

<b>Materia</b> Optativa de mención Experiencias Interactivas	<b>Año académico</b> 2021-2022	<b>Horas lectivas</b> 30h	<b>Idioma/s</b> Catalán, castellano, inglés
<b>Código</b> 103221	<b>Curso/Trimestre</b> 3º/2º	<b>Horas autónomas</b> 70h	<b>Equipo docente</b> Por definir
<b>Créditos</b> 4 ECTS	<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.

[TABLA DE ADAPTACIÓN](#)

## Experimentación II

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.

### AUTOMATAS

This course explores various range of automatons and aims to give to students tools for producing its own robots and kinetic installations.

## Contenidos

The idea of Experimentation II is to offer to the students space, time, tools, and knowledge how to bring together digital fabrication tools and physical computing, in order to explore new interaction design methods.

- Interaction design
- Digital fabrication
- Physical computing
- Robotics
- Motors and sensors
- Motion design
- Algorithms (AI + machine learning, face and body recognition)

## 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:

<b>Total (30h)</b>	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

- The Center for Counter-Productive Robotics – Human-centric approach to automation  
<https://www.creativeapplications.net/processing/the-center-for-counter-productive-robotics-developing-a-human-centric-approach-to-robotics/> <https://vimeo.com/302242239>
- Interview with Daniel Rozin, in *BOOOOOOOOM*, 2016:  
<https://www.booooooom.com/2016/07/16/an-interview-with-artist-daniel-rozin/>
- Lauren Goode, Why the ‘Queen of Shitty Robots’ Renounced Her Crown, in *WIRED*, 2019:  
<https://www.wired.com/story/simone-giertz-build-what-you-want/>