

Titulación	Tipo	Curso
Comunicación Interactiva	OB	2

Contacto

Nombre: Celia Andreu Sanchez

Correo electrónico: celia.andreu@uab.cat

Idiomas de los grupos

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

Prerrequisitos

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.
- 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.

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. Identificar y seleccionar elementos estéticos para el diseño de interfaces.
9. Ponderar los riesgos y las oportunidades de las propuestas de mejora tanto propias como ajenas.
10. Presentar los trabajos de la asignatura en los plazos previstos y mostrando la planificación individual y/o grupal aplicada.
11. Proponer nuevos métodos o soluciones alternativas fundamentadas.
12. 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.
13. Proponer proyectos y acciones que incorporen la perspectiva de género.
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 de interacción incluyen:

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

Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Clases	15	0,6	3, 5, 6
Tipo: Supervisadas			
Prácticas laboratorio	21	0,84	4, 6, 8, 10
Seminarios	9	0,36	3, 5, 10
Tutorías	9	0,36	3, 5, 10
Tipo: Autónomas			
Proyecto interactivo	84	3,36	4, 6, 10

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.

La asignatura es en castellano.

Esta asignatura no prevé el sistema de evaluación única.

El contenido de la asignatura será sensible a los aspectos relacionados con la perspectiva de género y con el uso del lenguaje inclusivo.

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	2, 3, 6, 7
Seminarios	20%	6	0,24	2, 3, 6, 7, 10, 11
Trabajos prácticos	50%	3	0,12	1, 3, 4, 5, 8, 7, 9, 10, 12, 13, 14

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.

Esta asignatura no prevé el sistema de evaluación única.

En esta asignatura, se permite el uso de tecnologías de Inteligencia Artificial (IA) como parte integrante del desarrollo del trabajo, siempre que el resultado final refleje una contribución significativa del alumnado en el análisis y la reflexión personal. El alumnado deberá de identificar claramente las partes que han sido generadas con esta tecnología, especificar las herramientas utilizadas e incluir una reflexión crítica sobre cómo estas han influido en el proceso y el resultado final de la actividad. La no transparencia del uso de la IA en esta actividad evaluable se considerará falta de honestidad académica y puede comportar una penalización parcial o total en la nota de la actividad, o sanciones mayores en caso de gravedad.

Bibliografía

Andreu-Sánchez, Celia, Martín-Pascual, Miguel Ángel, Gruart, Agnès, Delgado-García, José María (2017). Eyeblick 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, Christopher 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 capacitive touch screens at CERN. Cern Courier. *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.

Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre de 2025. A partir de esta fecha, podrá consultar el idioma de cada grupo a través de este [enlace](#). Para acceder a la información, será necesario introducir el CÓDIGO de la asignatura

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