

Disseny d'Interacció

Codi: 104730

Crèdits: 6

Titulació	Tipus	Curs	Semestre
2503873 Comunicació Interactiva	OB	2	1

La metodologia docent i l'avaluació proposades a la guia poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

Professor/a de contacte

Nom: Celia Andreu Sánchez

Correu electrònic: Celia.Andreu@uab.cat

Utilització d'idiomes a l'assignatura

Llengua vehicular majoritària: espanyol (spa)

Grup íntegre en anglès: No

Grup íntegre en català: No

Grup íntegre en espanyol: Sí

Equip docent

Jordi Català Domínguez

Prerequisits

Coneixement de la creació audiovisual. És convenient que l'alumnat tingui autonomia de creació de projectes audiovisuals ja que es realitzarà treball pràctic partint d'aquest coneixement. Part de la docència se centrarà en el disseny de la interactivitat de productes audiovisuals, de manera que és molt recomanable tenir nocions de planificació de rodatge, de producció, de gravació i d'edició. També és necessària la comprensió d'anglès. Algunes lectures i recursos seran presentats en aquest idioma.

Objectius

El disseny de productes digitals interactius, entorns, sistemes i serveis. Al mateix temps es tractaran les dimensions del disseny d'interacció: paraules, representació visual, objectes físics i espacials, temps i comportament.

Competències

- Cercar, seleccionar i jerarquitzar qualsevol tipus de font i document útil per a la laboració de missatges, treballs acadèmics, exposicions, etc.
- Diferenciar i aplicar les principals teories, elaboracions conceptuals i enfocaments reguladors de la comunicació interactiva.
- Gestionar el temps de manera adequada i ser capaç de planificar tasques a curt, mitjà i llarg terminis.
- Integrar coneixements de disseny, llenguatge i tècnica fotogràfica i audiovisual per donar sentit a diferents tipus de contingut.

Resultats d'aprenentatge

1. Contrastar i verificar la veracitat de les informacions aplicant criteris de valoració.

2. Crear interfícies que mantinguin un equilibri entre un disseny tècnicament funcional amb gust estètic.
3. Diferenciar allò substancial dallò rellevant en tots els tipus de documents de l'assignatura.
4. Diferenciar els conceptes clau del disseny visual i les principals eines digitals.
5. Presentar els treballs de l'assignatura en els terminis previstos i mostrar-ne la planificació individual o grupal aplicada.

Continguts

Els continguts de Disseny d'interacció inclouen:

- La percepció del disseny
- El disseny d'interacció
- La interacció de les pantalles
- Maneres d'interacció digital

Metodologia

Es realitzaran classes de presentació de continguts, seminaris amb casos específics i projectes pràctics. L'alumnat realitzarà creacions audiovisuals interactives de gran pes en el desenvolupament de l'assignatura. La metodologia docent i l'avaluació proposades poden experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

El calendari detallat amb el contingut de les diferents sessions s'exposarà el dia de presentació de l'assignatura. Es penjarà també al Campus Virtual on l'alumnat podrà trobar la descripció detallada dels exercicis i pràctiques, els diversos materials docents i qualsevol informació necessària per a l'adequat seguiment de l'assignatura. En cas de canvi de modalitat docent per raons sanitàries, el professorat informará dels canvis que es produiran en la programació de l'assignatura i en les metodologies docents.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, per a la complementació per part de l'alumnat de les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura/mòdul.

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Classes	15	0,6	1, 3, 4
Tipus: Supervisades			
Pràctiques laboratori	21	0,84	2, 4, 5
Seminaris	9	0,36	1, 3, 5
Tutories	9	0,36	1, 3, 5
Tipus: Autònomes			
Projecte interactiu	84	3,36	2, 4, 5

Avaluació

La metodologia docent i l'avaluació proposades podran experimentar alguna modificació en funció de les restriccions a la presencialitat que imposin les autoritats sanitàries.

Les activitats d'avaluació són:

- Examen (30%)
- Seminaris (20%)
- Treballs pràctics (50%)

És imprescindible aprovar l'examen i els treballs pràctics per aprovar l'assignatura.

L'alumnat tindrà dret a la recuperació de l'assignatura si ha estat avaluat del conjunt d'activitats el pes de les quals sigui d'un mínim de 2/3 parts de la qualificació total de l'assignatura. Per poder presentar-se a la recuperació de l'assignatura, s'haurà hagut de obtenir una nota mitjana de 3,5. Les activitats que queden excloses del procés de recuperació són els seminaris.

Les faltes d'ortografia es penalitzaran amb -0,5 punts cadascuna.

L'estudiant que realitzi qualsevol irregularitat (còpia, plagi, suplantació d'identitat ...) es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació. En cas que es produeixin diverses irregularitats, la qualificació final de l'assignatura serà 0.

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Examen	30%	3	0,12	4
Seminaris	20%	6	0,24	1, 4, 5
Treballs pràctics	50%	3	0,12	2, 3, 5

Bibliografia

Andreu-Sánchez, Celia, Martín-Pascual, Miguel Ángel, Gruart, Agnès, Delgado-García, José María (2017). Eyeblink rate watching classical Hollywood and post-classical MTV editing styles, in media and non-media professionals. *Scientific Reports* 7:43267. <https://doi.org/10.1038/srep43267>

Baranyi, Péter & Csapó, Adám (2012). Definition and Synergies of Cognitive Infocommunications. *Acta Polytechnica Hungarica* 9 (1):67-83. http://acta.uni-obuda.hu/Baranyi_Csapo_33.pdf

Berg, Leif P. & Vance, Judy M. (2017). Industry use of virtual reality in product design and manufacturing: a survey. *Virtual Reality*, 21(1):1-17. <https://doi.org/10.1007/s10055-016-0293-9>

Martín-Pascual, Miguel Ángel, Andreu-Sánchez, Celia (2017). Las pantallas como interfaces móviles táctiles y visuales. Génesis y tendencias. A: *Algo más que un click. Reflexiones y debates sobre el mundo digital desde la perspectiva de la investigación en la universidad*. Asociación de Periodistas de Aragón, Zaragoza, pp 126-138

Nakano, Tamami, Yamamoto, Yoshiharu, Kitajo, Keiichi, et al (2009). Synchronization of spontaneous eyeblinks while viewing video stories. *Proc Biol Sci* 276:3635-44. <https://doi.org/10.1098/rspb.2009.0828>

Norman, Don (2010). El diseño de los objetos del futuro. La interacción entre el hombre y la máquina. Paidós.

Nornam, Don (2013). The design of everyday things. Basic Books.

Oh, Jeeyun, Bellur, Saraswathi, Sundar, S. Shyam (2015). Clicking, Assessing, Immersing, and Sharing: An Empirical Model of User Engagement with Interactive Media. *Communication Research*, 45(5): 737-763. <https://doi.org/10.1177/0093650215600493>

Ramachandran V, Hirstein W (1999) The Science of Art A Neurological Theory of Aesthetic Experience. *J Conscious Studies* (6): 15-35. <http://www.ingentaconnect.com/content/imp/jcs/1999/00000006/F0020006/949>

Stumpe, Ben, Sutton, Christine (2010). The first capacitive touch screens at CERN. A: *Cern Cour. Int. J. High-Energy Phys.* <http://cerncourier.com/cws/article/cern/42092>

A més, al llarg de l'assignatura es donaran altres recursos que se sumaran a aquesta bibliografia.

Programari

En aquesta assignatura l'alumnat haurà de gravar, editar i construir continguts audiovisuals interactius. Per a l'enregistrament i edició, l'alumnat ha llibertat d'utilitzar aquell programari que millor s'adapti a les seves necessitats tècniques. Per a la construcció de continguts interactius es treballarà amb programari gratuït que es presentarà a les sessions docents.