

Titulación	Tipo	Curso
2503873 Comunicación Interactiva	OB	3

## Contacto

Nombre: Celia Andreu Sanchez

Correo electrónico: celia.andreu@uab.cat

## Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

## Prerrequisitos

Conocimientos del diseño de interacción y la creación de productos audiovisuales interactivos. Es necesario que el alumnado tenga autonomía en el diseño de productos digitales. Es necesaria la comprensión de inglés, ya que algunas lecturas y recursos estarán presentados en este idioma.

## Objetivos y contextualización

Creación de productos que resuelvan necesidades de los usuarios finales con la simplicidad y usabilidad como base. Estudio de metodologías, técnicas y modelos de investigación para el diseño y la evaluación de productos interactivos finales.

## 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.
- Diseñar y crear interfaces usables basadas en las necesidades de los usuarios y estéticamente atractivas.
- 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.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

## 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. Identificar situaciones que necesitan un cambio o mejora.
7. Planificar y ejecutar trabajos académicos en el ámbito del diseño centrado en el usuario.
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. Reconocer los elementos clave para el diseño de una interfaz que se adapta a las necesidades de las personas.
14. 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 centrado en el usuario incluyen:

- Experiencia de usuario
- Interface de usuario
- Resolución de necesidades de usuarios finales en entornos interactivos
- Métodos y técnicas de investigación en la percepción e interacción del usuario

## Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Clases	15	0,6	3, 5, 7
Tipo: Supervisadas			
Práctica laboratorio	21	0,84	4, 7, 13, 9
Seminarios	9	0,36	3, 5, 9
Tutorías	9	0,36	7, 13, 9
Tipo: Autónomas			
Proyectos prácticos	84	3,36	4, 7, 13

Se realizarán clases de presentación de contenidos, seminarios con casos específicos y proyectos prácticos. El alumnado realizará proyectos interactivos que incluyen el diseño.

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.

La asignatura se imparte en castellano.

Esta asignatura no prevé el sistema de evaluación única.

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.

## Evaluación

### Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Examen	30%	3	0,12	1, 2, 3, 5, 6, 7, 13
Seminarios	20%	6	0,24	1, 2, 3, 5, 12, 13, 9, 8
Trabajos prácticos	50%	3	0,12	2, 4, 14, 7, 10, 11, 13, 9

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.

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.

## Bibliografía

Alomari, Hakam W., Ramasamy, Vijayalakshmi, Kiper, James D. & Potvin, G. (2020). A user interface (UI) and user experience (UX) evaluation framework for cyberlearning environments in computer science and software engineering education. *Heliyon* 6: e03917. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03917>

Andreu-Sánchez, Celia, Martín-Pascual, Miguel Ángel, Gruart, Agnès & Delgado-García, José María (2021). The effect of media professionalization on cognitive neurodynamics during audiovisual cuts. *Frontiers in Systems Neuroscience*, 15: 598383. <https://doi.org/10.3389/fnsys.2021.598383>

Cybulski, Pawel & Horbinski, Tymoteusz (2020). User experience in using graphical user interfaces of web maps. *International Journal of Geo-Information*, 9(7): 412. <https://doi.org/10.3390/ijgi9070412>

DeAngelus, Marianne & Pelz, Jeff B. (2009). Top-down control of eye movements: Yarbus revisited. *Visual Cognition*, 17 (6-7):790-811. <http://dx.doi.org/10.1080/13506280902793843>

Eckstein, Maria, Guerra-Carrillo, Belén, Miller Singley, Alison T. & Bunge, Silvia A. (2016). Beyond eye gaze: what else can eyetracking reveal about cognition and cognitive development? *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25: 69-91. <http://dx.doi.org/10.1016/j.dcn.2016.11.001>

Hernández-González, Samuel, Andreu-Sánchez, Celia, Martín-Pascual, Miguel Ángel, Gruart, Agnès & Delgado-García, José María (2017). A cognition-related neural oscillation pattern, generated in the prelimbic cortex, can control operant learning in rats. *Journal of Neuroscience* 37(24) 5923-5935. <https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.3651-16.2017>

Joo, Heonsik (2017). A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(20):9931-9935. [http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n20\\_96.pdf](http://www.ripublication.com/ijaer17/ijaerv12n20_96.pdf)

Prasetya Kristiadi, Dedy, Budiman Udjaja, Yogi, Hendric Spits, Harco Leslie & Kusakunniran, Worapan (2017). The effect of UI, UX and GX on Video Games. *The IEEE CyberneticsCom*. <https://cutt.ly/DmhhWIE>

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

## Software

En esta asignatura el alumnado tiene libertad para usar aquel software que mejor se adapte a sus necesidades y capacidades técnicas. En los casos en los que se proponga el trabajo con un software determinado, será con softwares gratuitos, que se presentarán en las sesiones docentes.

## Lista de idiomas

Nombre	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(PLAB) Prácticas de laboratorio	61	Español	primer cuatrimestre	tarde
(PLAB) Prácticas de laboratorio	62	Catalán/Español	primer cuatrimestre	tarde
(TE) Teoría	6	Español	primer cuatrimestre	tarde