

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA COMUNICACIÓN II. ENTORNOS INTERACTIVOS

AÑO ACADÉMICO: 2026-27

CURSO: 2º

CARÁCTER: Optativa

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 17007

EQUIPO DOCENTE: Iván Paz apazo@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

La asignatura estudia, desde las perspectivas de los entornos interactivos, las posibilidades que ofrece el uso de código y/o la interacción con sistemas algorítmicos en tiempo real. Las técnicas se revisan enfatizando, de manera transversal la retroalimentación instantánea entre humanos y máquinas. Para ello se trabajan las bases de programación, y se revisan distintas arquitecturas de algoritmos así como sus posibilidades expresivas. Esta asignatura, dota de conocimientos instrumentales para que el alumnado aborde la realización de proyectos de diseño interactivos, vinculados a las asignaturas de la mención.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS

Bloque-I.

- Desarrollo de sistemas interactivos a través de código.
- Interacción en tiempo real.
- Patrones
- Funciones
- Recursividad

Bloque-II. Algoritmos

- Fundamentos de algoritmos.
- Procesos algorítmicos.

Bloque-III.

- Otras Direcciones de Arte

METODOLOGÍAS DOCENTES

- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- PD-Sesiones de tutoría en grupo con el profesor/a
- PF-Sesiones de trabajo autónomo en grupo

COMPETENCIAS

- G3 - Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto.
- CB2 - 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
- T1 - Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional.
- T6 - Usar distintas formas de comunicación, tanto orales como escritas o audiovisuales, en la lengua propia y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido.
- T7 - Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un contexto respetuoso con la diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales, de género y económicas diversas.
- E11 - Reconocer y aplicar de forma autónoma los instrumentos digitales más adecuados para desarrollar el proyecto atendiendo a la coherencia de un lenguaje propio.

- E12 - Elaborar y argumentar el proyecto de diseño con propiedad en términos visuales y discursivos, tanto en entornos teóricos como profesionales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Se desenvuelve en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones.
- Elabora informes y documentos escritos (principalmente de carácter técnico) con corrección ortográfica y gramatical en catalán, español e inglés.
- Define objetivos de aprendizaje propios y diseña procesos de desarrollo coherentes y realistas con los mismos objetivos y el tiempo de que se dispone.
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas del diseño de experiencias interactivas.
- Transmite los proyectos de diseño de experiencias interactivas haciendo uso de las herramientas digitales y tecnologías de interacción contemporánea más adecuadas.
- Innova en las nuevas interacciones humano-máquina y máquina humano.
- Explica y justifica las decisiones del proyecto de forma coherente.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	PONDERACIÓN FINAL
P1-Observación de la participación	10	20	20
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	40	20
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	25	40	40
P6-Defensa pública de proyectos	10	20	20

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-1 Micro-proyecto I	15%	SI*	P-1/P-2
Actividad-2 Documentación de micro-proyectos en formato digital	20%	NO	P-5
Actividad-3 Micro-proyecto II	15%	SI*	P-1/P-2
Actividad-4 Documentación de micro-proyectos en formato digital	10%	NO	P-5
Actividad-5 Otras Direcciones de Arte	40%	SI*	P-1/P-5/P-6

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el estudiantado podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas por el estudiantado en la fecha indicada y con una nota igual o superior a 3.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia.

En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

El plagio o la copia de trabajo ajeno se penalizan en todas las universidades y, según las Normas de Convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen faltas graves o muy graves. Es por eso que en el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como también el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, se traduce de manera automática en un

suspenso y/u otras medidas disciplinarias ([Normes de Convivencia de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya](#)).

Para cualquier duda o consulta, véase la ([Normativa Académica de Grado de la Facultad de Diseño e Ingeniería Elisava UVic-UCC](#)).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- Dean, Roger T. 2018. *The Oxford handbook of algorithmic music*. Oxford University Press.
- Hydra Book <https://hydra-book.glitch.me/#/>
- Reas, Casey, and Ben Fry. 2007. *Processing: a programming handbook for visual designers and artists*. MIT Press.
- Wilson, Scott, David Cottle, and Nick Collins. 2011. *The SuperCollider Book*. The MIT Press.
- Shiffman, Daniel, Shannon Fry, and Zannah Marsh. 2012. *The nature of code*.

El profesorado facilitará una bibliografía específica al inicio de la asignatura, en el caso que proceda.