



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE **INTERACCIÓN DIGITAL**

Coordinación: LEGA LLADOS, FERRAN JOAN

Año académico 2022-23

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 JOAN			
Departamento/s	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	60 H. Clase. 90 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			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
LEGA LLADOS, FERRAN JOAN	ferran.lega@udl.cat	3	Despacho 122. Horario a consultar con el profesor.
VASILE , FRANCESCA	francesca.vasile@udl.cat	6	

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)

CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en su área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Competencias Generales (GB)

CG2. Habilidad para resolver problemas de comunicación, conociendo e identificando las diferentes fases del diseño digital.

CG3. Habilidad para responder a contextos propios de entornos digitales reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño.

CG5. Capacidad para diseñar y evaluar sistemas que garanticen la accesibilidad y usabilidad.

CG6. Entender, comprender, saber interactuar y satisfacer las necesidades de los nuevos clientes en contextos digitales

Competencias Específicas (CE)

CE8. Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia.

CE10. Prototipar un sistema interactivo a partir de un diseño.

CE13. Adquirir sensibilidad estética y artística para tomar decisiones durante el proceso creativo, demostrando habilidad en el manejo de las técnicas y procedimientos específicos del arte digital

Competencias Transversales (CT)

CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación

CT6. Aplicar la perspectiva de género a las tareas propias del ámbito profesional.

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 oratoria 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.

SOFTWARE

Touchdesigner

Adobe Indesign

Adobe XD

Figma

Adobe Premiere

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Plan de desarrollo de la asignatura

Las clases tienen una orientación muy práctica y se fundamentan en un marco teórico. Se realizarán salidas fuera del aula, debates y exposiciones de los trabajos, todo enfocado para la realización de prácticas para conseguir las competencias necesarias para superar los objetivos de la asignatura.

La asignatura se divide en 2 grandes bloques.

1. EL DISEÑO INTERACTIVO.

2. ARTE Y INTERACCIÓN.

SEMANA	DESCRIPCIÓN	ACTIVIDADES
9-10 F S1 Ferran	<i>Presentación del Curso. El diseño centrado en el usuario.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Presentación del Curso. El diseño centrado en el usuario.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Wix</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G2: <i>Wix</i>
16-17 F S2 Ferran	<i>Webs por plantillas</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Los perfiles de usuario.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Videotutoriales Toni Granollers / Wix</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS 2: <i>Videotutoriales Toni Granollers / Wix</i>

23-24 F S3 Francesca	<i>El diseño digital para la resolución de problemas y conflictos.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>El diseño digital para la resolución de problemas y conflictos.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: Figma & Adobe XD. 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: Figma & Adobe XD.
2-3M S4 Francesca	<i>Casos de estudio.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Casos de estudio.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: Prácticas APP. 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: Prácticas APP.
9-10 M S5 Francesca	<i>Como realizar un proyecto de interacción digital</i> <i>Diseño y ejecución por fases</i> <i>Estudio y validación de usuarios</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Como realizar un proyecto de interacción digital</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: Prácticas APP. 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: Prácticas APP.
16-17M S6 Francesca	<i>Com presentar visualmente un proyecto de diseño digital.</i> <i>Diseño y estrategias</i> <i>Financiamiento</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Com presentar visualmente un proyecto de diseño digital.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: Prácticas APP. 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: Prácticas APP.
23M S7 Ferran	<i>Presentaciones y puesta en común de los proyectos WIX.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Presentaciones y puesta en común de los proyectos WIX.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Presentaciones y puesta en común de los proyectos WIX.</i>
30-31M S8 Francesca	<i>Como presentar un proyecto durante una reunión de empresa.</i> <i>La oratoria.</i> <i>Asesoramiento proyecto</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Como presentar un proyecto durante una reunión de empresa.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Asesoramiento proyecto</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Asesoramiento proyecto</i>
S9	<i>Exámenes parciales</i>	
20-21A S10 Ferran	<i>El arte interactivo.</i>	2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>El arte interactivo. Presentación Touchdesigner</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>El arte interactivo. Presentación Touchdesigner</i>
27A S11 Ferran	<i>Desarrollar un proyecto artístico.</i>	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Desarrollar un proyecto artístico.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: Pràcticas Touchdesigner.

4-5 M S12 Francesca	Test y validación con usuarios Desarrollo segunda fase proyecto.	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Test y validación con usuarios Desarrollo segunda fase proyecto.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: Prácticas proyecto 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: Prácticas proyecto
11M S13 Ferran	La figura del comisario artístico	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Conferencia a cargo de la Comisaria del SONAR+D Antònia Folguera.</i>
18-19M S14 Francesca	Promoción y documentación del proyecto	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Promoción y documentación del proyecto</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Asesoramiento trabajos.</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Asesoramiento trabajos.</i>
25-26M S15 Francesca Ferran	Exposición de los trabajos	1a sesión. (2h). MARCO TEÓRICO: <i>Exposición de los trabajos</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Exposición de los trabajos</i> 2a sesión. (2h). PRÁCTICAS G1: <i>Exposición de los trabajos.</i>
16 17	Exámenes Parciales	Examen parcial P2
18	Tutorías	Tutorías
19	Exámenes de recuperación	Exámenes de recuperación.

Durante las clases teóricas los alumnos tendrán que coger apuntes de los contenidos que se expondrán en el aula. El profesor librará y colgará en el campus virtual algunos materiales expuestos en el aula, pero es responsabilidad del alumnado realizar las lecturas, y coger los apuntes de clase.

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.

NOTA MÍNIMA* Para poder hacer la media entre el examen de la asignatura (PF) con el bloque de prácticas, es necesario obtener una nota mínima de 5 a las pruebas escritas (PF). En caso de no obtener esta nota mínima, la asignatura restará NO SUPERADA y deberá realizarse el examen de recuperación.

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

Para tener superada la asignatura hace falta que **NOTA_FINAL** sea igual o mayor que 5.

En caso de no haber superado la asignatura se podrá asistir a la recuperación. En este caso la Nota_Final se calculará de la siguiente forma:

NOTA_RECUPERACIÓN: Examen 50% (Nota mínima 5. Si no se llega al 5 no se hará media con las prácticas y quedará la asignatura suspendida con la nota del examen de recuperación) + Prácticas = 50%. (en caso de superar el 5 en el examen).

ACR.	Actividades evaluaciób	Ponderación	Nota Mínima	En Grupo	Obligatoria	Recuperable
PF	Examen Final	30%	5*	No	Si	Si
PRA1	Prácticas Bloque 1 IA	20%	No	Parte Individual – Parte Grupo	Si	No
PRA2	Prácticas Bloque 2 Arte interactivo	15%	No	Individual	Si	No
PRA3	Prácticas Bloque 3 Campaña interactiva	35%	No	Parte Individual – Parte Grupo	Si	Si

Bibliografía y recursos de información

Lecturas recomendadas:

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.

Videotutoriales 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>