

Titulació	Tipus	Curs
Comunicació Interactiva	OB	2

Professor/a de contacte

Nom : Celia Andreu Sanchez

Correu electrònic : celia.andreu@uab.cat

Idiomes dels grups

Podeu consultar aquesta informació al [final](#) del document.

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.

Resultats d'aprenentatge

- CM14 (Dissenyar interfícies per a projectes comunicatius interactius que mantinguin un equilibri entre un disseny tècnicament funcional amb gust estètic i personalitzable i s'adaptin a tot tipus de públics d'acord amb els principis de responsabilitat ètica i respecte vers els drets i deures fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.) Dissenyar interfícies per a projectes comunicatius interactius que mantinguin un equilibri entre un disseny tècnicament funcional amb gust estètic i personalitzable i s'adaptin a tot tipus de públics d'acord amb els principis de responsabilitat ètica i respecte vers els drets i deures fonamentals, la diversitat i els valors democràtics.
- CM17 (Treballar en equip en els processos d'ideació, concreció i implementació del disseny d'interfícies en projectes comunicatius interactius.) Treballar en equip en els processos d'ideació, concreció i implementació del disseny d'interfícies en projectes comunicatius interactius.
- KM11 (Identificar els fonaments teòricopràctics dels conceptes i principis bàsics del disseny gràfic, disseny d'interacció, disseny centrat en l'usuari i disseny d'interfícies en productes, aplicacions i serveis en l'àmbit de la comunicació interactiva.) Identificar els fonaments teòricopràctics dels conceptes i principis bàsics del disseny gràfic, disseny d'interacció, disseny centrat en l'usuari i disseny d'interfícies en productes, aplicacions i serveis en l'àmbit de la comunicació interactiva.
- SM12 (Utilitzar els conceptes fonamentals del disseny gràfic, disseny d'interacció, disseny centrat en l'usuari i disseny d'interfícies en el disseny d'interfícies persona-màquina simples, usables i estèticament atractius, així com en productes, aplicacions i serveis en l'àmbit de la comunicació interactiva.) Utilitzar els conceptes fonamentals del disseny gràfic, disseny d'interacció, disseny centrat

en l'usuari i disseny d'interfícies en el disseny d'interfícies persona-màquina simples, usables i estèticament atractius, així com en productes, aplicacions i serveis en l'àmbit de la comunicació interactiva.

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

Activitats formatives i Metodologia

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tutories	9	0,36	
Pràctiques laboratori	21	0,84	
Seminaris	9	0,36	
Projecte interactiu	84	3,36	
Classes	15	0,6	

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.

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 informarà dels canvis que es produiran en la programació de l'assignatura i en les metodologies docents.

Assignatura impartida en castellà.

Aquesta assignatura no preveu el sistema d'avaluació única.

El contingut de l'assignatura serà sensible als aspectes relacionats amb la perspectiva de gènere i amb l'ús del llenguatge inclusiu.

Nota: es reservaran 15 minuts d'una classe, dins del calendari establert pel centre/titulació, perquè l'alumnat completi les enquestes d'avaluació de l'actuació del professorat i d'avaluació de l'assignatura.

Avaluació

Activitats d'avaluació continuada

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Seminaris	20%	6	0,24	CM17, KM11, SM12
Treballs pràctics	50%	3	0,12	CM14, CM17, KM11, SM12
Examen	30%	3	0,12	KM11, SM12

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 d'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.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Aquesta assignatura no preveu el sistema d'avaluació única.

En aquesta assignatura, es permet l'ús de tecnologies d'Intel·ligència Artificial (IA) com a part integrant del desenvolupament del treball, sempre que el resultat final reflecteixi una contribució significativa de l'alumnat en l'anàlisi i la reflexió personal. L'alumnat haurà d'identificar clarament quines parts han estat generades amb aquesta tecnologia, especificar les eines emprades i incloure una reflexió crítica sobre com aquestes han influït en el procés i el resultat final de l'activitat. La no transparència de l'ús de la IA es considerarà falta d'honestat acadèmica i pot comportar una penalització en la nota de l'activitat, o sancions majors en casos de gravetat.

Bibliografia

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 UserInterface: 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 Cour. *International Journal High-Energy Physics*. (31/Marzo/2010). <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.

Grups i idiomes de l'assignatura

La informació proporcionada és provisional fins al 30 de novembre.
A partir d'aquesta data, podreu consultar l'idioma de cada grup a través d'aquest [enllaç](#). Per accedir a la informació, caldrà introduir el CODI de l'assignatura

Tipus de docència	Grup	Idioma	Semestre	Torn
(TE) Teoria	6	Espanyol	primer quadrimestre	tarda
(PLAB) Pràctiques de laboratori	61	Espanyol	primer quadrimestre	tarda
(PLAB) Pràctiques de laboratori	62	Espanyol	primer quadrimestre	tarda