



Universitat de Lleida

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

Coordinación: ALBERTOS MARCO, FÉLIX

Año académico 2021-22

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	PRALAB	TEORIA	
	Número de créditos	3	3	
	Número de grupos	1	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.albertos@udl.cat	3	
HURTADO TORRES, DANIEL	daniel.hurtado@udl.cat	3	

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. Introducción
2. Paradigmas de Interacción
3. El Proceso del Diseño
4. Principios Fundamentales
5. Aspectos Esenciales

T2. Comportamiento Humano

2.1 Procesamiento de las Acciones

2.2 Pensamiento Humano

T3. Plataformas de Interacción

3.1 Diseño de Aplicaciones de Escritorio

3.2 Diseño de Aplicaciones Móviles

3.3 Diseño de Aplicaciones Web

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 un grupo 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). Durante las sesiones de aula se presentan actividades a realizar.
- 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	Jornadas de Acogida		
2	T1.1 + PD1 (1/3)	Presentación + Preparación + Definición	Estudio + Definición del caso de estudio
3	PD1 (3/3)	PD1 (2/3) PD1-S1	Estudio + AC + DP + TCV
4	PD2	PD1-S2	Estudio + AC + DP + TCV
5	T1.2 (1/2) + PD3 (1/2)	PD2-S1 + EPD1	Estudio + AC + DP + TCV
6	T1.2 (2/2) + PD3 (2/2)	PD2-S2	Estudio + AC + DP + TCV
7	T1.3 + PD4 (1/2)	PD3-S1 + EPD2	Estudio + AC + DP + TCV

8	T1.4 + PD4 (2/2)	PD3-S2	Estudio + DP
9	Parciales		
10	T2.1 + PD5 (1/2)	Seminario Web	Estudio + AC + DP + TCV
11	T2.2 + PD5 (2/2)	PD4-S1 + EPD3	Estudio + AC + DP + TCV
12	T3.1 + T3.2	PD4-S2	Estudio + AC + DP + TCV
13	T3.3 + Tutorial Presentación	PD5-S1 + EPD4	Estudio + AC + DP + TCV
14	Repaso	PD5-S2	Estudio + TCV
15	EPD5-Presentación	EPD5-Presentación	Estudio
16	Parciales		

AC: Actividades complementarias

DP: Desarrollo del proyecto

TCV: Trabajo en el Campus Virtual

Sesiones Praula (Prácticas)

Preparación: Descripción de las prácticas y definición de grupos, entorno de trabajo y documento memoria.

Definición: Selección de las aplicaciones interactivas que conforman el caso de estudio.

PDX-S1: Análisis PDX

PDX-S2: Aplicación PDX

EPDX: Evaluación PDX

EPD5-Memoria: Evaluación final de la memoria

EPD5-Presentación: Presentación de proyectos y debate general sobre las prácticas

Sistema de evaluación

Modalidad	Ponderación	Acr.	Actividades de Evaluación	Ponderación	Nota Mínima	Obligatoria	Recuperable
Individual	30%	P1	Parcial 1	50%	5	Si	Si
		P2	Parcial 2	50%			
	20%	ACT-T1	Actividades T1		No	No	No
		ACT-T2	Actividades T2		No	No	No

		ACT- T3	Actividades T3	No	No	No
Grupo	50%	PRO	Proyecto	5	Si	Si

$NotaActs = (ACT-T1+ACT-T2+ACT-T3)/3$

$NotaEvaluación = P1 * 0.15 + P2 * 0.15 + NotaActs * 0,20 + PRO * 0.50$

Nota final (si se cumplen mínimos) = NotaEvaluación

Nota final (si no se cumplen mínimos) = NotaEvaluación (si NotaEvaluación es menor que 5) o 4.5 (si NotaEvaluación es mayor o igual que 5).

- Parcial1: Examen sobre la materia presentada en las clases de teoría.
- Parcial2: Examen sobre la materia presentada en las clases de teoría.
- Actividades: Actividades relacionadas con los temas del Bloque I. Se evaluarán las actividades que se proponen durante el horario lectivo. Se valorará realización y corrección.
- 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.

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)