



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT **INTERACCIÓ DIGITAL**

Coordinació: LEGA LLADOS, FERRAN

Any acadèmic 2020-21

Informació general de l'assignatura

Denominació	INTERACCIÓ DIGITAL			
Codi	102188			
Semestre d'impartició	2N Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	2	OBLIGATÒRIA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRAULA		TEORIA
	Nombre de crèdits	3		3
	Nombre de grups	2		1
Coordinació	LEGA LLADOS, FERRAN			
Departament/s	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	60H. Lectives 120H. Treball autònom.			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Català Castellà			
Distribució de crèdits	3 crèdits teòrics 3 crèdits pràctics.			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
LEGA LLADOS, FERRAN	ferran.lega@udl.cat	6	
VASILE , FRANCESCA	francesca.vasile@udl.cat	3	

Objectius acadèmics de l'assignatura

- Consolidar el desenvolupament de sistemes interactius seguint les metodologies de Disseny Centrat en l'Usuari (DCU).
- Aplicació de Tècniques Participatives en fases inicials d'un desenvolupament d'un sistema interactiu.
- Comprendre i desenvolupar els perfils d'usuari associats a un determinat sistema.
- Desenvolupar l'Arquitectura de la Informació d'un sistema interactiu i/o d'informació.
- Conèixer i aplicar els patrons d'interacció a l'hora de dissenyar interfícies d'usuari.
- Avaluar la usabilitat i el grau de l'experiència dels usuaris d'un sistema interactiu.

Competències

Competències Bàsiques (CB)

Que els estudiants demostrin, posseeixin i compreguin coneixements de la seva àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i sol estar en un nivell que si bé es recolza en llibres de text avançats, incloent també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi.

Generals (GB)

Habilitat per a resoldre problemes de comunicació, coneixent i identificant les diferents fases del disseny digital.

Habilitat per a respondre a contextos propis d'entorns digitals reconeixent factors físics, cognitius, culturals i socials que emmarquen decisions de disseny.

Capacitat per a dissenyar i avaluar sistemes que garanteixin l'accessibilitat i usabilitat.

Entendre, comprendre, saber interactuar i satisfer les necessitats dels nous clients en contextos digitals.

Competències Específiques (CE)

Capacitat per a la creació i explotació de mons virtuals, i per a la creació, gestió i distribució de continguts multimèdia.

Prototipar un sistema interactiu a partir d'un disseny.

Competències Transversals (CT)

Adquirir nocions essencials de pensament científic.

Adquirir capacitació en l'ús de les noves tecnologies i de les tecnologies de la informació i la comunicació

Competències Estratègiques de la Universitat (CEU)

Correcta expressió Oral i escrita.

Domini de les TIC

Coneixement i domini de l'Anglès com a llengua estrangera.

Continguts fonamentals de l'assignatura

BLOC 1: L'INTERACCIÓ DIGITAL EN EL DISSENY I L'EMPRESA.

- 1-El disseny centrat en l'usuari.
- 2- Els perfils d'usuari, com crear Perfils i grups d'usuaris.
- 3- Casos d'estudi.
- 4- L'oratoira per vendre un projecte.
- 6- L'arquitectura de la informació.
- 5- Com afrontar un projecte real.

BLOC 2. INTERACCIÓ DIGITAL I ART.

- 1- Relació entre l'art i 'espectador.
- 2- Art Digital i interacció.
- 3- Casos d'estudi.
- 4- Com desenvolupar un projecte artístic real.
- 5- L'obra pensada per exhibirse.
- 6- Presentem el nostre projecte a una convocatòria.

Eixos metodològics de l'assignatura

- El curs s'organitza en classes on s'exposen els continguts tècnics de l'assignatura. En aquestes sessions es donen a conèixer les tècniques i els mètodes que s'apliquen en els processos de creació. A més, es duran a terme projectes pràctics amb l'objectiu que l'alumnat assimili i verifiqui els coneixements aplicables a l'expressió gràfica i artística;
- Exposició teòrica del professorat mitjançant suport audiovisual i propostes de treballs segons els blocs temàtics a desenvolupar.
- Projecció Oral de l'alumnat d'allò que esta desenvolupant.
- Debats i reflexions entorn de l'observació analítica del desenvolupament dels projectes de perfils d'usari.

- Desenvolupament d'un projecte empresarial i presentació a una convocatòria pública.
- Reflexions i debats entorn a l'art interactiu.
- Deenvolupament d'un projecte artístic interactiu.
- Seguiment continuat en grup o individualment en l'àmbit de treball o espais tutorials.
- Control d'assistència a l'aula, així com en l'entrega de treballs cronològicament pautats.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

Les classes tenen una orientació molt pràctica i a pesar que sempre hi ha un marc teòric, es realitzaran sortides fora de l'aula, debats i exposicions dels treballs, tot enfocat per a la realització de pràctiques per a aconseguir les competències necessàries per a superar els objectius de l'assignatura.

L'assignatura es divideix en 2 grans blocs.

1. EL DISSENY CENTRAT EN L'USUARI. L'EMPRESA:

2. ART I INTERACCIÓ.

DATA	SETMANA/ PROFESSOR	DESCRIPCIÓ	ACTIVITAT
15-18 Febrer	1 Ferran	Presentació assignatura El disseny centrat en l'Usuari (DCU). Pràctiques.	1a Sessió (2h). TEORIA GRUP SENCER. Marc teòric sobre el disseny centrat en l'Usuari (DCU). 2a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G1. Pràctiques. 2a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G2. Pràctiques.
3-4 Març	3 Francesca	<i>Els Perfils d'usuari.</i> <i>Crear un Perfil d'usuari Grupal.</i>	1a Sessió (2h). TEORIA GRUP SENCER. Marc teòric i perfils d'usuari. 2a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G1. Pràctiques. 2a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G2. Pràctiques.
15-17 Març	5 Ferran Francesca	L'oratória per vendre o exposar un producte. Casos d'estudi.	1a Sessió (2h). TEORIA GRUP SENCER. L'oratória per vendre o exposar un producte. 2a Sessió (2h). TEORIA GRUP SENCER. Casos d'estudi Reals d'empreses.
24-25 Març	6 Francesca	Com afrontar un projecte real.	1a Sessió (2h). TEORIA GRUP SENCER. Marc teòric i perfils d'usuari. 2a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G1. Pràctiques. 2a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G2. Pràctiques.

14-15 Abril	8 Ferran Ferran / Francesca	Test d'usabilitat Presentacions avantprojectes	1a Sessió (2H). TEORIA GRUP SENCER. Marc teòric. 2a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G1. <i>Presentació projectes.</i> 2a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G2. <i>Presentació projectes,</i>
19-23 Abril	9 Ferran / Francesca	Exàmens parcials	
26-28- 29 Abril	10 Ferran	Relació entre art i espectador. L'art Digital i l'art interactiu. Pràctiques de projectes d'art L'interactiu.	1a Sessió (2h). TEORIA GRUP SENCER. Relació entre art i espectador. 2a Sessió (2h). TEORIA GRUP SENCER. L'art Digital i l'art interactiu. 3a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G1. <i>Pràctiques.</i> 3a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G2. <i>Pràctiques.</i>
12-13 Maig	12 Ferran	La figura del comissari d'art. Casos d'estudi. Projectes d'interacció a l'aula.	1a Sessió (2h). TEORIA GRUP SENCER. Casos d'estudi d'art i conferència. 2a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G1. <i>Treball autònom a l'aula amb Pràctiques.</i> 2a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G2. <i>Treball autònom a l'aula amb Pràctiques.</i>
19-20 Maig	13 Francesca Ferran/Francesca	Seguiment de projectes. Presentació projectes de disseny centrat en L'usuari.	1a Sessió- (2H). TEORIA GRUP SENCER. 2a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G1. <i>treball autònom a l'aula amb Pràctiques.</i> 2a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G2. <i>treball autònom a l'aula amb Pràctiques.</i>
24-26- 27 Maig	14 Ferran	Com desenvolupar un projecte. Cerca de beques i convocatòries. Crear un dossier per una convocatòria. Presentació de projectes d'art d'interacció digital.	1a Sessió (2H). TEORIA GRUP SENCER. 2a Sessió (2H). TEORIA GRUP SENCER. 3a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G1. <i>Presentació de rojectes,</i> 3a sessió. (3h). PRÀCTIQUES G2. <i>Presentació de Projectes.</i>
7-18 Juny	Ferran / Francesca	EXAMEN FINAL	

21-25 Juny	Ferran	TUTORIES	
28 Juny 2 Juliol	Ferran / Francesca	EXÀMENS DE RECUPERACIÓ	

Sistema d'avaluació

Els instruments d'avaluació es fonamenten en l'observació, el seguiment i el control dels processos de canvi produïts en els treballs que ha dut a terme l'alumnat, així com en el desenvolupament del procés projectual i creatiu.

ACR.	Activitats Avaluació	Ponderació	Nota Mínima	En Grup	Obligatòria	Recuperable
P1	Examen Parcial	20%	No	No	Si	No
PRA1	Pràctiques Bloc 1	20%	No	Si	Si	No
PRA2	Pràctiques Bloc 2	50%	No	Si	Si	Si
Fo	Entrades Fòrum	10%	No	No	No	No

NOTA_FINAL = màxim 20% P1 + 20% PRA1 + 50% PRA2 + 10% Entrades al fòrum.

Per tenir superada l'assignatura cal que **NOTA_FINAL** sigui major o igual que 5.

En cas de no haver superat l'assignatura, es pot anar a l'examen de recuperació. En aquest cas la nota es calcularà de la següent manera:

N_REC = Nota_Final = 50% + PRA = 50%.

Bibliografia i recursos d'informació

Crespo, J.L. (2013). **Estéticas del Media Art**. Cuenca: Eumed.net

CAMPBELL, J. (2000). "Diálogos ilusorios: el control y las opciones en el arte interactivo". Leonardo, vol. 33, 2.

Munari, B. (1998). **Fantasia: Invención, creatividad e imaginación en las comunicaciones visuales**.

Isaacson, W. (2011). **Steve Jobs: La Biografia**

Krug S. (2015). **Don't make me think. No Me Hagas Pensar. Actualización**

Unger, Russ and Chandler, Carolyn (2012). **A Project Guide to UX Design (Voices That Matter)**

Diseño de producto digital: Ian Spalter 2019 (Netflix)

Lorés, J. y otros (-). **Introducción a la Interacción Persona-Ordenador.**