GRAU EN DISSENY I INNOVACIÓ

PLA DOCENT D'ASSIGNATURA
FONAMENTS DEL DISSENY D'EXPERIÈNCIES INTERACTIVES

ANY ACADÈMIC: 2026-27
CURS: 1r
CARÀCTER: Formació Bàsica
SEMESTRE: 2n
ECTS: 6
HORES LECTIVES: 45
HORES DE TREBALL AUTÒNOM: 105
HORES TOTALS: 150
IDIOMA/S: Castellà/Català
CODI: 16973

EQUIP DOCENT: Iván Paz apazo@elisava.net,

PRESENTACIÓ ASSIGNATURA / OBJECTIUS
Aquesta assignatura aborda els conceptes, tecnologies i llenguatges fonamentals del Disseny d'Interacció. L'objectiu és oferir a l'estudiant una visió general de les metodologies i processos de disseny propis de la menció.

OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE (ODS)
Aquesta assignatura no incorpora específicament cap ODS.

CONTINGUTS
- Fonaments del disseny d'interacció: llenguatges context i referents.
- Introducció al projecte d'experiències interactives: persona, context, tecnologia, experiència d'usuari.
- Interfícies tangibles, conceptes, exemples i experimentació.
- Codi creatiu, pensament algorítmic i principis de programació.
- Fonaments de narrativa visual i comunicació.
- Immersió en el procés projectial a partir dels conceptes de: forma, com a mitjà d'expressió i suport d'una idea; composició, com a combinació de components per configurar un resultat; proporció, com la interrelació entre les diferents magnituds.; materialitat, com a conjunt de percepcions sensorials.

METODOLOGIES DOCENTS
- Sessions de treball amb tot el grup classe amb el professor/a. (PA)

COMPETÈNCIES
- Desenvolupar una actitud creativa d'experimentació, sota criteris científics i humanístics, que afavoreixi l'exploració d'aportacions rellevants i innovadores. (G1)
- Integrar la sensibilitat formal com a part fonamental del procés de projecte. (G3)
- Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi. (CB2)
- Actuar amb esperit i reflexió crítics davant el coneixement en totes les seves dimensions, mostrant inquietud intel·lectual, cultural i científica i compromís cap al rigor i la qualitat en l'exigència professional. (T1)
- Elaborar projectes de disseny coherents amb una visió pròpia del disseny. (E2)
- Experimentar amb materials, processos i tècniques per aportar valor al projecte de disseny. (E5)
- Elaborar el material apropiat per comunicar i prendre decisions de forma efectiva en cadascuna de les fases del projecte de disseny. (E10)

RESULTATS D'APRENENTATGE
- Aplica els seus coneixements per a la resolució de problemes en àmbits laborals complexos o professionals i especialitzats que requereixen l'ús d'idees creatives i innovadores.
- Explica i demostra coherència en el projecte de disseny respecte a un enfocament personal.
- Aplica creativament els coneixements tècnics que aporten valor al projecte.

- Explica amb claredat el projecte a través de l'elecció i utilització de les eines de representació adequades.

ACTIVITATS FORMATIVES
Cada assignatura presentarà a inici de curs el seu PLA DE TREBALL on consten les activitats didàctiques per setmana / sessió / treball autònom.

AVALUACIÓ
SISTEMES D'AVALUACIÓ
L'avaluació de l'assignatura es basarà en un seguiment continu del treball acadèmic de l'estudiant al llarg del curs.

SISTEMA D'AVALUACIÓ	PONDERACIÓ MÍNIMA	PONDERACIÓ MÀXIMA	PONDERACIÓ FINAL
P1-Observació de la participació	5	10	10
P2-Seguiment del treball realitzat	20	60	50
P5-Realització de treballs o projectes requerits	40	50	40

CRITERIS D'AVALUACIÓ
La nota final de l'assignatura serà la mitjana ponderada de les notes de les activitats avaluables segons la taula següent:

ACTIVITAT AVALUABLE	PES	RECUPERABLE (fins a 50%)	SISTEMA D'AVALUACIÓ
Activitat-1 Seguiment de projecte i participació	10%	NO	P-1
Activitat-2 Interfícies tangibles	20%	SI*	P-2/P-5
Activitat-3 Codi creatiu	20%	SI*	P-2/P-5
Activitat-4 Concepte i narrativa	20%	SI*	P-2/P-5
Activitat-5 Projecte	30%	NO	P-5

L'estudiantat tindrà l'opció de tornar-se a examinar de les proves recuperables. Les proves de recuperació es realitzaran en el període del semestre destinat a aquesta funció, no podent recuperar més del 50% de l'assignatura.
* En el cas que les Activitats Avaluables Recuperables superin el 50% l'estudiantat podrà escollir, fins a un límit del 50%.
La no-presentació no justificada de qualsevol activitat avaluable implica una nota de 0, encara que l'activitat hagi estat qualificada com a Recuperable.
Les Activitats Recuperables només podran ser objecte de recuperació quan hagin estat lliurades per l'estudiantat en la data indicada i amb una nota igual o superior a 3.
Si es renuncia a accedir a la prova de recuperació es mantindrà la nota assolida en primera instància.
En cas de presentar-se a recuperació, la nota que obtingui serà l'última, encara que sigui menor que la primera.
El plagi o la còpia de treball aliè es penalitzen a totes les universitats i, segons les Normes de Convivència de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya, constitueixen faltes greus o molt greus. És per això que en el transcurs d'aquesta assignatura qualsevol indici de plagi o apropiació indeguda de textos o idees altres persones (Què es considera plagi?) així com també l'ús indegut o no declarat de la Intel·ligència Artificial en una activitat, es tradueix de manera automàtica en un suspens i/o altres mesures disciplinàries (Normes de Convivència de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya).
Per a qualsevol dubte o consulta, vegeu la (Normativa Acadèmica de Grau de la Facultat de Disseny i Enginyeria Elisava UVic-UCC).

BIBLIOGRAFIA I RECURSOS DIDÀCTICS

- Cooper, A. 2014. *About Face: The Essentials of Interaction Design.* John Wiley & Sons Inc.
- Gothelf, J. 2016. *Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams.* O'Reilly Media.
- Krishna, G. 2015. *The Best Interface Is No Interface:* The simple path to brilliant technology. New Riders.
- Krug, S. 2014. *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to WebUsability.*New Riders.
- Lidwell, W., Holden, K., Butler, J. 2010. *Universal Principles of Design.* Rockport Publishers.
- Lupton, E. 2014. *Beautiful Users.* Princeton Architectural Press.

- Norman, D. 2013. *The Design of Everyday Things.* Basic Books.
- Pannafino, J. 2012. *Interdisciplinary Interaction Design.* Assiduous Pub.
- Schneider, J. 2012. *This is Service Design Thinking.* BIS Publishers.
- Weinschenk, S. 2011. *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. New Riders.

Facultat de Disseny i Enginyeria
ELISAVA