



- 1. Código:** 35011      **Nombre:** Interacción y diseño de interfaces
- 2. Créditos:** 2,00      **--Teoría:** 1,00      **--Prácticas:** 1,00      **Carácter:** Obligatorio
- Titulación:** 2293-Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia
- Módulo:** 2-Módulo formación específica      **Materia:** 5-Arte Interactivo
- Centro:** Unidad de Másteres Universitarios
- 3. Coordinador:** Mañas Carbonell, Moisés
- Departamento:** ESCULTURA

#### 4. Bibliografía

Diseño de interfaces de usuario : estrategias para una interacción persona-computadora efectiva	Shneiderman, Ben - Plaisant, Catherine
Interaction design : beyond human-computer interaction	Rogers, Yvonne - Sharp, Helen - Preece, Jenny
Diseño de interfaces : introducción a la comunicación visual en el diseño de interfaces de usuario.	Wood, Dave
Diseño de experiencias de usuario : cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios.	Alanwood, Gavin - Beare, Peter
The Metainterface : the art of platforms, cities, and clouds	Andersen, Christian Ulrik - Pold, Soren Bro
Archaeologies of touch : interfacing with haptics from electricity to computing	Parisi, David
Fashionable technology : the intersection of design, fashion, science, and technology	Seymour, Sabine
The Materiality of Interaction. Notes on the Materials of Interaction Design	Mikael Wiberg
More Playful User Interfaces: Interfaces that Invite Social and Physical Interaction	Nijholt, Anton
Information arts : intersections of art, science, and technology	Wilson, Stephen
Using computers to create art	Wilson, Stephen

#### 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) y en particular el diseño de interfaces dentro del trinomio Arte, Tecnología y Sociedad (ATS), haciendo hincapié en el estudio y análisis de aquellas propuestas interdisciplinares de la práctica artística-creativa interactiva contemporánea.

#### 6. Conocimientos recomendados

- (34996) Arqueología de los medios
- (34999) Metodología proyectual
- (35003) Teoría de la imagen
- (35006) Arte Sonoro
- (35009) Entornos virtuales

#### 7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

##### Competencia

- CE05(ES) Conocer el vocabulario específico de los medios digitales vinculados al campo del arte.
- CE06(ES) Comprensión crítica de las transformaciones sociales y mediáticas que conlleva el uso de las TIC.
- CG6(GE) Habilidad en la utilización de las TIC como recurso de creación artística.
- CG4(GE) Capacidad para integrarse en grupos de trabajo interdisciplinares.
- CG5(GE) Integrar las posibilidades de las TIC en otros modos de producción artística
- CE16(ES) Capacitar al estudiante en el diseño, análisis e implementación de nuevos modelos de interacción humano maquina.

#### 8. Unidades didácticas

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



### 8. Unidades didácticas

2. Elementos y niveles del interfaz
3. Tipologías (CLI , GUI, TUI, PUI, MUI, WUI,...)
4. Versiones: Prototipos, Alfa y Beta
3. Factores de la interacción
  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

### 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	2,00	--	--	1,00	--	--	--	3,00	8,00	<b>11,00</b>
2	2,00	--	--	4,00	--	--	0,00	6,00	8,00	<b>14,00</b>
3	3,00	--	--	3,00	--	--	0,00	6,00	8,00	<b>14,00</b>
4	3,00	--	--	2,00	--	--	0,00	5,00	10,00	<b>15,00</b>
<b>TOTAL HORAS</b>	<b>10,00</b>	--	--	<b>10,00</b>	--	--	<b>0,00</b>	<b>20,00</b>	<b>34,00</b>	<b>54,00</b>

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. Evaluación

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(05) Trabajo académico	1	40
(08) Portafolio	1	10
(12) Coevaluación	1	20
(11) Observación	1	10
(10) Caso	1	20

### 11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	20	
Teoría Seminario	20	
Práctica Aula	20	
Práctica Laboratorio	20	
Práctica Informática	20	
Práctica Campo	20	

