



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE
**DISEÑO Y CREATIVIDAD EN
ENTORNOS INTERACTIVOS**

Coordinación: ALBERTOS MARCO, FÉLIX

Año académico 2018-19

Información general de la asignatura

Denominación	DISEÑO Y CREATIVIDAD EN ENTORNOS INTERACTIVOS			
Código	102367			
Semestre de impartición	1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Técnicas de Interacción Digital y de Computación	1	TRONCAL	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	ALBERTOS MARCO, FÉLIX			
Departamento/s	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	40% presencial / 60% trabajo autónomo			
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.			
Idioma/es de impartición	Castellano			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
ALBERTOS MARCO, FÉLIX	felix@diei.udl.cat	8	
GARRIDO NAVARRO, JUAN ENRIQUE	juanenrique.garrido@diei.udl.cat	1	

Información complementaria de la asignatura

Esta asignatura se imparte en el primer semestre del primer curso del Grado en Técnicas de Interacción Digital y Computación.

Se engloba dentro de la materia de Informática, siendo de carácter básica.

Objetivos académicos de la asignatura

- Entender que en cualquier sistema, un elevado porcentaje de efectos viene provocado por un pequeño porcentaje de variables.
- Saber que existe la tendencia a percibir un conjunto de elementos diferentes entre sí como un patrón único e identificable y no como múltiples elementos individuales
- Conocer los principales principios de diseño.
- Aprender a buscar consistencia en actitudes, pensamientos y creencias.
- Entender que la utilidad de un sistema mejora cuando las partes similares del mismo se expresan de modos semejantes.
- Explicar el fenómeno de la memoria según el cual la información que se analiza con detenimiento se recuerda mejor que la información que es analizada de manera superficial.
- Reconocer que la belleza de un diseño constituye el resultado de la pureza de su función.
- Observar que existe la tendencia a interpretar las imágenes ambiguas como si fuesen sencillas y completas en lugar de complejas e incompletas.

Competencias

Competencias Básicas:

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

Competencias Transversales:

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

CT5. Adquirir nociones esenciales del pensamiento científico.

Competencias Generales:

CG2. Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas informáticos.

CG5. Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.

CG7. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG8. Capacidad para la abstracción y el razonamiento crítico, lógico y matemático.

Competencias Específicas:

CE16. Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la usabilidad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

CE17. Saber aplicar los conocimientos de diseño suficientes para proponer y defender un concepto de diseño de un entorno interactivo y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica utilizando las tecnologías creativas adecuadas a cada proyecto.

CE24. Ser capaz de comprender los factores humanos que intervienen en todo proceso de interacción entre personas y tecnología, así como saber aplicarlos de forma adecuada al diseño de productos y servicios interactivos y sus interfaces

Contenidos fundamentales de la asignatura

Bloque I - Diseño de Sistemas Interactivos: fundamentos

T1. Diseño de la Interacción: Conceptos Básicos

1.1 Sistemas Interactivos

1.2 Diseño de la Interacción

1.3 Principios Fundamentales

T2. Comportamiento Humano

2.1 Procesamiento de las Acciones

2.2 Pensamiento Humano

T3. Plataformas de Interacción

Bloque II - Principios de Diseño

PD1. Influenciar diseño percibido

PD2. Ayudar a aprender del diseño

PD3. Mejorar la usabilidad de un diseño

PD4. Hacer diseño más atractivo

PD5. Mejorar toma de decisiones en el diseño

Ejes metodológicos de la asignatura

La asignatura se desarrolla de la siguiente manera:

- Se establece un grupo de teoría (aula) y dos grupos para prácticas (praula).
- Los contenidos teóricos se dividen en dos bloques (I y II) que se exponen en el aula de forma intercalada (ver programación).
- En el grupo de praula se realiza un proyecto (en grupos de dos alumnos) siguiendo una metodología iterativa e incremental. Se realizarán presentaciones en distintas fases del proyecto.

Plan de desarrollo de la asignatura

Semana	Aula	Praula	Trabajo Autónomo
1	Presentación + T1.1	SP1	Estudio + Definición del caso de estudio
2	T1.1 (cont.) + T1.2	SP2	Estudio + AC
3	T1.3 + PD1	SP3	Estudio + AC + DP + TCV
4	T1.3 (cont.) + PD1	SP4	Estudio + AC + DP + TCV
5	T1.3 (cont.) + PD2	SP5	Estudio + AC + DP + TCV
6	T2.1 + PD2	SP6	Estudio + AC + DP + TCV
7	T2.1 (cont.) + PD3	SP7	Estudio + AC + DP + TCV
8	T2.1 (cont.) + PD3	SP8	Estudio + DP
9	Parciales		
10	T2.2 + PD4	SP9	Estudio + AC + DP + TCV
11	T3.1 + PD4	SP10	Estudio + AC + DP + TCV
12	T3.1 (cont.) + PD5	SP11	Estudio + AC + DP + TCV
13	T3.1 (cont.) + PD5	SP12	Estudio + AC + DP + TCV
14	T3.1 (cont.)	SP13	Estudio + TCV
15	Preparación evaluación	SP14	Estudio

AC: Actividades complementarias

DP: Desarrollo del proyecto

TCV: Trabajo en el Campus Virtual

Sesiones Praula (Prácticas)

SP1 - Descripción de las prácticas, grupos, entorno de trabajo y documento memoria proyecto.

SP2 - Caso de estudio

SP3 - Análisis principios de diseño PD1

SP4 - Aplicación principios de diseño PD1

SP5 - Análisis principios de diseño PD2

SP6 - Aplicación principios de diseño PD2

SP7 - Análisis principios de diseño PD3

SP8 - Aplicación principios de diseño PD3

SP9 - Análisis principios de diseño PD4

SP10 - Aplicación principios de diseño PD4

SP11 - Análisis principios de diseño PD5

SP12 - Aplicación principios de diseño PD5

SP13 - Presentación del proyecto

SP14 - Debate

Sistema de evaluación

Acr.	Actividades de Evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En Grupo	Obligatoria	Recuperable
P1	Parcial 1	15%	4	No	Si	Si
P2	Parcial 2	15%	4	No	Si	Si
PRO	Proyecto	50%	5	2	Si	Si (75%)
RES	Resolución problemas	10%	No	No	Si	No
PAR	Participación	10%	No	No	Si	No

Nota final = $P1 * 0.15 + P2 * 0.15 + PRO * 0.50 + RES * 0.10 + PAR * 0.10$

- Parcial1: Examen sobre la materia presentada en las clases de teoría.

- Parcial2: Examen sobre la materia presentada en las clases de teoría.
- Proyecto: Realización de la memoria del proyecto. Se valorará memoria, comprensión, exposición de ideas, capacidad de síntesis, originalidad, calidad de medios en la exposición y adecuación.
- Resolución de problemas o casos: Actividades de clase. Se han de realizar las actividades que se vayan proponiendo durante el horario lectivo. Se valorará realización y corrección.
- Participación: Participación durante las actividades lectivas y, fuera del horario, a través del campus virtual. Se valorará la adecuación, corrección y valor de las intervenciones.

Bibliografía y recursos de información

- 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)