

Professors d'IDI - UPC

# Interacció i Disseny d'Interfícies

# IDI – Organització

## ■ Horaris:

- 2 hores/setmana Teoria
- 2 hores/setmana Laboratori

## ■ Professorat:

- **Marta Fairén**
- Isabel Navazo
- Pere Pau Vázquez
- Nuria Pelechano
- Àlex Ríos
- Robert Joan
- Ricard Gavalda
- Maria José Blesa
- Carlos Andújar
- Àlvar Vinacua
- Amàlia Duch

[mfairén@cs.upc.edu](mailto:mfairén@cs.upc.edu)

[isabel@cs.upc.edu](mailto:isabel@cs.upc.edu)

[ppau@cs.upc.edu](mailto:ppau@cs.upc.edu)

[npelechano@cs.upc.edu](mailto:npelechano@cs.upc.edu)

[arios@cs.upc.edu](mailto:arios@cs.upc.edu)

[robert@cs.upc.edu](mailto:robert@cs.upc.edu)

[gavalda@cs.upc.edu](mailto:gavalda@cs.upc.edu)

[mjblesa@cs.upc.edu](mailto:mjblesa@cs.upc.edu)

[andujar@cs.upc.edu](mailto:andujar@cs.upc.edu)

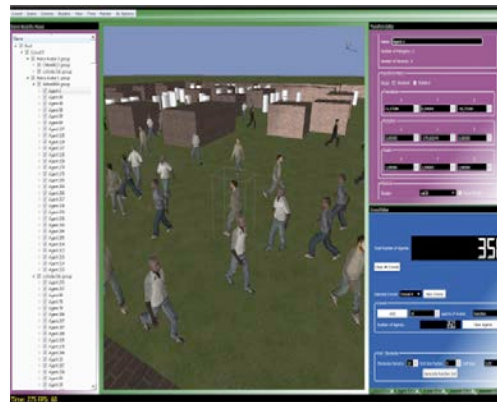
[alvar@cs.upc.edu](mailto:alvar@cs.upc.edu)

[duch@cs.upc.edu](mailto:duch@cs.upc.edu)

# IDI – Organització

## ■ Planificació de teoria

- Interacció gràfica (7 sessions). Isabel<sub>10,40</sub> i Marta<sub>20,30</sub>
- Disseny de Sistemes interactius (7 sessions).  
Isabel<sub>10,40</sub>, Núria<sub>30</sub> i Pere Pau<sub>20</sub>



# Avaluació. Teoria

- Examen parcial (Prova Teo1): **25%**
  - **5 de novembre – 12:00-14:00**
  - Continguts: Tot el que s'hagi vist fins al moment
- Examen final (Prova Teo2): **50%**
  - **18 de gener – 11:30-14:30**
  - Continguts: Tota l'assignatura, amb èmfasi en la part de disseny d'interfícies i usabilitat

# Competència transversal

- **G8.3:** *Estar motivat per al desenvolupament professional, per a afrontar nous reptes i per la millora contínua. Tenir capacitat de treball en situacions de falta d'informació.*
  - 2 temes a treballar de forma autònoma. S'avaluaran mitjançant preguntes als exàmens de teoria.
  - El primer s'avaluarà dins l'examen **Prova Teo1**
  - El segon s'avaluarà dins l'examen **Prova Teo2**

# IDI – Laboratori

- Funcionament de laboratori.
  - Desenvolupament *individual i codi propi*.
  - Exercicis a desenvolupar a classe (i completar a casa)  
Visualització 3D (usant OpenGL 3.3)  
Interacció i disseny d'interfícies (usant Qt 5.6)
    - Un esquelet/aplicació per bloc i exercicis sobre ell.
    - Per cada classe de laboratori, 2 hores més a casa.

# IDI – Laboratori

- Funcionament de laboratori.
  - 4 exercicis a entregar per assolir 1 punt extra del lab
    - Es dirà l'enunciat amb una setmana de marge
    - Serà un exercici relacionat amb el que s'estigui fent al lab.
    - Porció del punt segons nombre d'entregues:  $(x/4)^{2.2}$ 
      - ✓  $1 \rightarrow 0.05$ ;  $2 \rightarrow 0.22$ ;  $3 \rightarrow 0.53$ ;  $4 \rightarrow 1.0$ .
    - Cal tenir un 4.5 en examen ProvaLab.
  - **Examen ProvaLab: 9 de gener (10:00-12:00). 25%**

# Repetidors

- Us recomanem que vingueu a classe
- Convalidació de *ProvaLab*
  - únicament si Nota ProvaLab  $\geq 7.0$
- Cal demanar-ho via Racó:
  - Abans del dia **26 de setembre**
  - El que no ho demani, s'entén que no vol convalidar
    - Es contestarà al Racó mateix



# IDI – Bibliografia

## ■ Bibliografia bàsica

- C. Andújar, P. Brunet, M. Fairén, E. Monclús, I. Navazo, P. Vázquez, À. Vinacua, Informàtica gràfica. Un enfocament multimèdia, 2006 (podeu trobar un link publicat al racó d'IDI).
- E. Angel , Interactive Computer Graphics: a top-down approach with OpenGL, 2006.
- John F. Hughes et al. Computer Graphics: Principles and Practice, 2013.
- Nielsen, Jakob, Loranger, Hoa , Prioritizing Web Usability , New Riders, 2006.
- Shneiderman, C. Plaisant , Designing the user interface , Pearson Addison-Wesley, 2005.
- Apunts i transparències de l'assignatura.
- Webs ([www.nngroup.com](http://www.nngroup.com), [www.interaction-design.org](http://www.interaction-design.org), [www.smashingmagazine.com](http://www.smashingmagazine.com)).

# IDI – Bibliografia

## ■ Bibliografia complementària

- M. Bailey, S. Cunningham. Graphics Shaders: Theory and Practice, 2011.
- Lidwell, W., Holden, K., Butle, J. , Universal Principles of Design, Rockport Publishers, Inc, 2003.
- D. Stone, C. Jarrett, M. Woodroffe, S. Minocha , User Interface Design and Evaluation, Morgan Kaufmann, 2005.
- R.J. Rost, B. Licea-Kane , OpenGL Shading Language , Addison-Wesley Professional, 2009.