



Universitat de Lleida

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

Coordinación: SAYAGO BARRANTES, SERGIO

Año académico 2023-24

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/BÁSICA	Presencial
Número de créditos de la asignatura (ECTS)	6			
Tipo de actividad, créditos y grupos	Solo examen			
Coordinación	SAYAGO BARRANTES, SERGIO			
Departamento/s	INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL			
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 y Catalán			
Distribución de créditos	Sergio Sayago			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
SAYAGO BARRANTES, SERGIO	sergio.sayago@udl.cat	0	Pedir cita por correo-e Las tutorías se realizarán en formato presencial (despacho 12) o en formato online a través de la herramienta de videoconferencia del campus virtual

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. Influnciar 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 imparte en modalidad de solo examen

Plan de desarrollo de la asignatura

La asignatura se imparte en modalidad de solo examen

Sistema de evaluación

1. Evaluación continua

1.1 Bloque de Teoría ((0.5* Primer Parcial) + (0.5 * Segundo Parcial)) \geq 5

- Primer Parcial (50% de teoría) - Bloque I de contenidos. Obligatorio. Se realiza la semana de primeros parciales. Idioma = CAT/CAST/ANG
- Segundo Parcial (50% de teoría) - Bloque II de contenidos. Obligatorio. Se realiza la semana de exámenes finales. Idioma = CAT/CAST/ANG

1.2 Bloque de Prácticas: 50% de la Nota Final

- El proyecto de prácticas se acordará con los estudiantes. Obligatorio. Se entrega mediante actividad correspondiente al campus virtual el día del examen final de la asignatura. Idioma = CAT/CAST/ANG

1.3 Nota Final = (0.5 * Teoría) + (0.5 * Prácticas) \geq 5

- Si la Nota Final \geq 5, pero las actividades obligatorias no se han realizado, la Nota Final = 4.9 (suspenseo)

1.4 Recuperaciones

- Si Teoría $<$ 5 = nota máxima 7.5. Examen de teoría de todo el contenido del curso el día del examen de recuperación. Idioma = CAT/CAST/ANG
- Si Proyecto de prácticas $<$ 5 = nota máxima 7.5. Re-entrega del proyecto de prácticas mismo día de

examen de recuperación, con correcciones según indicaciones del profesorado. Idioma = CAT/CAST/ANG

2. Evaluación alternativa

Los estudiantes que cuenten con el visto bueno para ser evaluado mediante evaluación alternativa (ver requisitos y procedimiento en la normativa de evaluación) deberá realizar las siguientes actividades

Al tratarse de una asignatura en modalidad únicamente examen, y teniendo en cuenta el tipo de asignatura, la evaluación alternativa = evaluación continua.

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)