

7S_OPT_GRA_Disseny multimèdia i interacció

Titulació: Grau en Ensenyaments Artístics Superiors en Disseny en les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte.

Matèria: Projectes monogràfics de disseny gràfic

Tipus: Formació Optativa

Crèdits: 6 ECTS

Hores totals: 150h

Curs: 4

Hores/setmana: 9,4h

Semestre: 7è

Hores presencials/setmana: 4h

Idioma en què s'imparteix: Català / Castellà

Hores treball autònom/setmana: 5,4h

Prerequisits: És recomanable haver superat les assignatures de Projectes de disseny 1-2-3-4.

1. Presentació de l'assignatura

L'assignatura Disseny multimèdia i interacció està orientada a l'aprofundiment d'aspectes conceptuals i tècnics concrets del disseny multimèdia. El disseny multimèdia dona forma a l'experiència de les persones en interactuar amb la informació, per tal d'assolir els seus objectius.

Els/les dissenyadors/es multimèdia han de definir el comportament del sistema, fent de mediadors en les relacions entre les persones, els sistemes i els serveis en una gran varietat de contextos. El disseny multimèdia implica haver de fer una bona planificació, concepció, realització i implementació per crear sistemes complexos i interactius que satisfacin les necessitats i els desitjos de l'usuari.

Aquesta assignatura centra la seva atenció en la interacció persona-suport digital i les competències que ha de tenir un dissenyador multimèdia, que van des de la definició del perfil d'usuari i els requisits tècnics de l'aplicació fins al disseny i el prototipatge.

És una assignatura que permet a l'alumnat conèixer:

- L'evolució històrica del disseny multimèdia.
- La realitat present: observatori del panorama actual.
- Les tècniques i els recursos específics que cal dominar en aquest camp específic.

L'alumnat posarà en pràctica tota aquesta base de coneixement en el desenvolupament d'un projecte complex, que ha de donar peu a l'experimentació i la cerca de llenguatges propis.

2. Continguts de l'assignatura

- El projecte multimèdia: guió i planificació.
- L'estructura de l'aplicació multimèdia.
- Anàlisi d'aplicacions.
- Tipologies d'aplicacions multimèdia.
- La participació de l'usuari.
- Característiques formals de les aplicacions multimèdia.
- Eines específiques de generació de prototips multimèdia.
- Versions, dispositius i compatibilitats.
- Exposició pública al client.
- Pressupostos i viabilitat econòmica.

Guia Docent del Grau en Disseny

3. Competències treballades a l'assignatura (Real Decret 633/2010)

Competències transversals		Matèria	Assignatura
CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.	x	x
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza	x	x
CT-06	Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.	x	x

Competències generals		Matèria	Assignatura
CG-01	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.	x	x
CG-11	Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.	x	x

Competències específiques de Disseny Gràfic		Matèria	Assignatura
GRA-01	Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.	x	x
GRA-03	Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.	x	x
GRA-04	Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.	x	x
GRA-05	Establir estructures organitzatives de la informació.	x	x
GRA-06	Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.	x	x
GRA-10	Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.	x	x

4. Resultats d'aprenentatge

RA	Descripció del resultat d'aprenentatge	Competències
RA1	Seguir un procés metodològic ordenat i lògic en la finalitat del projecte.	CT-01 · CT-03 · GRA-05 · GRA-10
RA2	Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi eficient.	CT-01 · CT-03 · CT-06 · CG-01 · GRA-04 · GRA-05 · GRA-06 · GRA-10
RA3	Aplicar i transferir al projecte coneixements globals i específics.	CT-03 · CG-01 · GRA-04 · GRA-05 · GRA-06 · GRA-10
RA4	Sintetitzar requisits creatius amb eficàcia.	CT-03 · CG-01 · GRA-05 · GRA-10
RA5	Conèixer i usar materials i tecnologies adequades.	CT-01 · CG-01 · GRA-01
RA6	Aplicar amb rigor les tècniques de representació en suport material i digital en la definició del projecte	CG-01 · GRA-01 · GRA-03 · GRA-04 · GRA-06
RA7	Aplicar tècniques de presentació amb claredat comunicativa per a l'explicació, acceptació i promoció del projecte.	CT-01 · CT-06 · CG-11 · GRA-01 · GRA-03 · GRA-06 · GRA-10
RA8	Realitzar estudis de viabilitat i previsió pressupostària.	CT-01 · CT-03 · CG-11
RA9	Reflexionar respecte al problema exposat.	CT-01 · CT-06 · CG-11 · GRA-05 · GRA-10

Guia Docent del Grau en Disseny

5. Metodologies docents de l'assignatura

Codi	Tipologia	Descripció	S'aplica
MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.	x
MD2	Debat i/o discussió	El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.	x
MD4	Proves i/o exàmens	Activitat formal i estructurada per tal de recollir evidències sobre el grau d'assoliment dels coneixements, habilitats o competències per part de l'alumnat. Aquesta pot ser escrita, oral o pràctica i inclou una varietat de formats: qüestionaris, problemes, preguntes obertes, exercicis pràctics, etc.	x
MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.	x
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.	x
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.	x
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.	x
MD9	Pràctica guiada	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.	x
MD10	Aula invertida	Traslladar part de l'aprenentatge teòric fora de l'aula, mitjançant materials en línia o recursos preparats pel docent, per dedicar el temps presencial a activitats pràctiques, participatives i d'aplicació del coneixement.	x
MD11	Treball col·laboratiu	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.	x
MD12	Metodologies àgils	Tipologia de treball en equip en la que la feina es realitza en diversos terminis de temps curts.	x
MD13	Jocs de rol	Representació de rols amb la finalitat d'exemplificar una situació i els diferents punts de vista sobre aquesta.	x
MD14	Altres	Videotutorials realitzats per al docent. Reels d'Instagram relacionats amb el producte digital UX/UI.	x
MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.	x

Guia Docent del Grau en Disseny

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Percentatge
AF1	Anàlisi del sector.	2 setmanes	15%
AF2	Definició del projecte.	3 setmanes	15%
AF3	Diagrama de flux, arquitectura de la informació i viabilitat econòmica.	1 setmana	10%
AF4	Projecte Interfície: Prototip de baixa fidelitat (Wireframe).	3 setmanes	20%
AF5	Projecte Interfície: Prototip d'alta fidelitat.	6 setmanes	30%
AF6	Projecte Interfície: Exposició	1 setmana	10%

7. Sistemes d'avaluació

Per la seva tipologia i programa educatiu, totes les assignatures dels estudis de grau en disseny de l'ESDAPC tenen prevista l'avaluació contínua com a procediment per a regular i qualificar els aprenentatges assolits per l'alumnat durant el semestre.

En cas de no assolir el nivell de suficiència en les activitats avaluatives dins de les fites de tancament plantejades en la programació de l'assignatura, les activitats no superades es podran corregir i/o completar dins del procediment de recuperació que defineix el professorat en la seva programació.

7.1. Avaluació contínua

Criteris generals d'avaluació

L'ESDAPC fixa uns **criteris generals d'avaluació** que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- Qualificació de l'assignatura: Es farà mitjana ponderada de les qualificacions obtingudes en cadascuna de les activitats formatives d'acord amb els percentatges descrits a la guia docent i la programació d'aula. La superació de l'assignatura s' assolirà amb una nota de 5,0 (Aprovat). Totes les activitats avaluatives es poden corregir i/o completar dins del procediment de recuperació dins de l'avaluació contínua que defineix el professorat en la seva programació d'aula.
- L'assistència a classe és imprescindible per tal de poder garantir que l'aprenentatge és progressiu, flexible i permet la retroalimentació i els ajustos en el seu assoliment dins de l'avaluació contínua. Per aquesta raó, l'assistència a classe és obligatòria. El professorat estableix els mecanismes per fer-ne el control. L'estudiant que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials de l'assignatura perd el dret a l'avaluació contínua i podrà presentar-se a la recuperació fora de l'avaluació contínua que es defineix a la guia docent i la programació d'aula de l'assignatura. En casos d'absentisme greu, amb una assistència inferior al 60% de les hores presencials de l'assignatura, l'estudiant perdrà el dret a ser avaluat i tindrà una qualificació de "No presentat".

Guia Docent del Grau en Disseny

- La capacitat per organitzar i planificar les tasques, forma part dels resultats d'aprenentatge que l'estudiant ha d'assolir dins del procés formatiu, per tant les entregues de les activitats avaluatives hauran d'ajustar-se als terminis, el format i els continguts definits en l'enunciat de l'activitat per tal de poder ser qualificades. Les activitats presentades fora de termini, format i/o continguts mínims es consideraran fora del procés d'avaluació contínua, no s'avalua dins d'aquesta i podrà tornar-la a entregar com a recuperació.
- En cas de coincidència d'un lliurament o examen amb una situació de força major, l'estudiant podrà sol·licitar lliurar una activitat fora de termini o repetir un examen, sense ser considerada fora de l'avaluació continuada. Aquest lliurament o examen es portarà a terme segons les condicions i calendari que determini el professorat.
 - **Per causa de força major s'entén:** malaltia greu o incapacitat temporal (hospitalització) de l'alumne/a o d'un familiar de primer grau, coincidència amb un examen oficial de nivell d'idioma o de carnet de conduir, deures inexcusables davant l'administració o defunció d'un familiar de primer o segon grau. S'haurà de sol·licitar de manera argumentada i justificada en forma de sol·licitud genèrica, adreçada a la direcció del campus, i haurà d'incloure necessàriament l'original amb segell del document acreditatiu de la causa major al·legada.
- El procés d'avaluació es fonamenta en el treball personal de l'estudiant i pressuposa l'autenticitat de l'autoria i l'originalitat dels exercicis realitzats. Qualsevol acte de còpia i/o plagi o ús irregular de la intel·ligència artificial (IA) suposarà el suspens immediat i irrevocable de l'activitat avaluable, sense dret a recuperació.

Tot i això, i sense entrar en contradicció amb aquests criteris generals, cada docent podrà definir altres condicions específiques complementàries, que es recullen en aquesta guia docent.

Aquestes condicions complementàries no poden suposar en cap cas la penalització o limitació de la qualificació d'una activitat, ni la pèrdua de dret a recuperació d'una activitat.

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Anàlisi del sector (10%) [RA1, RA2, RA3, RA4, RA6, RA7, RA9]
 - Qualitat i de la informació. [RA1, RA2, RA3]
 - Pertinença de les fonts consultades. [RA1, RA2]
 - Síntesi de la informació. [RA1, RA2]
 - Estructura i profunditat de l'anàlisi. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA7, RA9]
 - Anàlisi de l'estructura del disseny multimèdia de referents. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA7, RA9]
 - Qualitat gràfica i ortogràfica de la presentació. [RA6, RA7, RA9]
 - Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega. [RA1]
- Definició del projecte (15%) [RA1, RA2, RA3, RA5, RA6, RA7, RA9]
 - Anàlisi del client i usuari. [RA1, RA2, RA3, RA6, RA7, RA9]
 - Descripció de l'objectiu / User Persones / UX en detall. [RA1, RA2, RA3, RA7, RA9]
 - Conclusions de l'anàlisi i conceptualització. [RA1, RA2, RA3, RA6, RA7, RA9]
 - Definició de les necessitats de la interfície. [RA1, RA2, RA3, RA5, RA6, RA7, RA9]

Guia Docent del Grau en Disseny

- Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega. [RA1]
- Diagrama de flux, arquitectura de la informació i viabilitat econòmica (5%) [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9]
 - Arquitectura de la informació. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
 - Diagrama de flux. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
 - Valoració econòmica de l'*know-how* del dissenyador/a. [RA1, RA8]
 - Valoració econòmica de l'adquisició de dispositius per a donar terme el projecte. [RA1, RA8]
 - Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega. [RA1]
- Projecte Interfície: Prototip de baixa fidelitat Wireframe (25%) [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
 - Nivell de detall del Wireframe. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
 - Qualitat conceptual. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
 - Nivell d'adaptabilitat dels mòduls. [RA3, RA5, RA6]
 - Ús de graelles adaptatives. [RA3, RA5, RA6]
 - Qualitat formal de la solució. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
 - Qualitat de les conclusions. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA9]
 - Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega. [RA1]
- Projecte Interfície: Prototip d'alta fidelitat (35%) [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
 - Nivell de detall realista del prototip d'alta qualitat. [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
 - Adaptabilitat dels mòduls (adaptabilitat entre dispositius, ús de graelles, mesures de mòduls, tipogràfiques...). [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
 - Qualitat conceptual. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
 - Qualitat formal de la solució. [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
 - Fer un ús correcte de les eines/tècniques/recursos emprats. [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
 - Grau de seguiment a l'aula y puntualitat a l'entrega. [RA1]
- Exposició (10%) [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
 - Expressió i comunicació davant del grup classe [RA1, RA2, RA3, RA9]
 - Qualitat de l'argumentació. [RA1, RA2, RA3, RA9]
 - Comunicació de forma atractiva, fent ús de les eines i recursos adients. [RA4, RA5, RA6, RA7]
 - Grau de seguiment a l'aula y puntualitat a l'entrega. [RA1]

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Rúbriques.
- Qüestionaris.
- Exercicis d'aplicació.
- Retroacció individual i/o grupal: escrits o orals.
- Informes de seguiment.
- Observacions directes.
- Registres d'observació.
- Autoavaluació.
- Coavaluació.

Guia Docent del Grau en Disseny

7.2. Recuperació

Criteris generals de recuperació

L'ESDAPC fixa uns criteris generals de recuperació que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- L'ESDAPC preveu una única recuperació per activitat. La recuperació de les activitats suspeses es farà en els terminis definits per al professorat en la seva programació d'aula dins del mateix semestre. En cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'alumnat podrà lliurar les activitats de recuperació durant la darrera setmana lectiva del semestre.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Durant el curs, les diferents activitats tenen una data d'entrega. Les activitats presentades fora de termini, format i/o continguts mínims es consideraran fora del procés d'avaluació contínua, no s'avalua dins d'aquesta i caldrà tornar-la a entregar com a recuperació.

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Tot l'alumnat que no hagi assistit menys del 80% del curs, fins a un màxim d'un 60% del curs, han d'entregar les mateixes activitats proposades durant el curs, exceptuant el punt 6 d'exposició a l'aula, on a més, es farà una prova pràctica presencial durant la setmana de recuperacions.

1. Anàlisi del sector (10%) [RA1, RA2, RA3, RA4, RA6, RA7, RA9]
 - Qualitat i de la informació. [RA1, RA2, RA3]
 - Pertinença de les fonts consultades. [RA1, RA2]
 - Síntesi de la informació. [RA1, RA2]
 - Estructura i profunditat de l'anàlisi. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA7, RA9]
 - Anàlisi de l'estructura del disseny multimèdia de referents. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA7, RA9]
 - Qualitat gràfica i ortogràfica de la presentació. [RA6, RA7, RA9]
 - Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega. [RA1]
2. Definició del projecte (15%) [RA1, RA2, RA3, RA5, RA6, RA7, RA9]
 - Anàlisi del client i usuari. [RA1, RA2, RA3, RA6, RA7, RA9]
 - Descripció de l'objectiu / User Persones / UX en detall. [RA1, RA2, RA3, RA7, RA9]
 - Conclusions de l'anàlisi i conceptualització. [RA1, RA2, RA3, RA6, RA7, RA9]
 - Definició de les necessitats de la interfície. [RA1, RA2, RA3, RA5, RA6, RA7, RA9]
 - Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega. [RA1]
3. Diagrama de flux, arquitectura de la informació i viabilitat econòmica (5%) [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA8, RA9]
 - Arquitectura de la informació. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
 - Diagrama de flux. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
 - Valoració econòmica de l'know-how del dissenyador/a. [RA1, RA8]
 - Valoració econòmica de l'adquisició de dispositius per a donar terme el projecte. [RA1,

Guia Docent del Grau en Disseny

RA8]

- Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega. [RA1]

4. Interfície: Prototip de baixa fidelitat Wireframe (15%) [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]

- Nivell de detall del Wireframe. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Qualitat conceptual. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Nivell d'adaptabilitat dels mòduls. [RA3, RA5, RA6]
- Ús de graelles adaptatives. [RA3, RA5, RA6]
- Qualitat formal de la solució. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Qualitat de les conclusions. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA9]
- Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega. [RA1]

5. Projecte Interfície: Prototip d'alta fidelitat (15%) [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]

- Nivell de detall realista del prototip d'alta qualitat. [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
- Adaptabilitat dels mòduls (adaptabilitat entre dispositius, ús de graelles, mesures de mòduls, tipogràfiques...). [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
- Qualitat conceptual. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Qualitat formal de la solució. [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
- Fer un ús correcte de les eines/tècniques/recursos emprats. [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
- Grau de seguiment a l'aula y puntualitat a l'entrega. [RA1]

6. Prova pràctica presencial (40%) - Projecte d'interfície. [RA1, RA3, RA4, RA5, RA6]

- Demostració de coneixements bàsics del prototipatge Web així com d'un ús correcte de les eines específiques. [RA1, RA3, RA5, RA6]
- Nivell de detall del prototip d'alta qualitat. [RA1, RA3, RA5, RA6]
- Nivell d'adaptabilitat dels mòduls. [RA3, RA5, RA6]
- Qualitat tècnica (adaptabilitat entre dispositius, mesures de mòduls, tipogràfiques...). [RA1, RA3, RA4, RA5, RA6]
- Ús de graelles per disseny adaptatiu. [RA1, RA3, RA5, RA6]
- Nivell de concreció realista del prototip. [RA1, RA3, RA5, RA6]
- Fer un ús correcte de les eines/tècniques/recursos emprats. [RA1, RA3, RA4, RA5, RA6]

Instruments de recuperació de l'assignatura fora de l'avaluació contínua

- Rúbriques.
- Qüestionaris.
- Autoavaluació.

8. Atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu

La present Guia Docent té en consideració l'atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu que comprèn dos marcs de referència que la sostenen:

- MISU: Mesures i Suports Universals per afavorir el desenvolupament personal i social en equitat i igualtat.
- DUA: Disseny Universal de l'Aprenentatge, que permet crear situacions d'aprenentatge

Guia Docent del Grau en Disseny

flexibles a partir d'un disseny que detecta i minimitza les barreres del context, des d'un inici, i que considera la variabilitat.

Tanmateix, per assegurar la llibertat de pensament i d'oportunitats en relació amb la perspectiva de gènere, es porta a terme una dinàmica coeducadora que evita la predisposició de tractaments diferencials, atribucions de rols o suposicions d'habilitats determinades per motius de gènere.

Les MISU I DUA s'aplicarà a tot l'alumnat d'ESDAPC. Aquell alumnat amb necessitat d'unes mesures i suports addicionals, es recolliran mitjançant un Pla de Suport Individualitzat.

9. Còpia, plagi i honestedat acadèmica

Des del punt de vista legal el plagi és una infracció del dret d'autoria.

Les NOFC de l'ESDAPC descriuen en el seu apartat 5.4 les conductes irregulars en el procediment de l'avaluació, entre les quals hi ha la còpia o el plagi en qualsevol activitat acadèmica.

10. Ús de la Intel·ligència Artificial (IA)

L'ESDAPC reconeix el valor de la Intel·ligència Artificial (IA) en l'àmbit educatiu, alhora que posa de manifest els riscos que comporta si no s'utilitza de manera ètica, crítica i responsable. L'ús de la IA en el context docent i avaluatiu es regeix pels principis, criteris i recomanacions establerts a la Guia d'ús ètic i responsable de la Intel·ligència Artificial de l'ESDAPC, que constitueix el document institucional de referència en aquesta matèria.

En aquest sentit, en cada activitat d'avaluació s'informarà l'alumnat sobre les eines i els recursos d'IA que es poden utilitzar i en quines condicions, recomanant-ne l'ús com a eina d'assistència durant el procés de recerca, d'anàlisi o d'exploració conceptual, però no com a substitució del treball propi ni del criteri professional.

Per la seva banda, l'alumnat es compromet a seguir les indicacions de l'ESDAPC a l'hora de dur a terme les activitats d'avaluació, així com els criteris recollits a la Guia d'ús ètic i responsable de la IA. En aquest marc, l'alumnat haurà de citar de manera transparent les eines d'IA utilitzades i identificar explícitament els textos, imatges o altres continguts generats amb sistemes d'IA, que no es podran presentar com a producció pròpia.

Un mal ús de la Intel·ligència Artificial pot afectar greument l'avaluació de les activitats avaluatives. En cas de dubte, es recomana que, abans del lliurament, l'alumnat consulti el professorat responsable de l'assignatura.

La concreció de l'ús de la Intel·ligència Artificial en cada assignatura —incloent-hi les eines autoritzades, les condicions d'ús i els criteris d'avaluació associats— es definirà a la programació d'aula, on el professorat contextualitzarà la Guia docent i la Guia d'ús ètic i responsable de la IA en funció dels objectius, competències i metodologies de l'assignatura.

En tots els casos, l'alumnat és responsable dels possibles errors, omissions o biaixos que pugui generar la Intel·ligència Artificial utilitzada en el procés de treball.

Guia Docent del Grau en Disseny

11. Fonts d'informació i recursos didàctics

Bibliografia bàsica

- BERENGUER, X. (2003). Una década de interactivos. Temes de Disseny.
- BRUIX, G. (2022). Diseño de apps para ios. Amazon.
- BUSQUETS, C. (2023). Diseño desde marte: Manual de diseño de producto digital. Granada: Jardín de monos.
- FIGMA. (2025). Figma learn. Recuperat de <https://help.figma.com/hc/en-us>
- FROST, B. (2025). This is responsive. Recuperat de <http://bradfrost.github.io/this-is-responsive>
- FROST, B. (2025). Atomic design. Recuperat de <https://atomicdesign.bradfrost.com/table-of-contents/>
- GOTHELF, J., & SEIDEN, J. (2016). Lean ux: Cómo aplicar los principios lean a la mejora de la experiencia de usuario. Ediciones Anaya Multimedia.
- GUSTAFSON, A. (2015). Adaptive web design. New Riders.
- KRUG, S. (2015). No me hagas pensar: Una aproximación a la usabilidad en la web y los móviles. Madrid: Anaya Multimèdia.
- LANDOW, G. (1997). Teoría del hipertexto. Paidós.
- MARCOTTE, E. (2015). Responsive design: Patterns & principles. A Book Apart.
- MEADOWS, M. S. (2003). Pause & effect: The art of interactive narrative. New Riders.
- MIDISIC. (2025). Ui pedia. A complete ui design guide. Recuperat de <https://www.ui-pedia.com>
- NIELSEN, J., & LORANFER, H. (2006). Usabilidad. Madrid: Anaya Multimèdia.
- NIELSEN, J., & TAHIR, M. (2002). Usabilidad de páginas de inicio: Análisis de 50 sitios web. Alhambra-Longman.
- OPENBOOTCAMP. (2025). Curso de html y css. Recuperat de <https://open-bootcamp.com/cursos/html-y-css>
- RYAN, M. L. (Coord.). (2004). Narrative across media: The languages of storytelling. University of Nebraska Press. Recuperat de https://books.google.es/books/about/Narrative_Across_Media.html?id=wStBECWtPwcC&redir_esc=y
- UI ADRIAN. (2025). Educating 120k+ designers on ig. Creating cool e-books about ui/ux design. Recuperat de <https://uiadrian.gumroad.com/>
- W3SCHOOLS. (2025). Html tutorial. Recuperat de <https://www.w3schools.com/html/default.asp>

Guia Docent del Grau en Disseny

12. Blocs de continguts

ACTIVITAT 1 Durada: 2 setmanes

Ponderació: 10%

Descripció de l'activitat: Anàlisi del sector.

Cal dur a terme una investigació detallada sobre referents de projectes, analitzant-ne diferents aspectes clau. S'ha d'examinar l'arbre de continguts per entendre l'estructura de la informació, així com la navegació per valorar com es facilita l'accés a les diferents seccions. També cal analitzar la guia d'estil, incloent-hi colors, tipografies i imatges, així com el *grid* o sistema de maquetació, tant en escriptori com en dispositius mòbils i tauletes. A més, és important reflexionar sobre els usuaris i les seves necessitats, la usabilitat del projecte, l'arquitectura de la informació, el disseny d'interfície i la interacció.

Continguts

- El projecte multimèdia: guió i planificació.
- L'estructura de l'aplicació multimèdia.
- Anàlisi d'aplicacions.
- Tipologies d'aplicacions multimèdia.
- Característiques formals de les aplicacions multimèdia.
- Versions, dispositius i compatibilitats.
- La participació de l'usuari.

Competències

- CT-01 Organitzar i planificar la feina de manera eficient i motivadora.
- CT-03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius de la feina realitzada.
- CG-01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionants tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG-11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- GRA-01 Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
- GRA-03 Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.
- GRA-04 Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.
- GRA-05 Establir estructures organitzatives de la informació.
- GRA-06 Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.
- GRA-10 Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.

Guia Docent del Grau en Disseny

Metodologies docents aplicades

MD3	Lectures i/o comentaris	MD8	Treball per projectes
MD6	Presentacions i/o defenses	MD9	Pràctica guiada
MD7	Estudi de casos	MD10	Aula invertida

Resultats d'aprenentatge

- RA1 Seguir un procés metodològic ordenat i lògic en la finalitat del projecte.
- RA2 Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi eficient.
- RA3 Aplicar i transferir al projecte coneixements globals i específics.
- RA5 Conèixer i usar materials i tecnologies adequades.
- RA6 Aplicar amb rigor les tècniques de representació en suport material i digital en la definició del projecte
- RA7 Aplicar tècniques de presentació amb claredat comunicativa per a l'explicació, acceptació i promoció del projecte.
- RA9 Reflexionar respecte al problema exposat.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Qualitat i de la informació. [RA1, RA2, RA3]
- Pertinença de les fonts consultades. [RA1, RA2]
- Síntesi de la informació. [RA1, RA2]
- Estructura i profunditat de l'anàlisi. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA7, RA9]
- Anàlisi de l'estructura del disseny multimèdia de referents. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA7, RA9]
- Qualitat gràfica i ortogràfica de la presentació. [RA6, RA7, RA9]
- Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega. [RA1]

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Rúbriques.
- Qüestionaris.
- Exercicis d'aplicació.
- Informes de seguiment.
- Observacions directes.
- Registres d'observació.
- Autoavaluació.
- Coavaluació.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

- Qualitat i de la informació. [RA1, RA2, RA3]
- Pertinença de les fonts consultades. [RA1, RA2]
- Síntesi de la informació. [RA1, RA2]
- Anàlisi de l'estructura del disseny multimèdia de referents. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA7, RA9]
- Qualitat gràfica i ortogràfica de la presentació. [RA6, RA7, RA9]
- Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega.

Guia Docent del Grau en Disseny

- Estructura i profunditat de l'anàlisi. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA7, RA9] [RA1]

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Ponderació recuperació: 10%

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

- Qualitat i de la informació. [RA1, RA2, RA3]
- Pertinença de les fonts consultades. [RA1, RA2]
- Síntesi de la informació. [RA1, RA2]
- Estructura i profunditat de l'anàlisi. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA7, RA9]
- Anàlisi de l'estructura del disseny multimèdia de referents. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA7, RA9]
- Qualitat gràfica i ortogràfica de la presentació. [RA6, RA7, RA9]

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

- Rúbriques
- Qüestionaris
- Autoavaluació.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 2	Durada: 3 setmanes	Ponderació: 15%
--------------------	--------------------	-----------------

Descripció de l'activitat: Definició del projecte.

Cal definir del projecte de l'alumne/a, establint objectius primaris i secundaris, User Persones, així com descriure l'usuari i l'emissor, incloent-hi necessitats i tipus d'ús. S'ha de fer una recerca sobre els dispositius multimèdia més adequats i elaborar un *moodboard* amb referents visuals.

Continguts

- El projecte multimèdia: guió i planificació.
- L'estructura de l'aplicació multimèdia.
- Anàlisi d'aplicacions.
- Tipologies d'aplicacions multimèdia.
- Característiques formals de les aplicacions multimèdia.
- Versions, dispositius i compatibilitats.
- La participació de l'usuari.

Competències

- CT-01 Organitzar i planificar la feina de manera eficient i motivadora.
- CT-03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius de la feina realitzada.
- CG-01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionants tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG-11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- GRA-01 Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
- GRA-03 Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.
- GRA-04 Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.
- GRA-05 Establir estructures organitzatives de la informació.
- GRA-06 Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.
- GRA-10 Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.

Metodologies docents aplicades

- | | |
|--------------------------------|---------------------------|
| MD3 Lectures i/o comentaris | MD8 Treball per projectes |
| MD6 Presentacions i/o defenses | MD9 Pràctica guiada |
| MD7 Estudi de casos | MD10 Aula invertida |

Resultats d'aprenentatge

- RA1 Seguir un procés metodològic ordenat i lògic en la finalitat del projecte.
- RA2 Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi eficient.
- RA3 Aplicar i transferir al projecte coneixements globals i específics.
- RA5 Conèixer i usar materials i tecnologies adequades.

Guia Docent del Grau en Disseny

- RA6 Aplicar amb rigor les tècniques de representació en suport material i digital en la definició del projecte
- RA7 Aplicar tècniques de presentació amb claredat comunicativa per a l'explicació, acceptació i promoció del projecte.
- RA9 Reflexionar respecte al problema exposat.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Anàlisi del client i usuari. [RA1, RA2, RA3, RA6, RA7, RA9]
- Descripció de l'objectiu / User Persones / UX en detall.[RA1, RA2, RA3, RA7, RA9]
- Conclusions de l'anàlisi i conceptualització. [RA1, RA2, RA3, RA6, RA7, RA9]
- Definició de les necessitats de la interfície. [RA1, RA2, RA3, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega. [RA1]

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Rúbriques.
- Qüestionaris.
- Exercicis d'aplicació.
- Retroacció individual i/o grupal: escrits o orals.
- Informes de seguiment.
- Observacions directes.
- Registres d'observació.
- Autoavaluació.
- Coavaluació.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

- Anàlisi del client i usuari. [RA1, RA2, RA3, RA6, RA7, RA9]
- Descripció de l'objectiu / User Persones / UX en detall.[RA1, RA2, RA3, RA7, RA9]
- Conclusions de l'anàlisi i conceptualització. [RA1, RA2, RA3, RA6, RA7, RA9]
- Definició de les necessitats de la interfície. [RA1, RA2, RA3, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega. [RA1]

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Ponderació recuperació: 10%

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

- Anàlisi del client i usuari. [RA1, RA2, RA3, RA6, RA7, RA9]
- Descripció de l'objectiu / User Persones / UX en detall.[RA1, RA2, RA3, RA7, RA9]
- Conclusions de l'anàlisi i conceptualització. [RA1, RA2, RA3, RA6, RA7, RA9]
- Definició de les necessitats de la interfície. [RA1, RA2, RA3, RA5, RA6, RA7, RA9]

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

- Rúbriques.
- Qüestionaris.
- Autoavaluació.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 3	Durada: 1 setmana	Ponderació: 10%
--------------------	-------------------	------------------------

Descripció de l'activitat: Diagrama de flux, arquitectura de la informació i viabilitat econòmica.

Cal representar l'estructura del projecte mitjançant un arbre de continguts i un diagrama de flux que defineixi la navegació i organització de la informació. A més, s'ha d'elaborar un pressupost detallat que inclogui tant el cos del *know-how* del dissenyador/a com les despeses associades a la compra de dispositius necessaris, com per exemple, un quiosc multimèdia, tauletes i altres elements essencials per a la implementació del projecte.

Continguts

- El projecte multimèdia: guió i planificació.
- L'estructura de l'aplicació multimèdia.
- Tipologies d'aplicacions multimèdia.
- La participació de l'usuari.
- Característiques formals de les aplicacions multimèdia.
- Pressupostos i viabilitat econòmica.

Competències

- CT-01 Organitzar i planificar la feina de manera eficient i motivadora.
- CT-03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius de la feina realitzada.
- CG-01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionants tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG-11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- GRA-01 Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
- GRA-03 Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.
- GRA-04 Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.
- GRA-05 Establir estructures organitzatives de la informació.
- GRA-10 Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.

Metodologies docents aplicades

- MD5 Tallers i/o pràctiques
- MD6 Presentacions i/o defenses
- MD10 Aula invertida
- MD7 Estudi de casos

Resultats d'aprenentatge

- RA1 Seguir un procés metodològic ordenat i lògic en la finalitat del projecte.
- RA2 Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi eficient.
- RA3 Aplicar i transferir al projecte coneixements globals i específics.
- RA4 Sintetitzar requisits creatius amb eficàcia.

Guia Docent del Grau en Disseny

- RA5 Conèixer i usar materials i tecnologies adequades.
- RA6 Aplicar amb rigor les tècniques de representació en suport material i digital en la definició del projecte
- RA7 Aplicar tècniques de presentació amb claredat comunicativa per a l'explicació, acceptació i promoció del projecte.
- RA8 Realitzar estudis de viabilitat i previsió pressupostària.
- RA9 Reflexionar respecte al problema exposat.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Arquitectura de la informació. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Diagrama de flux. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Valoració econòmica de l'*know-how* del dissenyador/a. [RA1, RA8]
- Valoració econòmica de l'adquisició de dispositius per a donar terme el projecte. [RA1, RA8]
- Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega. [RA1]

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Rúbriques.
- Qüestionaris.
- Exercicis d'aplicació.
- Retroacció individual i/o grupal: escrits o orals.
- Informes de seguiment.
- Observacions directes.
- Registres d'observació.
- Autoavaluació i coavaluació.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

- Arquitectura de la informació. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Diagrama de flux. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Valoració econòmica de l'*know-how* del dissenyador/a. [RA1, RA8]
- Valoració econòmica de l'adquisició de dispositius per a donar terme el projecte. [RA1, RA8]
- Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega. [RA1]

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Ponderació recuperació: 5%

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

- Arquitectura de la informació. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Diagrama de flux. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Valoració econòmica de l'*know-how* del dissenyador/a. [RA1, RA8]
- Valoració econòmica de l'adquisició de dispositius per a donar terme el projecte. [RA1, RA8]

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

- Rúbriques.
- Qüestionaris.
- Autoavaluació.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 4	Durada: 3 setmanes	Ponderació: 20%
--------------------	--------------------	------------------------

Descripció de l'activitat: Prototip de baixa fidelitat (Wireframe).

Realitzar el prototip de baixa fidelitat, també anomenat *wireframe*, que és un esquema-esbós detallat del disseny i funcionament entre pantalles del projecte, garantint coherència visual i d'interacció mitjançant elements reconeixibles i accessibles. Ha de ser escalable, adaptant-se fluidament a diferents dispositius. Els *wireframes* han de reflectir aquesta adaptabilitat i mantenir un comportament coherent a totes les plataformes i/o dispositius plantejats.

Continguts

- El projecte multimèdia: guió i planificació.
- L'estructura de l'aplicació multimèdia.
- Tipologies d'aplicacions multimèdia.
- La participació de l'usuari.
- Característiques formals de les aplicacions multimèdia.
- Eines específiques de generació de prototips multimèdia.
- Versions, dispositius i compatibilitats.

Competències

- CT-01 Organitzar i planificar la feina de manera eficient i motivadora.
- CT-03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius de la feina realitzada.
- CT-06 Realitzar autocrítica sobre el propi rendiment professional i interpersonal.
- CG-01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionants tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG-11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- GRA-01 Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
- GRA-03 Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.
- GRA-04 Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.
- GRA-05 Establir estructures organitzatives de la informació.
- GRA-06 Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.
- GRA-10 Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.

Metodologies docents aplicades

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------|
| MD1 Conferència i/o classe magistral | MD7 Estudi de casos |
| MD2 Debat i/o discussió | MD8 Treball per projectes |
| MD3 Lectures i/o comentaris | MD9 Pràctica guiada |
| MD5 Tallers i/o pràctiques | MD12 Metodologies àgils |

Guia Docent del Grau en Disseny

Resultats d'aprenentatge

- RA1 Seguir un procés metodològic ordenat i lògic en la finalitat del projecte.
- RA2 Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi eficient.
- RA3 Aplicar i transferir al projecte coneixements globals i específics.
- RA4 Sintetitzar requisits creatius amb eficàcia.
- RA5 Conèixer i usar materials i tecnologies adequades.
- RA6 Aplicar amb rigor les tècniques de representació en suport material i digital en la definició del projecte
- RA7 Aplicar tècniques de presentació amb claredat comunicativa per a l'explicació, acceptació i promoció del projecte.
- RA9 Reflexionar respecte al problema exposat.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Nivell de detall del Wireframe. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Qualitat conceptual. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Nivell d'adaptabilitat dels mòduls. [RA3, RA5, RA6]
- Ús de graelles adaptatives. [RA3, RA5, RA6]
- Qualitat formal de la solució. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Qualitat de les conclusions. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA9]
- Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega. [RA1]

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Rúbriques.
- Qüestionaris.
- Exercicis d'aplicació.
- Retroacció individual i/o grupal: escrits o orals.
- Informes de seguiment.
- Observacions directes.
- Registres d'observació.
- Autoavaluació.
- Coavaluació.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

- Nivell de detall del Wireframe. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Qualitat conceptual. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Nivell d'adaptabilitat dels mòduls. [RA3, RA5, RA6]
- Ús de graelles adaptatives. [RA3, RA5, RA6]
- Qualitat formal de la solució. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Qualitat de les conclusions. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA9]
- Seguiment a l'aula i puntualitat a l'entrega. [RA1]

Guia Docent del Grau en Disseny

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Ponderació recuperació: 10%

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

- Nivell de detall del Wireframe. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Qualitat conceptual. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Nivell d'adaptabilitat dels mòduls. [RA3, RA5, RA6]
- Ús de graelles adaptatives. [RA3, RA5, RA6]
- Qualitat formal de la solució. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Qualitat de les conclusions. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA9]

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

- Rúbriques
- Qüestionaris
- Autoavaluació.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 5

Durada: 6 setmanes

Ponderació: 30 %

Descripció de l'activitat: Prototip d'alta fidelitat.

Crear el prototip d'alta fidelitat per als diferents dispositius, buscant un nivell de realisme que permeti simular una experiència interactiva real. El disseny UI/UX ha de ser funcional, intuïtiu i adaptable a diferents pantalles, garantint una navegació fluida i eficient. A més, ha d'assegurar una experiència d'usuari accessible i sostenible, optimitzant recursos visuals i millorant la interacció perquè sigui clara i efectiva. L'objectiu és oferir el prototip d'un disseny de producte digital UI/UX el màxim de real possible, coherent, atractiu i fàcil d'utilitzar.

Continguts

- El projecte multimèdia: guió i planificació.
- L'estructura de l'aplicació multimèdia.
- Tipologies d'aplicacions multimèdia.
- La participació de l'usuari.
- Característiques formals de les aplicacions multimèdia.
- Eines específiques de generació de prototips multimèdia.
- Versions, dispositius i compatibilitats.

Competències

- CT-01 Organitzar i planificar la feina de manera eficient i motivadora.
- CT-03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius de la feina realitzada.
- CT-06 Realitzar autocrítica sobre el propi rendiment professional i interpersonal.
- CG-01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionants tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG-11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- GRA-01 Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
- GRA-03 Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.
- GRA-04 Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.
- GRA-05 Establir estructures organitzatives de la informació.
- GRA-06 Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.
- GRA-10 Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.

Metodologies docents aplicades

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------|
| MD1 Conferència i/o classe magistral | MD7 Estudi de casos |
| MD2 Debat i/o discussió | MD8 Treball per projectes |
| MD3 Lectures i/o comentaris | MD9 Pràctica guiada |
| MD5 Tallers i/o pràctiques | MD12 Metodologies àgils |

Guia Docent del Grau en Disseny

Resultats d'aprenentatge

- RA1 Seguir un procés metodològic ordenat i lògic en la finalitat del projecte.
- RA2 Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi eficient.
- RA3 Aplicar i transferir al projecte coneixements globals i específics.
- RA4 Sintetitzar requisits creatius amb eficàcia.
- RA5 Conèixer i usar materials i tecnologies adequades.
- RA6 Aplicar amb rigor les tècniques de representació en suport material i digital en la definició del projecte
- RA7 Aplicar tècniques de presentació amb claredat comunicativa per a l'explicació, acceptació i promoció del projecte.
- RA9 Reflexionar respecte al problema exposat.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Nivell de detall realista del prototip d'alta qualitat. [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
- Adaptabilitat dels mòduls (adaptabilitat entre dispositius, ús de graelles, mesures de mòduls, tipogràfiques...). [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
- Qualitat conceptual.[RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Qualitat formal de la solució. [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
- Fer un ús correcte de les eines/tècniques/recursos emprats.[RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
- Grau de seguiment a l'aula y puntualitat a l'entrega. [RA1]

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Rúbriques.
- Qüestionaris.
- Exercicis d'aplicació.
- Retroacció individual i/o grupal: escrits o orals.
- Informes de seguiment.
- Observacions directes.
- Registres d'observació.
- Autoavaluació.
- Coavaluació.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

- Nivell de detall realista del prototip d'alta qualitat. [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
- Adaptabilitat dels mòduls (adaptabilitat entre dispositius, ús de graelles, mesures de mòduls, tipogràfiques...). [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
- Qualitat conceptual.[RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Qualitat formal de la solució. [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
- Fer un ús correcte de les eines/tècniques/recursos emprats.[RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
- Grau de seguiment a l'aula y puntualitat a l'entrega. [RA1]

Guia Docent del Grau en Disseny

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Ponderació recuperació: 15%

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

- Nivell de detall realista del prototip d'alta qualitat. [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
- Adaptabilitat dels mòduls (adaptabilitat entre dispositius, ús de graelles, mesures de mòduls, tipogràfiques...). [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
- Qualitat conceptual. [RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6, RA7, RA9]
- Qualitat formal de la solució. [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]
- Fer un ús correcte de les eines/tècniques/recursos emprats. [RA3, RA4, RA5, RA6, RA7]

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

- Rúbriques.
- Qüestionaris.
- Autoavaluació.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 6A

Durada: 1 setmana

Ponderació: 10%

Descripció de l'activitat: Exposició.

NOTA: Prova avaluativa només per alumnes dins de l'avaluació contínua.

En l'exposició pública al client sobre el desenvolupament del projecte, començant per l'arbre de continguts i el diagrama de flux per explicar l'organització de la informació i la navegació. A continuació, es mostrarà el prototip final d'alta fidelitat, destacant la seva funcionalitat, usabilitat i adaptabilitat a diferents dispositius. Finalment, es justificarà el pressupost del *know-how*, valorant el treball de recerca, disseny i desenvolupament que ha permès crear una solució interactiva efectiva i alineada amb les necessitats del projecte.

Continguts

- El projecte multimèdia: guió i planificació.
- L'estructura de l'aplicació multimèdia.
- Tipologies d'aplicacions multimèdia.
- La participació de l'usuari.
- Exposició pública al client.
- Característiques formals de les aplicacions multimèdia.
- Eines específiques de generació de prototips multimèdia.
- Versions, dispositius i compatibilitats.
- Pressupostos i viabilitat econòmica.

Competències

- CT-06 Realitzar autocrítica sobre el propi rendiment professional i interpersonal.
- CG-01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionants tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG-11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- GRA-01 Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
- GRA-03 Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.
- GRA-04 Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.
- GRA-05 Establir estructures organitzatives de la informació.
- GRA-06 Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.
- GRA-10 Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.

Metodologies docents aplicades

- MD2 Debat i/o discussió
- MD6 Presentacions i/o defenses

Guia Docent del Grau en Disseny

Resultats d'aprenentatge

- RA1 Seguir un procés metodològic ordenat i lògic en la finalitat del projecte.
- RA2 Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi eficient.
- RA3 Aplicar i transferir al projecte coneixements globals i específics.
- RA4 Sintetitzar requisits creatius amb eficàcia.
- RA5 Conèixer i usar materials i tecnologies adequades.
- RA6 Aplicar amb rigor les tècniques de representació en suport material i digital en la definició del projecte
- RA7 Aplicar tècniques de presentació amb claredat comunicativa per a l'explicació, acceptació i promoció del projecte.
- RA8 Realitzar estudis de viabilitat i previsió pressupostària.
- RA9 Reflexionar respecte al problema exposat.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Expressió i comunicació davant del grup classe [RA1, RA2, RA3, RA9]
- Qualitat de l'argumentació. [RA1, RA2, RA3, RA9]
- Comunicació de forma atractiva, fent ús de les eines i recursos adients. [RA4, RA5, RA6, RA7]
- Grau de seguiment a l'aula y puntualitat a l'entrega. [RA1]

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Rúbriques.
- Qüestionaris.
- Exercicis d'aplicació.
- Retroacció individual i/o grupal: escrits o orals.
- Informes de seguiment.
- Observacions directes.
- Registres d'observació.
- Autoavaluació.
- Coavaluació.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

- Expressió i comunicació davant del grup classe [RA1, RA2, RA3, RA9]
- Qualitat de l'argumentació. [RA1, RA2, RA3, RA9]
- Comunicació de forma atractiva, fent ús de les eines i recursos adients. [RA4, RA5, RA6, RA7]
- Grau de seguiment a l'aula y puntualitat a l'entrega. [RA1]

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Ponderació recuperació: 0%

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumne/a fora de l'avaluació contínua queda exclòs d'aquesta activitat i ha de realitzar l'Activitat 6B, una prova pràctica presencial amb el projecte d'interfície.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumne/a fora de l'avaluació contínua queda exclòs d'aquesta activitat i ha de realitzar l'Activitat 6B, una prova pràctica presencial amb el projecte d'interfície.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 6B	Durada: 2 hores.	Ponderació recuperació: 40 %
---------------------	------------------	-------------------------------------

Descripció de l'activitat: Prova pràctica presencial - Projecte d'interfície.

NOTA: Prova avaluativa només per alumnes fora de l'avaluació contínua.

Prova presencial i pràctica d'una durada de 2 hores aproximadament, on avalua els coneixements en prototipatge web i l'ús correcte d'eines específiques. Es valorarà el nivell de detall del prototip d'alta qualitat, la seva adaptabilitat entre dispositius i l'ús adequat de graells per a un disseny responsiu. A més, s'examinarà la coherència i escalabilitat dels mòduls, així com la qualitat tècnica en termes de mesures, tipografies i distribució.

Finalment, es comprovarà que el prototip sigui realista i funcional, aplicant correctament tècniques i recursos de disseny d'interacció.

Continguts

- El projecte multimèdia: guió i planificació.
- L'estructura de l'aplicació multimèdia.
- Tipologies d'aplicacions multimèdia.
- Versions, dispositius i compatibilitats.
- Característiques formals de les aplicacions multimèdia.
- Eines específiques de generació de prototips multimèdia.

Competències

- CT-01 Organitzar i planificar la feina de manera eficient i motivadora.
- CT-03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius de la feina realitzada.
- CG-01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionants tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG-11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- GRA-01 Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
- GRA-03 Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.
- GRA-04 Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.
- GRA-05 Establir estructures organitzatives de la informació.
- GRA-06 Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.

Metodologies docents aplicades

- MD4 Proves i/o exàmens
- MD5 Tallers i/o pràctiques

Resultats d'aprenentatge

- RA1 Seguir un procés metodològic ordenat i lògic en la finalitat del projecte.
- RA2 Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi eficient.
- RA3 Aplicar i transferir al projecte coneixements globals i específics.

Guia Docent del Grau en Disseny

- RA4 Sintetitzar requisits creatius amb eficàcia.
- RA5 Conèixer i usar materials i tecnologies adequades.
- RA6 Aplicar amb rigor les tècniques de representació en suport material i digital en la definició del projecte

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

- Demostració de coneixements bàsics del prototipatge Web així com d'un ús correcte de les eines específiques. [RA1, RA3, RA5, RA6]
- Nivell de detall del prototip d'alta qualitat. [RA1, RA3, RA5, RA6]
- Nivell d'adaptabilitat dels mòduls. [RA3, RA5, RA6]
- Qualitat tècnica (adaptabilitat entre dispositius, mesures de mòduls, tipogràfiques...). [RA1, RA3, RA4, RA5, RA6]
- Ús de graelles per disseny adaptatiu. [RA1, RA3, RA5, RA6]
- Nivell de concreció realista del prototip. [RA1, RA3, RA5, RA6]
- Fer un ús correcte de les eines/tècniques/recursos emprats. [RA1, RA3, RA4, RA5, RA6]

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

- Rúbriques.
- Qüestionaris.
- Autoavaluació.