



- 1. Código:** 33161 **Nombre:** Diseño Interfaces
- 2. Créditos:** 3,0 **--Teoría:** 2,0 **--Prácticas:** 1,0 **Caràcter:** Obligatorio
- Titulació:** 2197-MÁSTER UNIVERSITARIO EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
- Módulo:** 3-Módulo de especialización **Materia:** 8-Arte Interactivo
- Centro:** Unidad de Másteres Universitarios
- 3. Coordinador:** Mañas Carbonell, Moisés
- Departamento:** ESCULTURA

4. Bibliografía

- | | |
|--|---------------------------------|
| Diseño de interacción de usuario. Estrategias para una interacción persona-computadora efectiva, Pearson-Addison Wesley, Madrid, 2006. | SHNEIDERMAN, B. y PLAISANT, C |
| Live on the Screen, Touchstone, New York, 1997. | TURKLE, S. |
| Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction , John Wiley& Sons, 2007 | SHARP, H ROGERS, Y , PREECE, J. |
| Data flow : visualising information in graphic design, Gestalten, 2008 | KLANTEN R., |
| Fashionable technology : the intersection of design, fashion, science, and technology | Sabine Seymour |

5. Descripción general de la asignatura

Asignatura teórico-práctica que estudia y analiza, los principales conceptos, teorías y modelos de la interacción humano-máquina (HCI) dentro del trinomio arte, tecnología y sociedad (ATS), haciendo hincapié en el estudio de aquellas propuestas interdisciplinares de la práctica creativa interactiva contemporánea.

6. Asignaturas previas o simultáneas recomendadas

7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

Competencia

<u>Competencia</u>	<u>Nivel</u>
CE03(E) Conocer los lenguajes de programación como soporte para el arte interactivo.	Recomendable (1)
CE05(E) Conocer el vocabulario específico de los medios digitales vinculados al campo del arte.	Conveniente (2)
CE06(E) Comprensión crítica de las transformaciones sociales y mediáticas que conlleva el uso de las TIC.	Conveniente (2)
CE09(E) Habilidad en el uso y desarrollo de dispositivos y aplicaciones digitales dirigidos a la creación del arte contemporáneo y las industrias creativas/culturales multimedia.	Indispensable (4)
CE12(E) Habilidad para adecuar los proyectos a los diferentes soportes y formatos de exhibición, presentación y difusión	Indispensable (4)
CE14(E) Capacitar al alumno para el uso de herramientas y filosofías de desarrollo distribuido, código abierto y software libre.	Recomendable (1)
CE16(E) Capacitar al alumno en el diseño, análisis e implementación de nuevos modelos de interacción humano maquina.	Indispensable (4)
CE17(E) Habilidad para crear interconexión y comunicación entre dispositivos.	Necesaria (3)
CG2(G) Capacidad creativa y técnica para la elaboración de sistemas complejos que requieran la manipulación avanzada de imagen/sonido	Conveniente (2)
CG3(G) Desarrollar las posibilidades tecnológico-expresivas de los lenguajes digitales y audiovisuales.	Conveniente (2)
CG6(G) Habilidad en la utilización de las TIC como recurso de creación artística.	Recomendable (1)

8. Unidades didácticas

1. Reacción vs. Interacción
 1. Conceptos y teorías sobre interactividad (HCI)
 2. Usuario vs espectador
 3. Diseño de la interacción
 4. Diseño de la Información
 5. Diagramas de flujos
2. Interfaz: Físico/Virtual
 1. Concepto de Interfaz

Document signat electrònicament per
Documento firmado electrónicamente por
Electronically signed document by

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Data/Fecha/Date

21/07/2014

1 / 2

Autenticitat verificable mitjançant Codi Segur Verificació
Autenticidad verificable mediante Código Seguro Verificación
Original document can be verified by Secure Verification Code

ALUT9NHRXZM
<https://sede.upv.es/eVerificador>





8. Unidades didàcticas

2. Tipologies (CLI , GUI, TUI, PUI, MUI, WUI,...)
3. Versions: Prototipos, Alfa y Beta
3. Factores de la interacci3n
 1. Ergonomía, Antropometría, Portabilidad, Contexto vs Consistencia
 2. Usabilidad y Accesibilidad
 3. Pruebas y testeos
4. Modelos de interfaces físicos/virtuales en las prácticas creativas contemporáneas
 1. Modelos Objeto-acci3n
 2. Modelos de Visualizaci3n
 3. Modelos de interacci3n explícita
 4. Modelos de interacci3n implícita
 5. Modelos multiusuarios
 6. Modelos Telemáticos (Telecontrol/telepresencia).
 7. Modelos de interfaces ubicuos

9. Método de enseñanza-aprendizaje

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	6,00	--	--	3,00	--	--	--	9,00	10,00	19,00
2	3,00	--	--	3,00	--	--	--	6,00	10,00	16,00
3	3,00	--	--	3,00	--	--	--	6,00	10,00	16,00
4	8,00	--	--	1,00	--	--	--	9,00	15,00	24,00
TOTAL HORAS	20,00	--	--	10,00	--	--	--	30,00	45,00	75,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluaci3n

<u>Descripci3n</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(05) Trabajo académico	2	20
(11) Observaci3n	1	20
(09) Proyecto	1	40
(07) Diario	1	20

Teniendo en cuenta que el 75% de la asignatura se basa en Prácticas de laboratorio y el otro 25% en Teoría de aula, se recomienda que las actividades empleadas contemplen las metodologías activas de aprendizaje apropiadas para el proyecto docente de la asignatura: clases teóricas, clases prácticas, casos, trabajos en grupo, seminarios, debates, presentaci3n en público, prácticas de campo, proyectos, visitas, etc.

Atendiendo a la Normativa de Régimen Académico y de Evaluaci3n del Alumnado, las actividades docentes programadas para el curso se reflejarán en la Guía Docente de la asignatura. Asimismo, también constará el porcentaje mínimo de asistencia exigido.

11. Porcentaje mínimo de asistencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	80	
Teoría Seminario	80	
Práctica Aula	80	
Práctica Laboratorio	80	
Práctica Informática	80	
Práctica Campo	80	

