

Materia Optativa de mención Experiencias Interactivas	Año académico 2020-2021	Horas lectivas 30h	Idioma/s Catalán, castellano, ingles
Código 103121	Curso/Trimestre 3º/1º	Horas autónomas 70h	Equipo docente Por definir
Créditos 4 ECTS	Carácter Optativa	Horas de dedicación 100h	Contacto Por definir

NOTA Informativa: Debido a la pandemia de la COVID-19 se ha establecido un protocolo de adaptación de la información, que puede aparecer originalmente en este PDA, para adecuarla a las circunstancias cambiantes que se puedan producir. <https://www.elisava.net/sites/default/files/2020-07/Adaptaci%C3%B3n%20PDAs%20docencia%202020-21.pdf>

Experimentación I

Esta asignatura ofrece al estudiante un espacio de experimentación para poder profundizar y afianzar los conceptos relativos a las herramientas, materiales y técnicas del diseño Experiencias Interactivas con el objetivo de interiorizar y crear un lenguaje personal. Reunir sus intereses e inquietudes para formular un proyecto desde su inicio, con el objetivo de permitir que inicie su trayectoria de investigación personal.

The course focuses on the tangible and critical interface design. Experimentacion I supports course Project I with the practical knowledge and tools for realizing practical work.

Contenidos

El estudiante es guiado a través de una serie de métodos para comprender los procesos de transformación a partir de los cuales plantear nuevas aplicaciones para la creación de un producto que cuestione los límites establecidos.

This course gives practical knowledge in prototyping, wearable design, creative web technologies, physical computing and data scrapping. The emphasis is on the tangible and critical interface design, which is able to react on digital data (for example web or other data) and other way round.

- Wearable technology
- Prototyping
- Creative Web technologies
- Raspberry Pi
- Physical computing and electronics
- Interface design
- Creative coding

- Data visualization

Competencias

- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios de rigor científico, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (CG1)
- Utilizar con solvencia aquellas herramientas de investigación en diseño adecuadas para detectar las necesidades de los usuarios en un contexto determinado. (CE3)
- Integrar los referentes culturales y tecnológicos en los proyectos de manera creativa e innovadora. (CE6)
- Utilizar las herramientas de representación para el desarrollo y la comunicación del proyecto en el ámbito profesional. (CE7)
- Identificar las necesidades y el potencial propios para saber organizar y optimizar los recursos disponibles en cualquier situación profesional o de proyecto. (CT1)
- Gestionar tiempo y recursos en procesos de trabajo atendiendo al estado actual de la disciplina y sus condicionantes sociales, económicos, tecnológicos y medioambientales. (CT2)
- Utilizar materiales, recursos y/o tecnologías de manera responsable, segura y eficiente. (CT3)

Resultados de aprendizaje

- Utiliza la experimentación para conocer y tomar decisiones relevantes e innovadoras.(RA3)
- Documenta la experimentación realizada como parte del proceso de diseño. (RA4)
- Tiene en cuenta criterios formales en los distintos elementos que integran el proyecto. (RA9)
- Reconoce sus propios puntos débiles e intereses para complementar su formación y orientar su trabajo. (RA10)
- Evalúa y hace uso de materiales, recursos y/o tecnologías de manera responsable, segura y eficiente.(RA13)
- Reconoce y analiza los condicionantes y oportunidades existentes para resolver retos complejos. (RA23)

Actividades formativas

Distribución de la docencia:

100% Presencial

0% Virtual

0% Campus Obert

Horas de Docencia y Tipología:

Total (30h)	Taller 27h
	Forum 3h

Metodologías docentes

- Sesiones de contenido impartidas por profesores, expertos, diseñadores, artistas, etc. (M01)
- Proyectos en equipo. (M05)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.) (M06)
- Experimentación en el taller con materiales y procesos de fabricación. (M11)
- Construcción de maquetas y prototipos (M12)
- Sesiones teóricas y/o prácticas in situ: fábricas, talleres, empresas, instituciones, etc. (M13)
- Trabajo autónomo (estudios previos, investigación de campo...) (M14)

Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación
SE2> Participación en los debates y discusiones.	30-40%
SE3> Exposición.	25-30%
SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	10-20%
SE9 > Corrección/ evaluación de los ejercicios prácticos, maquetas y prototipos.	25-30%

Se requiere haber obtenido un 4 de nota mínima en cada una de las partes evaluables de la asignatura para hacer media. Aquellos alumnos que hayan suspendido la asignatura con una nota comprendida entre un 4 y un 4,9 pueden presentarse a recuperación. Aquellos alumnos que hayan superado la asignatura no podrán concurrir a la recuperación para subir la nota. Aquellos alumnos que no se hayan presentado, es decir, que no hayan hecho el 80% de los trabajos programados, no podrán recuperar la asignatura.

Fuentes de referencia

- Charla TED del científico Blaise Aguera “How computers are learning to be creative”: https://www.ted.com/talks/blaise_aguera_y_arcas_how_computers_are_learning_to_be_creative
- The Web Never Forgets by Jasmine Guffond: <http://jasmineguffond.com/?path=art/The+Web+Never+Forgets>
- Interview with Cesar Escudero, We Make Art Not Money, 2020: https://we-make-money-not-art.com/cesar-escudero-andaluz-so-many-ways-to-mess-up-with-surveillance-capitalism/?utm_source=feedburner&utm_medium=email&utm_campaign=Feed%3A+wmmna+%28we+make+money+not+art%29
- Interaction Design Foundation, The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>