

**Diseño de Interacción**

Código: 104730  
Créditos ECTS: 6

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

**Contacto**

Nombre: Celia Andreu Sanchez  
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**

Jose Sanchez Rios

**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**

- Actuar con responsabilidad ética y con respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio evaluando las desigualdades por razón de sexo/género.
- 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.
- Introducir cambios en los métodos y los procesos del ámbito de conocimiento para dar respuestas innovadoras a las necesidades y demandas de la sociedad.

## Resultados de aprendizaje

1. Analizar una situación e identificar sus puntos de mejora.
2. Comunicar haciendo un uso no sexista ni discriminatorio del lenguaje.
3. Contrastar y verificar la veracidad de las informaciones aplicando criterios de valoración.
4. Crear interfaces que mantengan un equilibrio entre un diseño técnicamente funcional con gusto estético.
5. Diferenciar lo sustancial de lo relevante en todos los tipos de documentos de la asignatura.
6. Diferenciar los conceptos claves del diseño visual y las principales herramientas digitales.
7. Identificar situaciones que necesitan un cambio o mejora.
8. Ponderar los riesgos y las oportunidades de las propuestas de mejora tanto propias como ajenas.
9. Presentar los trabajos de la asignatura en los plazos previstos y mostrando la planificación individual y/o grupal aplicada.
10. Proponer nuevos métodos o soluciones alternativas fundamentadas.
11. Proponer proyectos y acciones que estén de acuerdo con los principios de responsabilidad ética y de respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
12. Proponer proyectos y acciones que incorporen la perspectiva de género.
13. Valorar el impacto de las dificultades, los prejuicios y las discriminaciones que pueden incluir las acciones o proyectos, a corto o medio plazo, en relación con determinadas personas o colectivos.

## 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.

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  | 3, 5, 6                   |

|                       |    |      |         |
|-----------------------|----|------|---------|
| Tipo: Supervisadas    |    |      |         |
| Prácticas laboratorio | 21 | 0,84 | 4, 6, 9 |
| Seminarios            | 9  | 0,36 | 3, 5, 9 |
| Tutorías              | 9  | 0,36 | 3, 5, 9 |
| Tipo: Autónomas       |    |      |         |
| Proyecto interactivo  | 84 | 3,36 | 4, 6, 9 |

## Evaluación

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.

En el caso que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que pudiera instruirse. En caso de que se produzcan varias irregularidades, en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

## Actividades de evaluación

| Título             | Peso | Horas | ECTS | Resultados de aprendizaje       |
|--------------------|------|-------|------|---------------------------------|
| Examen             | 30%  | 3     | 0,12 | 2, 3, 6, 7                      |
| Seminarios         | 20%  | 6     | 0,24 | 2, 3, 6, 7, 9, 10               |
| Trabajos prácticos | 50%  | 3     | 0,12 | 1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12, 13 |

## 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>

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>

Saffer, Dan (2010). *Designing for Interaction. Creating Innovative Applications and Devices*. New Riders: Voices that Matter.

Shneiderman, Ben, Plaisant, Catherine, Cohen, Maxine, Jacobs, Steven M., and Elmqvist, Niklas, *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. Sixth Edition, Pearson (Mayo 2016) <http://www.cs.umd.edu/hcil/DTUI6/>

Simons, Daniel J, Chabris, Christopoher F. (1999). Gorillas in our midst: sustained inattention blindness for dynamic events. *Perception*, 28: 1059-1074. <https://doi.org/10.1068/p281059>

Stumpe, Ben, Sutton, Christine (2010). The first capacitative touch screens at CERN. Cern Cour. *International Journal High-Energy Physics*. (31/Marzo/2010). <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.