

**Diseño de Interacción**

Código: 104730  
Créditos ECTS: 6

| Titulación                       | Tipo | Curso | Semestre |
|----------------------------------|------|-------|----------|
| 2503873 Comunicación Interactiva | OB   | 2     | 1        |

La metodología docente y la evaluación propuestas en la guía pueden experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

### Contacto

Nombre: Celia Andreu Sánchez  
Correo electrónico: Celia.Andreu@uab.cat

### Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: español (spa)  
Algún grupo íntegramente en inglés: No  
Algún grupo íntegramente en catalán: No  
Algún grupo íntegramente en español: Sí

### Equipo docente

Jordi Català Domínguez

### Prerequisitos

Conocimiento de la creación audiovisual. Es conveniente que el alumnado tenga autonomía de creación de proyectos audiovisuales ya que se realizará trabajo práctico partiendo de este conocimiento. Parte de la docencia se centrará en el diseño de la interactividad de productos audiovisuales, de manera que es muy recomendable tener nociones de planificación de rodaje, de producción, de grabación y de edición. También es necesaria la comprensión de inglés, ya que algunas lecturas y recursos serán presentados en este idioma.

### Objetivos y contextualización

El diseño de productos digitales interactivos, entornos, sistemas y servicios. Al mismo tiempo se tratarán las dimensiones del diseño de interacción: palabras, representación visual, objetos físicos y espaciales, tiempo y comportamiento.

### Competencias

- Buscar, seleccionar y jerarquizar cualquier tipo de fuente y documento útil para la elaboración de mensajes, trabajos académicos, exposiciones, etc.
- Diferenciar y aplicar las principales teorías, elaboraciones conceptuales y enfoques regulatorios de la comunicación interactiva.
- Gestionar el tiempo de forma adecuada y ser capaz de planificar tareas a corto, medio y largo plazos.
- Integrar conocimientos de diseño, lenguaje y técnica fotográfica y audiovisual para dar sentido a diferentes tipos de contenido.

### Resultados de aprendizaje

1. Contrastar y verificar la veracidad de las informaciones aplicando criterios de valoración.

2. Crear interfaces que mantengan un equilibrio entre un diseño técnicamente funcional con gusto estético.
3. Diferenciar lo sustancial de lo relevante en todos los tipos de documentos de la asignatura.
4. Diferenciar los conceptos claves del diseño visual y las principales herramientas digitales.
5. Presentar los trabajos de la asignatura en los plazos previstos y mostrando la planificación individual y/o grupal aplicada.

## Contenido

Los contenidos de Diseño de interacción incluyen:

- La percepción del diseño
- Diseño de interacción
- La interacción de las pantallas
- Modos de interacción digital

## Metodología

Se realizarán clases de presentación de contenidos, seminarios con casos específicos y proyectos prácticos. El alumnado realizará creaciones audiovisuales interactivas de gran peso en el desarrollo de la asignatura. La metodología docente y la evaluación propuestas podrán experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de presentación de la asignatura. Se colgará también en el Campus Virtual donde el alumnado podrá encontrar la descripción detallada de los ejercicios y prácticas, los diversos materiales docentes y cualquier información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura. En caso de cambio de modalidad docente por razones sanitarias, el profesorado informará de los cambios que se producirán en la programación de la asignatura y en las metodologías docentes.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

## Actividades

| Título                | Horas | ECTS | Resultados de aprendizaje |
|-----------------------|-------|------|---------------------------|
| Tipo: Dirigidas       |       |      |                           |
| Clases                | 15    | 0,6  | 1, 3, 4                   |
| Tipo: Supervisadas    |       |      |                           |
| Prácticas laboratorio | 21    | 0,84 | 2, 4, 5                   |
| Seminarios            | 9     | 0,36 | 1, 3, 5                   |
| Tutorías              | 9     | 0,36 | 1, 3, 5                   |
| Tipo: Autónomas       |       |      |                           |
| Proyecto interactivo  | 84    | 3,36 | 2, 4, 5                   |

## Evaluación

La metodología docente y la evaluación propuestas podrán experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

Las actividades de evaluación son:

- Examen (30%)
- Seminarios (20%)
- Trabajos prácticos (50%)

Es imprescindible aprobar el examen y los trabajos prácticos para aprobar la asignatura.

El alumnado tendrá derecho a la recuperación de la asignatura si ha sido evaluado del conjunto de actividades, el peso de las cuales sea de un mínimo de 2/3 partes de la calificación total de la asignatura. Para poder presentarse a la recuperación de la asignatura, será necesario haber obtenido una nota media de 3,5. Las actividades que quedan excluidas del proceso de recuperación son los seminarios.

Las faltas de ortografía se penalizarán con -0,5 puntos cada una.

El estudiante que realice cualquier irregularidad (copia, plagio, suplantación de identidad ...) se calificará con 0 este acto de evaluación. En caso de que se produzcan varias irregularidades, la calificación final de la asignatura será 0.

## Actividades de evaluación

| Título             | Peso | Horas | ECTS | Resultados de aprendizaje |
|--------------------|------|-------|------|---------------------------|
| Examen             | 30%  | 3     | 0,12 | 4                         |
| Seminarios         | 20%  | 6     | 0,24 | 1, 4, 5                   |
| Trabajos prácticos | 50%  | 3     | 0,12 | 2, 3, 5                   |

## Bibliografía

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](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>

Además, a lo largo de la asignatura se darán otros recursos que se sumarán a esta bibliografía.

## **Software**

En esta asignatura el alumnado tendrá que grabar, editar y construir contenidos audiovisuales interactivos. Para la grabación y edición, el alumnado tiene libertad de usar aquel software que mejor se adapte a sus necesidades técnicas. Para la construcción de contenidos interactivos se trabajará con software gratuito que se presentará en las sesiones docentes.