

Materia Nuevos Escenarios Exp. Interactivas	Año académico 2021-2022	Horas lectivas 30h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 102321	Curso/Trimestre 2º/3º	Horas autónomas 70h	Equipo docente Por definir
Créditos 4ECTS	Carácter Optativa	Horas de dedicación 100h	Contacto rgonif@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.

https://drive.google.com/file/d/1EgXe10Qy9zagkJgQQtDypzNi2Gg_oHoG/view



Proyecto 'This is not a game' (Sergio Entrena ·

Taller 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 herramientas de generación de experiencias interactivas, e introduce técnicas para la experimentación.

Contenidos

Esta asignatura consolida el conocimiento de las herramientas de programación básica para la generación de prototipos mediante el uso responsable, seguro y eficiente de materiales, recursos y tecnologías. Asimismo, introduce técnicas de diseño y herramientas de programación para la experimentación con interacción física.

- Uso de medios audiovisuales para la ideación
- Técnicas y herramientas para la comunicación de prototipos experimentales
- Programación de narrativas sobre interacción física

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

- Reconoce sus propios puntos débiles e intereses para complementar su formación y orientar su trabajo. (RA10)
- 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)
- 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:

Aula (21h)	Interpretar (AF1) 21h
Taller (9h)	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)
- Tutorías a distancia para las que el alumno dispone de los recursos TIC necesarios (MD7)
- Experimentación en el taller con materiales y procesos de fabricación (M11)
- Trabajo autónomo (estudios previos, investigación de campo...) (M14)

Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación
SE4 > Autoevaluación.	10%
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del	10%

proyecto.	
SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	50%
SE9 > 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

- **REAS, C., FRY, B.** Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists. MIT Press, 2014.
- **SHIFFMAN, D.** Learning Processing: A Beginner's Guide to Programming Images, Animation, and Interaction. Morgan Kaufmann, 2015.