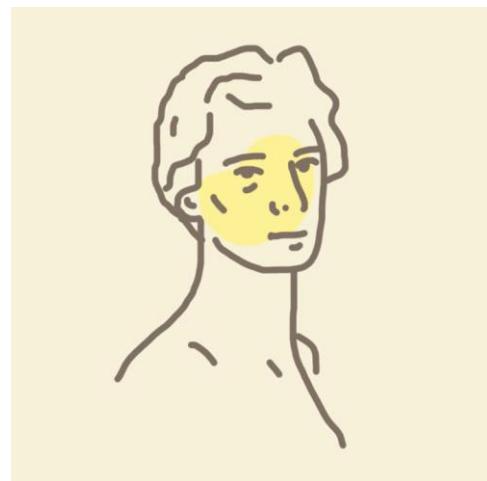


|  |                                   |                                    |  |
|--|-----------------------------------|------------------------------------|--|
| <b>Materia</b><br>Nuevos Escenarios<br>Exp. Interactivas | <b>Año académico</b><br>2020-2021 | <b>Horas lectivas</b><br>30h       | <b>Idioma/s</b><br>Catalán, castellano |
| <b>Código</b><br>102322                                  | <b>Curso/Trimestre</b><br>2º/3º   | <b>Horas a autónomas</b><br>70h    | <b>Equipo docente</b><br>Por definir   |
| <b>Créditos</b><br>4ECTS                                 | <b>Carácter</b><br>Optativa       | <b>Horas de dedicación</b><br>300h | <b>Contacto</b><br>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>

## Proyecto III

Esta asignatura se incluye dentro de la materia Nuevos Escenarios Experiencias Interactivas, que explora los nuevos escenarios sociales y culturales en los que el diseño interviene en la definición de experiencias interactivas complejas, con diferentes niveles de mediación tecnológica. Se observan las transformaciones del contexto actual para la definición de escenarios humanos futuros donde la tecnología y los sistemas de interacción complejos presenten un papel relevante. Profundiza en las metodologías y técnicas de diseño de experiencias interactivas, y aborda el desarrollo de un proyecto para escenarios futuros desde una perspectiva crítica.



*Proyecto Origenes, Maria Tena.*

## Contenidos

Esta asignatura canaliza el aprendizaje de las asignaturas anteriores en un proyecto colaborativo que parte de un contexto futuro, un nuevo escenario donde poder identificar oportunidades. El proceso de diseño se basa en la investigación, la experimentación y en el análisis crítico, con el objetivo de generar ideas relevantes e innovadoras que se anticipen a las necesidades futuras de comunicación e interacción. El estudiante deberá desarrollar su autonomía y capacidad autocrítica para diseñar y estructurar la interacción en sistemas complejos en los que se encuentren implicados diferentes medios (por ejemplo: digitales, físicos y/o servicios), teniendo en cuenta los criterios formales inherentes a un proyecto de diseño. El estudiante ha de ser capaz de organizar el trabajo y gestionar el tiempo y recursos disponibles para llevar a cabo el proyecto, documentar el proceso realizado y comunicarlo.

- Diseño de escenarios futuros: técnicas y métodos de ideación
- Storytelling y recursos narrativos para la ideación
- Relación entre interacción y narrativa audiovisual
- Diseño y producción audiovisual para la experimentación

## Competencias

- 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. (CB2)
- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios de rigor científico, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (CG1)
- Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto. (CG4)
- Elaborar un proyecto de diseño coherente respecto a un posicionamiento personal - político, social, medioambiental, ético y estético. (CE4)
- Utilizar las herramientas de representación para el desarrollo y la comunicación del proyecto en el ámbito profesional. (CE7)
- Resolver proyectos de diseño complejos teniendo en cuenta tanto los aspectos formales como los condicionantes procedentes de su producción, distribución y uso. (CE8)
- 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

- 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)
- Identifica su propio potencial para organizar el trabajo individual y en equipo. (RA11)
- Gestiona el tiempo y los recursos disponibles de forma eficaz. (RA12)
- Evalúa y hace uso de materiales, recursos y/o tecnologías de manera responsable, segura y eficiente. (RA13)
- Consulta y cita referentes culturales y tecnológicos apropiados para la investigación en diseño de experiencias interactivas. (RA20\_I)
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección de las herramientas del diseño de experiencias interactivas. (RA21\_I)

## Actividades formativas

### Distribución de la docencia:

40% Presencial

60% Virtual

0% Campus Obert

### Horas de Docencia y Tipología:

|                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| <b>Taller (30h)</b> | Compartir (AF2) 13h |
|                     | Construir (AF3) 13h |
|                     | Comunicar (AF5) 4h  |

## Metodologías docentes

- *Flipped Classroom* (se facilita el contenido antes de la clase y se aprovecha la clase para debatir, exponer, resolver problemas, etc.) (M02)
- Proyectos individuales (M04)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.) (M06)

- Aprendizaje basado en proyectos colaborativos (ABPC). (MD8)
- Scenario centered curriculum (SCC) proyectos ficticios (M10)
- 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.  | 10%         |
| SE3> Exposición.  | 20%         |
| SE5 > Evaluación entre compañeros.  | 10%         |
| SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.   | 20%         |
| SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados. | 10%         |
| SE8> Documentación del proceso de trabajo.  | 15%         |
| SE9 > Corrección/ evaluación de los ejercicios prácticos, maquetas y prototipos.                      | 10%         |
| SE10> Trabajo de análisis y síntesis personal en las actividades en las que participa.                | 5%          |

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

- **ANIMA, M.** Animation Now! Taschen, 2007.
- **CHION, M.** La Audiovisión. Paidós Comunicación, 2007
- **DUNNE, A., FIONA, R.** *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming.* MIT Press, 2014.
- **GREENFIELD, A.** *Radical Technologies. The Design Of Everyday Life.* Verso Books, 2018.
- **HALES, C.** Expanding Practices in Audiovisual Narrative. Cambridge Scholars Publishing, 2014.
- **KRASNER, J.** Motion Graphic Design. Applied history and aesthetics. Focal Press, 2013
- **KWASTER, K.** *Aesthetics of interaction in digital art.* MIT Press, 2013.
- **LINDAUER, A., MÜLLER, A.** *Experimental Design: Visual Creativity and Method.* Verlag Niggli, 2015.
- **MURRAY, J. H.** *Inventing the medium : principles of interaction design as a cultural practice.* MIT Press, 2012.
- **SHEDROFF, N., NOESSEL, C.** *Make It So: Interaction Design Lessons from Science Fiction.* Rosenfeld Media, 2012.
- **VVAA.** Interactive Digital Narrative. Routledge, 2017.