): objetivos 1 (meta 1.4), 5 (meta 5.b), 8 (meta 8.2) y 9 (meta 9.c).

2. Resultados de aprendizaje

- Conoce la relación entre diseño gráfico o visual y diseño de interacción, y es capaz de aplicar el primero en los procesos de interacción digital.
- Es capaz de aplicar metodologías, técnicas y herramientas específicas del proyecto de interacción digital.
- Conoce los requisitos y condicionantes que aplican al proceso del diseño de interacción para dispositivos móviles y electrónicos.
- Conoce la normativa y estándares relacionados con el diseño de interfaces digitales interactivos.
- Conoce las tecnologías, normas y principios que aseguran la accesibilidad de los sistemas digitales interactivos.

3. Programa de la asignatura

- Introducción al entorno digital y los dispositivos móviles.
- Proceso de diseño de interacción digital.
- Principios de diseño de los elementos específicos de interfaces digitales.
- Tecnología para el diseño de interfaces digitales.
- Herramientas de evaluación específica de interacción digital.
- Accesibilidad de sistemas digitales.

4. Actividades académicas

- Clase teórica, resolución de problemas y casos (30 horas)
- Prácticas (22,5 horas)
- Trabajos de aplicación o investigación prácticos (51 horas)
- Estudio de teoría (6 horas)
- Pruebas de evaluación (3 horas)

5. Sistema de evaluación

El sistema de evaluación será el mismo en las dos convocatorias del curso. La evaluación de la asignatura será 100% práctica. Se realizarán uno o más trabajos durante el curso cuyo porcentaje de aportación a la nota total dependerá de la complejidad de los mismos.

En estos proyectos el estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos.

Siguiendo la normativa de la Universidad de Zaragoza al respecto, en las asignaturas que disponen de sistemas de evaluación continua o gradual, se programará además una prueba de evaluación global para aquellos estudiantes que decidan optar por este segundo sistema.