

Materia Optativa de mención Experiencias Interactivas	Año académico 2021-2022	Horas lectivas 30h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 103123	Curso/Trimestre 3º/1º	Horas autónomas 70h	Equipo docente Ramon Faura
Créditos 4 ECTS	Carácter Optativa	Horas de dedicación 100h	Contacto rfaurac@elisava.net

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.

[TABLA DE ADAPTACIÓN](#)

Contexto y usuario II

Planteada en términos fundamentalmente prácticos, los estudiantes hacen un trabajo de campo en el que desarrollar los conocimientos adquiridos en Contexto y usuario I. Profundizan en aquellos conceptos más vinculados al proyecto de diseño Experiencias Interactivas: análisis del contexto, comprensión del usuario y articulación del marco participativo. El aprendizaje del alumno pasa por ser capaz de entender discursos mínimamente complejos provenientes de otros ámbitos de las humanidades y ciencias sociales, así como del correcto uso de algunas de sus técnicas.

Contenidos

La asignatura pertenece al área de Ciencias Sociales. Como objetivo general se plantea interrelacionar varias ramas de conocimiento social y humanístico -economía, arquitectura, sociología, historia, antropología, arte...- de cara a obtener un mapa cognitivo del mundo en que vivimos. Por otro lado, como objetivo más concreto, la asignatura propone utilizar las herramientas de investigación propias de las Ciencias Sociales, tanto a nivel teórico como práctico, de tal manera que permitan entender los proyectos de diseño en su contexto social y cultural. De este modo, se pretende que el alumnado adquiera una serie de recursos analíticos y discursivos que les permita desarrollar su tarea proyectual desde un punto de vista crítico e innovador.

Desde la asignatura de Contexto y Usuario II (CyU-II) utilizaremos herramientas más avanzadas de investigación para diseño e innovación, continuando lo que hemos aprendido en CyU-I. Cada grupo desarrollará la investigación en relación al proyecto que realiza en la asignatura optativa de mención del mismo trimestre.

En CyU-II,

- Exploraremos más a fondo las cuestiones éticas relacionadas con la investigación para diseño e innovación;
- Introduciremos aspectos relacionados con la participación y el co-diseño.
- Exploraremos el proceso de síntesis colaborativa para la definición del aporte estratégico del proyecto

El alumnado, organizado en grupos de 4 personas, trabajará sobre el tema de su proyecto de asignatura optativa. De forma complementaria a los métodos propios de las Ciencias Sociales, se pretende que los estudiantes elaboren y utilicen sus competencias en Diseño para la elaboración de técnicas de investigación propias.

Competencias

- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética. (CB3)
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. (CB4)
- Interpretar el contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico para configurar nuevas realidades. (CG2)
- Reconocer e interpretar el contexto cultural, social y tecnológico para crear una visión/posicionamiento personal del diseño. (CE1)
- Utilizar con solvencia aquellas herramientas de investigación en diseño adecuadas para detectar las necesidades de los usuarios en un contexto determinado. (CE3)
- 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

- Expone de forma clara adaptando su discurso al público al que se dirige utilizando los medios necesarios (Experiencias Interactivas, audiovisual, maquetas, etc.). (RA2)
- Identifica y consulta un amplio abanico de fuentes relevantes para su investigación. (RA5)
- Analiza e interpreta información de forma crítica para obtener conclusiones personales. (RA6)
- 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)
- Integra el contexto cultural, social y tecnológico en su visión personal del diseño de experiencias interactivas. (RA14_G)
- Consulta y cita referentes culturales y tecnológicos apropiados para la investigación en diseño de experiencias interactivas. (RA20_G)
- Reconoce y analiza los condicionantes y oportunidades existentes para resolver retos complejos. (RA23)

Actividades formativas

Distribución de la docencia:

10% Presencial

77% Virtual

13% Campus Obert

Horas de Docencia y Tipología:

Total (30h)	Aula 13h
	Taller 14h
	Fórum 3h

Metodologías docentes

- Sesiones de contenido impartidas por profesores, expertos, diseñadores, artistas, etc. (M01)
- 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)
- Proyectos en equipo. (M05)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.) (M06)
- 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.	15%
SE3> Exposición.	15%
SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	10%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	10%
SE10> Trabajo de análisis y síntesis personal en las actividades en las que participa.	10%
S11> Artículo o proyecto de investigación individual.	20%
S13> Creación de una exposición para comunicar el trabajo realizado	20%

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

Alberich, T. et al., *Manual Metodologías Participativas*. Madrid: Observatorio Internacional de Ciudadanía y Medio Ambiente Sostenible (Cimas), 2010. Disponible en: http://www.redcimas.org/wordpress/wp-content/uploads/2012/09/manual_2010.pdf

Bratteteig, T. and I. Wagner (2014): *Disentangling Participation: Power and Decision-Making in Participatory Design*, Springer. Disponible recensión en: https://www.researchgate.net/profile/Ina_Wagner/publication/233920359_Disentangling_power_and_decision-making_inparticipatory_design/links/581cdbe708ae12715af210f4/Disentangling-power-and-decision-making-in-participatory-design.pdf

Hanington, B. (2003). Methods in the making: A perspective on the state of human research in design. *Design issues*, 19(4), 9-18. https://www.jstor.org/stable/pdf/1512087.pdf?casa_token=c9fZup4XkJkAAAAA:JGIVvXakArPKjyj2HIQkk6LNkv1iFaoFyURG23zFdvfIsqiC3VijZddRWx0FHPY2j3woz687rFW5pFpyuTOPV5qjQSO7jKT-5G1WG40b_WYmruGvqBHK

IDEO. 2015. *The Little Book of Design Research Ethics*. [en línea] San Francisco. Disponible en: <http://lbodre.ideo.com/download.html>

Martin, B.; Hanington, B. (2012). *Universal Methods of Design. 100 ways to Research Complex Problems, Develop innovative ideas, and Design Effective Solutions*. USA: Rockport Publishers.

Robson, C. & McCartan, K. (2016). *Real World Research*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons. Disponible bajo petición en: https://www.researchgate.net/publication/321498176_Real_World_Research_4th_Edition

Simonsen, J., C. Svabo, S. M. Strandvad, K. Samson, M. Hertzum, & O. E. Hansen (Eds.) (2014): *Situated Design Methods*, MIT Press.

Simonsen, J. & T. Robertson (Eds.) (2013): *Routledge International Handbook of Participatory Design*, London: Routledge.

Van Boeijen, Annemiek (2013). *Delft Design Guide*. Bis Publishers. Disponible bajo petición en: https://www.researchgate.net/publication/279175381_Delft_Design_Guide