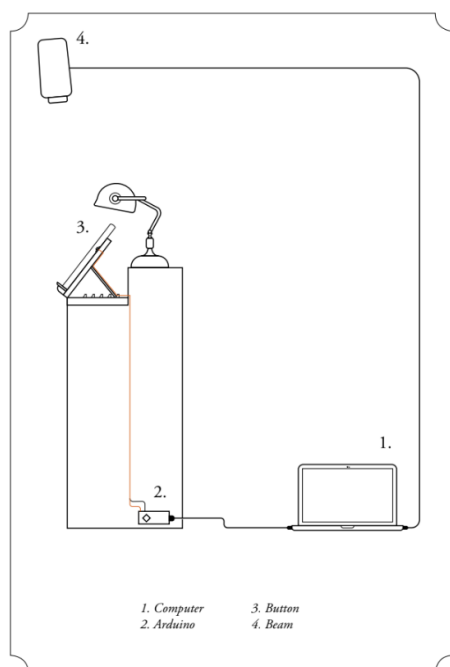


<b>Materia</b> Transformación Experiencias Interactivas	<b>Año académico</b> 2020-2021	<b>Horas lectivas</b> 30h	<b>Idioma/s</b> Catalán, castellano
<b>Código</b> 102221	<b>Curso/Trimestre</b> 2º/2º	<b>Horas autónomas</b> 70h	<b>Equipo docente</b> Por definir
<b>Créditos</b> 4ECTS	<b>Carácter</b> Optativa	<b>Horas de dedicación</b> 100h	<b>Contacto</b> 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>



*Diseño del proyecto Lectus Honorum  
(Marc Martín · Jordi Ferreras)*

## Taller II

Esta asignatura se incluye dentro de la materia Transformación Experiencias Interactivas, que tiene el objetivo de poner en relieve el papel del diseño de experiencias interactivas como herramienta y motor de transformación del contexto social y cultural. Introduce una perspectiva analítica en la relación entre los humanos, la tecnología y la sociedad para tener en cuenta sus implicaciones culturales, éticas y medioambientales. Amplía el conocimiento de las técnicas y tecnologías para la interacción, y proporciona los fundamentos de programación para el desarrollo de prototipos.

## Contenidos

Esta asignatura consolida el conocimiento y la utilización responsable, segura y eficiente de los materiales, recursos y tecnologías de diseño para la interacción, así como la identificación de fuentes relevantes para la investigación. Además introduce los recursos de programación básica para la generación de prototipos funcionales.

- Código y creatividad
- Fundamentos de la programación con Arduino
- Fundamentos de la programación con Processing

## 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)
- 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

- Evalúa y hace uso de materiales, recursos y/o tecnologías de manera responsable, segura y eficiente. (RA13)
- 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:

0% Presencial

100% Virtual

0% Campus Obert

### Horas de Docencia y Tipología:

<b>Aula (21h)</b>	Interpretar (AF1) 21h
<b>Taller (9h)</b>	Compartir (AF2) 9h

## Metodologías docentes

- Sesiones a distancia para las que el alumno dispondrá de los recursos TIC necesarios. (MD3)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc). (MD6)
- Experimentación en el taller con materiales y procesos de fabricación (M11)
- Construcción de maquetas y prototipos (M12)
- Trabajo autónomo (estudios previos, investigación de campo...) (M14)

## Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	20%

<b>SE7 &gt;</b> Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	50%
<b>SE9 &gt;</b> Corrección/ evaluación de los ejercicios prácticos, maquetas y prototipos.	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

- **BANZI, M., SHILOH, M.** *Getting Started with Arduino: The Open Source Electronics Prototyping Platform.* Maker Media, 2014.
- **MONK, S.** *Programming Arduino: Getting Started with Sketches.* McGraw-Hill Education, 2016.