

**Escuela Superior de Ingeniería y
Tecnología**
Grado en Ingeniería Informática

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA:

Multimodalidad e Inteligencia Emocional

Curso Académico 2018-2019

1. Datos Descriptivos de la Asignatura

Asignatura: Multimodalidad e Inteligencia Emocional

- Centro: Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología
- Titulación: **Grado en Ingeniería Informática**
- Plan de Estudios: 2010 (**Publicado en 21-03-2011**)
- Rama de conocimiento: **Ingeniería y Arquitectura**
- Itinerario / Intensificación:
- Departamentos:
Ingeniería Informática y de Sistemas
- Área de conocimiento:
Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial
- Curso: **4**
- Carácter: **Obligatorio**
- Duración: **Cuatrimestral**
- Créditos: **3.0**
- Horario:
- Dirección Web de la asignatura: <http://campusvirtual.ull.es/ocw/>
- Idioma: **Español**

2. Prerrequisitos para cursar la asignatura

Esenciales / Recomendables:

No existen requisitos para cursar la asignatura

3. Profesorado que imparte la asignatura

Coordinación / Profesor/a 1: Israel López Plata

- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Centro: **Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología**
- Correo electrónico: ilopezpl@ull.edu.es
- Dirección web del docente: <http://campusvirtual.ull.es>

Profesor/a 2: Airam Expósito Márquez

- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Centro: **Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología**
- Correo electrónico: aexposim@ull.edu.es
- Dirección web del docente: <http://campusvirtual.ull.es>

Profesor/a 3: Christopher Expósito Izquierdo

- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Centro: **Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología**
- Correo electrónico: cexposit@ull.edu.es
- Dirección web del docente: <http://campusvirtual.ull.es>

4. Contextualización de la asignatura

La presente guía docente corresponde a una parte de la asignatura 'Interfaces Inteligentes' del Grado en Ingeniería Informática. Concretamente se abordan los conocimientos relativos a Interfaces Multimodales e Inteligencia Emocional.

- Bloque Formativo al que pertenece la asignatura: **Itinerario 1: Computación**
- Perfil Profesional: **Graduado en Ingeniería Informática**

5. Competencias

Competencias Generales

CG4 - Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 5 de este anexo.

CG6 - Capacidad para concebir y desarrollar sistemas o arquitecturas informáticas centralizadas o distribuidas integrando hardware, software y redes de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 5 de este anexo.

CG9 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.

Tecnología Específica

C44 - Capacidad para desarrollar y evaluar sistemas interactivos y de presentación de información compleja y su aplicación a la resolución de problemas de diseño de interacción persona computadora..

Transversales

T7 - Capacidad de comunicación efectiva (en expresión y comprensión) oral y escrita, con especial énfasis en la redacción de documentación técnica.

T21 - Capacidad para el razonamiento crítico, lógico y matemático.

T23 - Capacidad de abstracción: capacidad de crear y utilizar modelos que reflejen situaciones reales.

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

1. Interfaces Naturales
- Ejercicio: Interfaces Naturales futuras
2. Interfaces Multimodales
- Ejercicio: Interfaces Multimodales aplicadas
3. Interacción Afectiva y Emocional
- Ejercicio: Aplicaciones de la Interacción Afectiva

7. Metodología

Realización de los ejercicios propuestos en los apuntes

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

- Hamid Aghajan, Juan Carlos Augusto, Ramon Lopez-Cozar Delgado (2010) Human-Centric Interfaces for Ambient Intelligence Ed. Elsevier
- Linowes, Jonathan. Unity Virtual Reality Projects: Explore the world of virtual reality by building immersive and fun VR projects using Unity 3D. Packt
- Tony Parisi (2015), Learning Virtual Reality : Developing Immersive Experiences and Applications for Desktop, Web, and Mobile. ISBN: 9781491922835. Ed. O'Reilly
- Bibri, Simon Elias (2015)The Human Face of Ambient Intelligence. Springer
- Tordera Yllescas, Juan Carlos (2011): "Lingüística computacional. Tratamientos del habla". Valencia: Universitat de València

- W3C Multimodal Interaction Framework. <http://www.w3.org/TR/2003/NOTE-mmi-framework-20030506/>

Bibliografía Complementaria

Recursos

9. Sistema de autoevaluación

10. Resultados de aprendizaje

11. Cronograma/Calendario de la asignatura