



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

DISSENY I CREATIVITAT EN ENTORNS INTERACTIUS

Coordinació: SAYAGO BARRANTES, SERGIO

Any acadèmic 2023-24

Informació general de l'assignatura

Denominació	DISSENY I CREATIVITAT EN ENTORNS INTERACTIUS			
Codi	102367			
Semestre d'impartició	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Tècniques d'Interacció Digital i de Computació	1	TRONCAL/BÀSICA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Només examen			
Coordinació	SAYAGO BARRANTES, SERGIO			
Departament/s	ENGINYERIA INFORMÀTICA I DISSENY DIGITAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	40% presencial / 60% treball autònom			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Català / Castellà			
Distribució de crèdits	Sergio Sayago			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
SAYAGO BARRANTES, SERGIO	sergio.sayago@udl.cat	0	Demander cita per correu-e Les tutories poden ser presencials (despatx 12 edifici Pla de la Massa) o online a través de l'eina de videoconf. del campus virtual.

Informació complementària de l'assignatura

Aquesta assignatura s'imparteix en el primer semestre del primer curs del Grau en Tècniques d'Interacció Digital i Computació.

S'engloba dins de la matèria d'Informàtica, sent de caràcter bàsica.

Objectius acadèmics de l'assignatura

- Entendre que en qualsevol sistema, un elevat percentatge d'efectes ve provocat per un petit percentatge de variables.
- Saber que hi ha la tendència a percebre un conjunt d'elements diferents entre si com un patró únic i identificable i no com múltiples elements individuals
- Conèixer els principals principis de disseny.
- Aprendre a cercar consistència en actituds, pensaments i creences.
- Entendre que la utilitat d'un sistema millora quan les parts similars del mateix s'expressen de maneres semblants.
- Explicar el fenomen de la memòria segons el qual la informació que s'analitza amb deteniment es recorda millor que la informació que és analitzada de manera superficial.
- Reconèixer que la bellesa d'un disseny constitueix el resultat de la puresa de la seva funció.
- Observar que hi ha la tendència a interpretar les imatges ambigües com si fossin senzilles i completes en lloc de complexes i incompletes.

Competències

Competències Bàsiques:

B01. Que els estudiants hagin demostrat posseir i comprendre coneixements en una 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.

Competències Transversals:

CT3. Implementar noves tecnologies i tecnologies de la informació i la comunicació.

CT5. Aplicar nocions essencials de pensament científic.

Competències Generals:

CG2. Capacitat per a dissenyar, desenvolupar, avaluar i garantir l'accessibilitat, ergonomia, usabilitat i seguretat dels sistemes informàtics.

CG5. Coneixement de les matèries bàsiques i tecnologies, que capacitin per a l'aprenentatge i desenvolupament de nous mètodes i tecnologies, així com les que doten d'una gran versatilitat per a adaptar-se a noves situacions.

CG7. Capacitat per a resoldre problemes amb iniciativa, presa de decisions, autonomia i creativitat.

CG8. Capacitat per a l'abstracció i el raonament crític, lògic i matemàtic.

Competències Específiques:

CE16. Capacitat per a dissenyar i avaluar interfícies persona-ordinador que garanteixin la usabilitat dels sistemes, serveis i aplicacions informàtiques.

CE17. Saber aplicar els coneixements de disseny suficients per proposar i defensar un concepte de disseny d'un entorn interactiu i desenvolupar-lo fins a poder ser dut a la pràctica emprant les tecnologies creatives adequades a cada projecte.

CE24. Ser capaç de comprendre els factors humans que intervenen en tot procés d'interacció entre persones i tecnologia, així com saber aplicar-los de forma adequada al disseny de productes i serveis interactius, i les seves interfícies.

Continguts fonamentals de l'assignatura

Bloc I - Disseny de Sistemes Interactius: fonaments

T1. Disseny de la Interacció: Conceptes Bàsics

1.1 Introducció

1.2 Paradigmes d'Interacció

1.3 El Procés del Disseny

1.4 Principis Fonamentals

1.5 Aspectes Essencials

T2. comportament Humà

2.1 Processament de les Accions

2.2 Pensament Humà

T3. Plataformes d'Interacció

3.1 Disseny d'Aplicacions d'escriptori

3.2 Disseny d'Aplicacions Mòbils

3.3 Disseny d'Aplicacions Web

Bloc II - Principis de Disseny

PD1. Influenciar disseny percebut

PD2. Ajudar a aprendre del disseny

PD3. Millorar la usabilitat d'un disseny

PD4. Fer disseny més atractiu

PD5. Millorar presa de decisions en el disseny

Eixos metodològics de l'assignatura

L'assignatura s'imparteix el curs 23/24 en format únicament exàmens.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

No hi ha pla de desenvolupament perquè l'assignatura s'ofereix en modalitat "únicament examen"

Sistema d'avaluació

1. Avaluació contínua

1.1 Bloc de Teoria $((0.5 * \text{Primer Parcial}) + (0.5 * \text{Segon Parcial})) \geq 5$

- Primer Parcial (50% de teoria) - Bloc I de continguts. Obligatori. Es realitza la setmana de primers parcials. Idioma = CAT/CAST/ANG
- Segon Parcial (50% de teoria) - Bloc II de continguts. Obligatori. Es realitza la setmana d'exàmens finals. Idioma = CAT/CAST/ANG

1.2 Bloc de Pràctiques: 50% de la Nota Final

- El projecte de pràctiques s'acordarà amb els estudiants. Obligatori. Es lliura mitjançant activitat corresponent al campus virtual durant exàmens finals. Idioma = CAT/CAST/ANG

1.3 Nota Final = $(0.5 * \text{Teoria}) + (0.5 * \text{Pràctiques}) \geq 5$

- Si la Nota Final ≥ 5 , però les activitats obligatòries no s'han realitzat, la Nota Final = 4.9 (suspens)

1.4 Recuperacions

- **Si Teoria < 5 = nota màxima 7.5**
 - Examen de teoria de tot el contingut del curs. Idioma = CAT/CAST/ANG
- **Si Projecte de pràctiques < 5 = nota màxima 7.5**
 - Re-lliurament del projecte de pràctiques (en el període de recuperacions) amb correccions segons indicacions del professorat. Idioma = CAT/CAST/ANG

2. Avaluació alternativa

L'estudiantat que compti amb el vistiplau per ser avaluat mitjançant avaluació alternativa (veure requisits i procediment a la normativa d'avaluació) haurà de realitzar les següents activitats

Al tractar-se d'una assignatura en modalitat únicament examen, i tenint en compte el tipus d'assignatura, l'avaluació alternativa = avaluació contínua.

Bibliografia i recursos d'informació

- Alan Dix, Janet Finlay, Gregory D. Abowd, Russell Beale. Human-Computer Interaction, Prentice Hall, ISBN-13: 978-0-13-046109-4 (2004)

- Don Norman. The Design of Everyday Things, Basic Books, ISBN 978-0-465-00394-5 (2013)

- Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin, Christopher Noessel, About Face: The Essentials of Interaction Design, Wiley, ISBN: 978-1-118-76657-6 (2014)

- David Benyon. Designing Interactive Systems, Pearson, ISBN: 978-0-321-43533-0 (2010)

- William Lidwell (Author), Kritina Holden (Author), Jill Butler (Author). Universal Principles of Design, Rockport, ISBN-13: 978-1592535873 (2010)