Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE

INTERACCIÓN DIGITAL

Coordinación: LEGA LLADOS, FERRAN

Año académico 2020-21

INTERACCIÓN DIGITAL 2020-21

Información general de la asignatura

Denominación	INTERACCIÓN DIGITAL
Código	102188
Semestre de impartición	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA
Carácter	

Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	2	OBLIGATORIA	Presencial

Número de créditos de la asignatura (ECTS)	6
Tipo de actividad, créditos y grupos	

Tipo de actividad	PRAULA	TEORIA
Número de créditos	3	3
Número de grupos	2	1

Coordinación	LEGA LLADOS, FERRAN
Departamento/s	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	60H. Clases 120 H. trabajo autónomo.
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.
Idioma/es de impartición	Catalán Castellano.
Distribución de créditos	3 créditos teóricos 3 créditos prácticos

INTERACCIÓN DIGITAL 2020-21

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
LEGA LLADOS, FERRAN	ferran.lega@udl.cat	6	
VASILE , FRANCESCA	francesca.vasile@udl.cat	3	

Objetivos académicos de la asignatura

- Consolidar el desarrollo de sistemas interactivos siguiendo las metodologías de Diseño Centrado en el Usuario (DCU).
- Aplicación de Técnicas Participativas en fases iniciales de un desarrollo de un sistema interactivo.
- Comprender y desarrollar los perfiles de usuario asociados a un determinado sistema.
- Desarrollar la Arquitectura de la Información de un sistema interactivo y/o de información.
- Conocer y aplicar los patrones de interacción a la hora de diseñar interfaces de usuario.
- Evaluar la usabilidad y el grado de la experiencia de los usuarios de un sistema interactivo.

Competencias

Competencias Básicas (CB)

Que los estudiantes demuestren, posean y comprendan conocimientos de su área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y suele estar en un nivel que si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluyendo también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

Generales (GB)
Habilidad para resolver problemas de comunicación, conociendo e identificando las distintas fases del diseño digital.

Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño.

Capacidad para diseñar y evaluar sistemas que garanticen la accesibilidad y usabilidad.

Entender, comprender, saber interactuar y satisfacer las necesidades de los nuevos clientes en contextos digitales.

Competencias Específicas (CE)

Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia.

Prototipar un sistema interactivo a partir de un diseño.

Competencias Transversales (CT)

Adquirir nociones esenciales de pensamiento científico.

Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación

Competencias Estratégicas de la Universidad (CEU)

Correcta expresión Oral y escrita.

Dominio de las TIC

Conocimiento y dominio del Inglés como lengua extranjera.

Contenidos fundamentales de la asignatura

BLOQUE 1: LA INTERACCIÓN DIGITAL EN EL DISEÑO Y LA EMPRESA.

1-El diseño centrado en el usuario.

2- Los perfiles de usuario, como crear Perfiles y grupos de usuarios.

3- Casos de estudio.

4- El oratoira para vender un proyecto.

6- La arquitectura de la información.

5- Como afrontar un proyecto real.

BLOC 2. INTERACCIÓN DIGITAL Y ARTE.

1- Relación entre el arte y ‘espectador.

2- Arte Digital e interacción.

3- Casos de estudio.

4- Como desarrollar un proyecto artístico real.

5- La obra pensada para exhibirse.

6- Presentamos nuestro proyecto a una convocatoria.

Ejes metodológicos de la asignatura

• El curso se organiza en clases donde se exponen los contenidos técnicos de la asignatura. En estas sesiones se dan a conocer las técnicas y los métodos que se aplican en los procesos de creación. Además, se llevarán a cabo proyectos prácticos con el objetivo que el alumnado asimile y verifique los conocimientos aplicables a la expresión gráfica y artística;

• Exposición teórica del profesorado mediante apoyo audiovisual y propuestas de trabajos según los bloques temáticos a desarrollar.

• Proyección Oral del alumnado de aquello que esta desarrollando.

• Debates y reflexiones en torno a la observación analítica del desarrollo de los proyectos de perfiles de usari.

• Desarrollo de un proyecto empresarial y presentación a una convocatoria pública.

• Reflexiones y debates en torno al arte interactivo.

• Deenvolupament de un proyecto artístico interactivo.

• Seguimiento continuado en grupo o individualmente en el ámbito de trabajo o espacios tutoriales.

• Control de asistencia en el aula, así como en la entrega de trabajos cronológicamente pautados.

Plan de desarrollo de la asignatura

Las clases tienen una orientación muy práctica y a pesar de que siempre hay un marco teórico, se realizarán salidas fuera del aula, debates y exposiciones de los trabajos, todo enfocado para la realización de prácticas para lograr las competencias necesarias para superar los objetivos de la asignatura.

La asignatura se divide en 2 grandes bloques.

1. EL DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO Y LA EMPRESA.

2. ARTE E INTERACCIÓN.

FECHA	SEMANA/ PROFESOR	DESCRIPCIÓN	ACTIVIDAD
15-18 Febrero	1 Ferran	Presentación asignatura. El diseño centrado en el Usuario (DCU). Prácticas.	**1a Sesión** (2h). **TEORÍA GRUPO ENTERO**. Marco teórico sobre el diseño centrado en el Usuario (DCU). ***2a sesión (****3h). **PRÁCTICAS G1.*** *Prácticas* ***2a sesión. (****3h). **PRÁCTICAS G2.*** *Prácticas*
3-4 Marzo	3 Francesca	*Los perfiles de usuario.* *Generar perfiles grupales.*	**1a Sesión** (2h). **TEORÍA GRUPO ENTERO**. Perfiles de usuario. ***2a sesión (****3h). **PRÁCTICAS G1.*** *Prácticas* ***2a sesión. (****3h). **PRÁCTICAS G2.*** *Prácticas*
15-17 Marzo	5 Ferrran Francesca	La oratoria para vender o exponer un producto. Casos de estudio.	**1a Sesión** (2h). **TEORÍA GRUPO ENTERO**. La oratoria para vender o exponer un producto. **2a Sesión** (2h). **TEORÍA GRUPO ENTERO**. Casos de estudio.

24-25 Marzo	6 Francesca	¿Cómo afrontar un proyecto real?	**1a Sesión** (2h). **TEORÍA GRUPO ENTERO**. El proyecto real. ***2a sesión (****3h*). ***PRÁCTICAS G1.*** *Prácticas* ***2a sesión. (****3h*). ***PRÁCTICAS G2.*** *Prácticas*
14-15 Abril	8 Ferran Ferran / Francesca	Test d'usabilidad. Presentación anteproyectos.	**1a Sesión** (2h). **TEORÍA GRUPO ENTERO**. la arquitectura del usuario. ***2a sesión. (****3h*). ***PRÁCTICAS G1.*** *Presentación de proyectos.* ***2a sesión. (****3h*). ***PRÁCTICAS G2.*** *Presentación de proyectos.*
19-23 Abril	9 Ferran / Francesca	**EXAMEN PARCIAL**	
26-28-29 Abril	10 Ferran	Relación entre arte y espectador. Arte Digital y arte interactivo. Introducción al proyecto de arte interactivo.	**1a Sesión** (2h). **TEORÍA GRUPO ENTERO**. Relación entre arte y espectador. **2a Sesión** (2h). **TEORÍA GRUPO ENTERO**. El arte Digital y el arte interactivo. ***3a sesión (****3h*). ***PRÁCTICAS G1.*** *Prácticas* ***3a sesión. (****3h*). ***PRÁCTICAS G2.*** *Prácticas.*
12-13 Mayo	12 Ferran	La figura del comisario en el arte. Casos de estudio. Proyectos de interacción en el aula.	**1a Sesión** (2h). **TEORÍA GRUPO ENTERO**. visita museo. ***2a sesión (****3h*). ***PRÁCTICAS G1.*** *Prácticas* ***2a sesión. (****3h*). ***PRÁCTICAS G2.*** *Prácticas.*
19-20 Mayo	13 Ferran Ferran/ Francesca	La obra pensada para exhibirse. Presentación proyectos de interacción de diseño.	**1a Sesión** (2h). **TEORÍA GRUPO ENTERO**. ***2a sesión (****3h*). ***PRÁCTICAS G1.*** *Presentación proyectos* ***2a sesión. (****3h*). ***PRÁCTICAS G2.*** *Presentación proyectos.*
24-26-27 Mayo	14 Ferran	Cómo desarrollar un proyecto artístico. Crear un dosier para una convocatoria. Presentación proyectos en el aula de arte interactivo.	**1a Sesión** (2H). **TEORÍA GRUPO ENTERO**.Cómo desarrollar un proyecto artístico. **2a Sesión** (2H). **TEORÍA GRUPO ENTERO**.Cómo presentar un proyecto a una convocatoria. ***3a sesión. (****3h*). ***PRÁCTICAS G1.*** *Presentación de Proyectos,* ***3a sesión. (****3h*). ***PRÁCTICAS G2.*** *Presentación de Proyectos*

JUNIO	Ferran	**EXÁMENES FINALES**	
JUNIO	Ferran	**TUTORÍAS**	
JUNIO	Ferran	**EXÁMENES DE RECUPERACIÓN**	

Sistema de evaluación

Los instrumentos de evaluación se fundamentan en la observación, el seguimiento y el control de los procesos de cambio producidos en los trabajos que ha llevado a cabo el alumnado, así como en el desarrollo del proceso proyectual y creativo.

ACR.	Actividades de evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En Grupo	Obligatoria	Recuperable
P1	Examen Parcial	20%	No	No	Si	No
PRA1	Prácticas Bloque 1	20%	No	Si	Si	No
PRA2	Prácticas Bloque 2	50%	No	Si	Si	Si
Fo	Entradas Foro	10%	No	No	No	No

NOTA_FINAL = máximo 20% P1 + 20% PRA1 + 50% PRA2 + 10% Entradas al foro.

Para superar la asignatura hace falta que la **NOTA_FINAL** sea mayor o igual a 5.

En caso de no haber superado la asignatura se podrá acudir al examen de recuperación. La nota Final se calcularà de la siguiente forma:

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

Bibliografía y recursos de información

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). **Fantasía: 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.**