Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE

INTERACCIÓN DIGITAL

Coordinación: SCHAPER , MARIE-MONIQUE ANASTASIA

Año académico 2023-24

INTERACCIÓN DIGITAL 2023-24

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	SCHAPER , MARIE-MONIQUE ANASTASIA
Departamento/s	INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL
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, Inglés
Distribución de créditos	3 créditos teóricos 3 créditos prácticos

INTERACCIÓN DIGITAL 2023-24

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
SCHAPER , MARIE-MONIQUE ANASTASIA	marie-monique.schaper@udl.cat	3	
VASILE , FRANCESCA	francesca.vasile@udl.cat	6	

Información complementaria de la asignatura

PUEDEN PRODUCERSE VARIACIONES EN EL ÁMBITO DE CONTENIDOS, CALENDARIOS Y EVALUACIONES

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 oratoira para vender un proyecto.

6- La arquitectura de la información.

5- Como afrontar un proyecto real.

BLOQUE 2. LA INTERACCIÓN DIGITAL EN EL ESPACIO PÚBLICO.

1- Co-Creacción y proceso de diseño participativo

2.- Methodes para co-diseñar con usuarios diversos

3.- Principios de "Embodied Interaction"

4- Diseño y Prototipaje de Experiencias Interactivas

5- Ética y el consentimiento informado

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

HERRAMIENTAS INTERACTIVAS

Makey Makey

TouchBoard

Micro:bit

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. LA INTERACCIÓN DIGITAL EN EL ESPACIO PÚBLICO.

SEMANA	***DESCRIPCIÓN***	***ACTIVIDADES***
S1 **Francesca**	*Presentación del curso.* *El Diseño centrado en el usuario.*	**1a sessión. (2h). MARCO TEÓRICO:** *Presentación de la asignatura y objetivos.* *El Diseño centrado en el usuario.* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G1:** *Prácticas proyecto* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G2:** *Prácticas proyecto*
S2 **Francesca**	*Design Thinking* *El diseño digital como resolución de problemas/necesidades*	**1a sessión. (2h). MARCO TEÓRICO:** *Design thinking* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G1:** *Prácticas proyecto* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G2:** *Prácticas proyecto*
S3 **Marie**	Co-Creacción y proceso de diseño participativo	**1a sessión. (2h). MARCO TEÓRICO:** *Co-Creacción y proceso de diseño participativo* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G1:** *Desarrollar un protocolo para sesiones de diseño participativo* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G2:** *Desarrollar un protocolo para sesiones de diseño participativo*
S4 **Marie + profesor invitado**	*Metodas para co-diseñar con usuarios diversos (niños, gente mayor, usuarios con necesidades especiales)*	**1a sessión. (2h). MARCO TEÓRICO:** *Metodas para co-diseñar con usuarios diversos* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G1:** Developmentally situated design cards **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G2:** Developmentally situated design cards
S5 **Francesca**	*Como realizar un proyecto de interacción digital* *Diseño y ejecución por fases* *Estudio y validación de usuarios*	**1a sessión. (2h). MARCO TEÓRICO:** *Cómo realizar un proyecto de interacción digital* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G1:** Prácticas proyecto **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G2:** Prácticas proyecto
S6 **Marie**	Embodied Interaction Diseñar Experiencias Interactivas para el espacio público (Parte 1) .	**1a sessió. (2h). MARCO TEÓRICO:** Embodied Interaction Diseñar Experiencias Interactivas para el espacio público **2a sessió. (2h). PRÁCTICAS G1:** FUBIMethod **2a sessió. (2h). PRÁCTICAS G2:** FUBIMethod
S7 **Francesca**	*Presentación 1 fase de los proyectos*	**1a sessión. (2h). MARCO TEÓRICO:** *Presentación 1 fase de los proyectos*

INTERACCIÓN DIGITAL 2023-24

S8 **Marie**	Embodied Interaction Diseñar Experiencias Interactivas para el espacio público (Parte 2)	**1a sessión. (2h). MARCO TEÓRICO:** *Herramientas para el prototipado de experiencias interactivas* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G1:** *Prácticas con técnica Wizard of Oz* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G2:** *Prácticas con técnica Wizard of Oz*
S9	*Exámenes parciales*	
S10 **Francesca**	*Test y validación con usuarios* *Desarrollo de la segunda fase del proyecto.*	**2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G1:** *El arte Interactivo.* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G2:** El arte Interactivo.
S11 **Marie**	*Ética y el consentimiento informado*	**1a sessión. (2h). MARCO TEÓRICO:** *Ética y el consentimiento informado* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G1:** *Creación de consentimiento informado* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G2:** *Creación de consentimiento informado*
S12 **Francesca**	*Cómo presentar visualmente un proyectos de interacción digital.* *Diseño y estrategias.* *Posibilidad de financiación*	**1a sessión. (2h). MARCO TEÓRICO:** *Cómo presentar visualmente un proyectos de interacción digital.*
S13 **Francesca**	*Promoción y documentación del proyecto*	**1a sessión. (2h). MARCO TEÓRICO:** *Promoción y documentación del proyecto* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G1:** *Asesoramiento en el trabajo, desarrollo del proyecto final.* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G2:** *Asesoramiento en el trabajo, desarrollo del proyecto final.*
S14 **Francesca**	*La oratoria por vender un proyecto.*	**1a sessión. (2h). MARCO TEÓRICO:** *La oratoria por vender un proyecto.* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G1:** *Asesoramiento en el trabajo, desarrollo del proyecto final.* **2a sessión. (2h). PRÁCTICAS G2:** *Asesoramiento en el trabajo, desarrollo del proyecto final.*
S15 **Francesca** **Marie**	*Exposición de los trabajos*	**1a sesión. (2h):** *Exposición de los trabajos* **2a sesión. (2h):** *Exposición de los trabajos* **2a sesión. (2h):** *Exposición de los trabajos.*
S16	*Exámenes finales*	**Examen final**
S18	*Tutorías*	*Tutorías*

S19	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** Espacio Público	20%	No	Parte Individual _ Parte Grupo	Si	No
PRA3	**Prácticas Bloque 3** Campaña interactiva	30%	No	Parte Individual _ Parte Grupo	Si	Si

Bibliografía y recursos de información

Lecturas recomendadas:

Bødker, S., Dindler, C., Iversen, O. S., & Smith, R. C. (2022). What Is Participatory Design?. In *Participatory Design*. Cham: Springer International Publishing

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.

Dourish, P. (2001). *Where the action is: the foundations of embodied interaction*. MIT press.

Isaacson, W. (2011). *Steve Jobs: La Biografia.* 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). *Fantasía: 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=v6DwHEVWkkI&t=1008s