



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT **INTERACCIÓ DIGITAL**

Coordinació: LEGA LLADOS, FERRAN JOAN

Any acadèmic 2022-23

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 JOAN			
Departament/s	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	60 H. Lectives 90 H. de treball autònom.			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllac 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 JOAN	ferran.lega@udl.cat	3	
VASILE , FRANCESCA	francesca.vasile@udl.cat	6	

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)

CB1. Que els estudiants hagin demostrat posseir i comprendre coneixements a la seva àrea d'estudi que parteix de la base de l'educació secundària general, i se sol trobar a un nivell que, si bé es recolza en llibres de text avançats, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements procedents de l'avantguarda del seu camp d'estudi

CB3. Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir i interpretar dades rellevants (normalment dins de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'índole social, científica o ètica

Competències Generals (GB)

CG2. Habilitat per resoldre problemes de comunicació, coneixent i identificant les diferents fases del disseny digital.

CG3. Habilitat per respondre a contextos propis d'entorns digitals reconeixent factors físics, cognitius, culturals i socials que emmarquen decisions de disseny.

CG5. Capacitat per dissenyar i avaluar sistemes que garanteixin l'accessibilitat i usabilitat.

CG6. Entendre, comprendre, saber interactuar i satisfer les necessitats dels nous clients en contextos digitals

Competències Específiques (CE)

CE8. Capacitat per a la creació i explotació de mons virtuals, i per a la creació, gestió i distribució de continguts multimèdia.

CE10. Prototipar un sistema interactiu a partir d'un disseny.

CE13. Adquirir sensibilitat estètica i artística per prendre decisions durant el procés creatiu, demostrant habilitat en el maneig de les tècniques i procediments específics de l'art digital

Competències Transversals (CT)

CT3. Adquirir capacitat en l'ús de les noves tecnologies i de les tecnologies de la informació i la comunicació

CT6. Aplicar la perspectiva de gènere a les tasques pròpies de l'àmbit professional.

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'oratoria 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 l'espectador.
- 2- Art Digital i interacció.
- 3- Casos d'estudi.
- 4- Com desenvolupar un projecte artístic real.
- 5- L'obra pensada per exhibir-se.
- 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 està desenvolupant.
- Debats i reflexions entorn de l'observació analítica del desenvolupament dels projectes de perfils d'usuari.
- Desenvolupament d'un projecte empresarial i presentació a una convocatòria pública.

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

SOFTWARE

Touchdesigner

Adobe Indesign

Adobe XD

Figma

Adobe Premiere

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Pla de desenvolupament de l'assignatura

Les classes tenen una orientació molt pràctica i es fonamenten en 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 INTERACTIU.

2. ART I INTERACCIÓ.

SETMANA	DESCRIPCIÓ	ACTIVITATS
S1 Ferran	Presentació del Curs. El Disseny centrat en l'usuari.	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Presentació de l'assignatura i objectius.</i> <i>El Disseny centrat en l'usuari.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Wix</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2: <i>Wix</i>
S2 Ferran	Els perfils d'usuari	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Els perfils d'usuari</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Videotutorials Toni Granollers</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2: <i>Videotutorials Toni Granollers</i>
S3 Francesca	El disseny digital com resolució de problemes/necessitats	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>El disseny digital com resolució de problemes/necessitats</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Figma & Adobe XD</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2: <i>Figma & Adobe XD</i>

<p>S4 Francesca</p>	<p><i>Casos d'estudi.</i></p>	<p>1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: Estudi de casos. 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: Pràctiques projecte APP. 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2: Pràctiques projecte APP.</p>
<p>S5 Francesca</p>	<p><i>Com realitzar un projecte d'interacció digital</i> <i>Disseny i execució per fases.</i> <i>Estudi de validació amb usuaris</i></p>	<p>1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Com realitzar un projecte d'interacció digital</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: Pràctiques projecte APP. 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2: Pràctiques projecte APP.</p>
<p>S6 Francesca</p>	<p><i>Com presentar visualment un projectes d'interacció digital.</i> <i>Disseny i estratègies.</i> <i>Possibilitat de finançament</i></p>	<p>1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Com presentar visualment un projectes d'interacció digital.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: Pràctiques projecte APP. 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2: Pràctiques projecte APP.</p>
<p>S7 Ferran</p>	<p><i>Presentacions i posada en comú dels projectes WIX.</i></p>	<p>1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Presentacions i posada en comú dels projectes WIX.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Presentacions i posada en comú dels projectes WIX.</i></p>
<p>S8 Francesca</p>	<p><i>Com presentar un projecte durant una reunió d'empresa.</i> <i>L'oratòria per vendre un projecte.</i> <i>Assessorament al treball, desenvolupament del projecte.</i></p>	<p>1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Com presentar un projecte durant una reunió d'empresa.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Seguiment Projectes.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2: <i>Seguiment Projectes.</i></p>
<p>S9</p>	<p><i>Exàmens parcials</i></p>	
<p>S10 Ferran</p>	<p><i>L'art Interactiu.</i></p>	<p>2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>L'art Interactiu. Presentació Arduino / Touchdesigner</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2: <i>L'art Interactiu. Presentació Arduino / Touchdesigner</i></p>
<p>S11 Ferran</p>	<p><i>Com desenvolupar un projecte artístic.</i></p>	<p>1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Com desenvolupar un projecte artístic.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Com desenvolupar un projecte artístic.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2: <i>Com desenvolupar un projecte artístic.</i></p>
<p>S12 Francesca</p>	<p><i>Test i validació amb usuaris</i> <i>Desenvolupament de la segona fase del projecte.</i></p>	<p>1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Test i validació amb usuaris</i> <i>Desenvolupament de la segona fase del projecte.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: Pràctiques projecte. 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2: Pràctiques projecte.</p>

S13 Ferran	<i>La figura del comissari en l'art.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Conferència a càrrec de la Comissaria del SONAR+D Antònia Folguera.</i>
S14 Francesca	<i>Promoció i documentació del projecte</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Promoció i documentació del projecte</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Assessorament al treball, desenvolupament del projecte final.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2: <i>Assessorament al treball, desenvolupament del projecte final.</i>
S15 Francesca Ferran	<i>Exposicions de treballs de pràctiques.</i>	1a sessió. (2h). MARC TEÒRIC: <i>Exposició projectes.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G1: <i>Exposició projectes.</i> 2a sessió. (2h). PRÀCTIQUES G2: <i>Exposició projectes.</i>
S16 17	Exàmens Parcial	Examen Parcial P2
S18	<i>Tutories</i>	<i>Tutories a demanda dels alumnes.</i>
S19	Exàmens de recuperació	Realització dels exàmens de recuperació.

***Durant les classes teòriques els alumnes hauran d'agafar apunts dels continguts que s'exposaran a l'aula. El professor lliurarà i penjarà al campus virtual alguns materials exposats a l'aula, però és responsabilitat de l'alumnat realitzar les lectures, i agafar els apunts de classe.**

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, i en les presentacions/exposicions dels projectes dutes a terme.

ACR.	Activitats Avaluació	Ponderació	Nota Mínima	En Grup	Obligatòria	Recuperable
PF	Examen Final	30%	5*	No	Si	Si
PRA1	Pràctiques Bloc 1 IA	20%	No	Part Individual – Part Grup	Si	No

PRA2	Pràctiques Bloc 2 Art interactiu	15%	No	Individual	Si	No
PRA3	Pràctiques Bloc 3 Campanya interactiva	35%	No	Part Individual – Part Grup	Si	Si

NOTA MÍNIMA* Per poder fer mitjana entre l'examen de l'assignatura (PF) amb el bloc de pràctiques, és necessari obtenir una nota mínima de 5 a les proves escrites (PF). En cas de no obtenir aquesta nota mínima, l'assignatura restarà NO SUPERADA i s'haurà de realitzar l'examen de recuperació.

NOTA_FINAL (PF < 5*) = 30% PF + 20% PRA1 + 15% PRA2 + 35 PRA 3.

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

En cas de no haver superat l'assignatura, es podrà assistir a la recuperació. En aquest cas la Nota_Final es calcularà de la següent manera:

NOTA_RECUPERACIÓ: Examen 40% (Nota mínima 5. Si no s'arriba al 5 no es farà mitjana amb les pràctiques i restarà l'assignatura suspesa amb la nota de l'examen de recuperació) + Pràctiques = 60%. (es revaloritzarà de forma proporcional cada bloc al pes del 60%).

Bibliografia i recursos d'informació

Lectures recomanades:

Bianchi, S. and Verhagen, E. (2016). *PRACTICABLE, from participation to interaction in contemporary art*. London. The MIT Press. Cambridge Massachussets.

Brassel, C. (2012). *Las mejores técnicas para hablar en público*. Debolsillo.

Ciceron, M. T. (2014). *El orador*. Gredos.

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.

Isaacson, W. (2011). *Steve Jobs: La Biografía*. Little Brown.

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

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

Molina, A y Kepa, L. (2000). *Futuros emergentes, Arte interactividad y nuevos medios*. Valencia: Diputació de València. Institut Alfons el Magnànim.

Moreno, A. y Corcoles, S. (2017). *Aprende Arduino en un fin de semana*. Editorial Independiente.

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

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

Schopenhauer, A. (2011). *El arte de tener la razón*. Nueva biblioteca EDAF.

Videotutorials sobre DIU:

Curs Toni Granollers: <https://mpiua.invid.udl.cat/>

Diseño de producto digital: Ian Spalter 2019 (Netflix)

Tutorial iniciació Touchdesigner. <https://www.youtube.com/watch?v=v6DwHEVWkkl&t=1008s>