

Materia Optativa de mención Experiencias Interactivas	Año académico 2021-2022	Horas lectivas 30h	Idioma/s Catalán, castellano, inglés
Código 103322	Curso/Trimestre 3º/3º	Horas autónomas 70h	Equipo docente Por definir
Créditos 4 ECTS	Carácter Optativa	Horas de dedicación 100h	Contacto 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](#)

Proyectos Optativos de Mención III

Estas asignaturas optativas de mención ofrecen tres tipologías de proyectos donde profundizar los conocimientos específicos de diferentes ámbitos disciplinares de aplicación del diseño Experiencias Interactivas y adquirir experiencia tanto en el ámbito profesional como de investigación personal.

EXPERIENCIAS INTERACTIVAS E INDIVIDUO - Estos proyectos permiten al estudiante la profundización y práctica de las disciplinas que se ocupan de interpretar y aportar soluciones al individuo como actor unitario en procesos de comunicación visual. Estudio en profundidad de la experiencia de usuario, procesos de toma de decisiones, etología humana y conductual. Análisis y ejecución programática en entornos comerciales físicos y virtuales.

Re-visiting past project work

This course will introduce the powerful language of interaction by exploring how concepts and projects could be displayed as interactive installations.

Contenidos

During the course the students will explore different ways how to exhibit a project as an interactive installation. In other words, the focus will be on the interactive experience of the audience (user). Students will experience how to tell a story through an interactive installation. They will be asked to pick a project from their past courses and apply interactive technology for creating an interactive installation. The course introduces how to prepare an interactive installation for exhibition and how to maintain it. The advantages and challenges of interactive installations in the gallery space will be discussed, too.

- Overview of interactive technologies
- Interaction design
- Experience design
- Interactive art
- Installation design
- Interactive museums

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)
- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios de rigor científico, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (CG1)
- 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)
- Elaborar un proyecto de diseño coherente respecto a un posicionamiento personal - político, social, medio ambiental, ético y estético. (CE4)
- 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)
- Documenta la experimentación realizada como parte del proceso de diseño. (RA4)
- 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)
- Diseña soluciones que tienen en cuenta el impacto social y medioambiental. (RA7)
- 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 Experiencias Interactivas. (RA14_G)
- Consulta y cita referentes culturales y tecnológicos apropiados para la investigación en diseño Experiencias Interactivas. (RA20_G)
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas del diseño Experiencias Interactivas. (RA21_G)
- Explica y justifica las decisiones del proyecto de forma coherente. (RA22)

Actividades formativas

Distribución de la docencia:

44% Presencial
30% Virtual
26% Campus Obert

Horas de Docencia y Tipología:

Total (90h)	Aula 10h
	Taller 16h
	Fórum 4h

Metodologías docentes

- Sesiones de contenido impartidas por profesores, expertos, diseñadores, artistas, etc. (M01)
- Sesiones a distancia para las que el alumno dispondrá de los recursos TIC necesarios. (M03)

- Proyectos en equipo. (M05)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.) (M06)
- Tutorías a distancia para las que el alumno dispone de los recursos TIC necesarios. (M07)
- Aprendizaje basado en proyectos colaborativos (ABPC). (M08)
- Proyectos basados en retos reales. (M09)
- 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.	10-15%
SE3> Exposición.	20-25%
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	10-15%
SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	10-20%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	10-20%
SE9 > Corrección/ evaluación de los ejercicios prácticos, maquetas y prototipos.	0-5%
S11> Artículo o proyecto de investigación individual.	10-15%
S13> Creación de una exposición para comunicar el trabajo realizado	10-15%

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

- Kwastek, K. (2013) *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge: MIT Press.
- Kwastek, K. (2008) 'Interactivity - A Word in Process', in Sommerer, C., Lakhmi C., J., and Mignonneau, L. (eds) *The Art and Science of Interface and Interaction Design*. Berlin: Springer-Verlag, pp. 15–26.
- Dieters, D. (2008) 'Strategies of Interactivity', in Sommerer, C., Mignonneau, L., and Jain, L. C. (eds) *The Art and Science of Interface and Interaction Design*. Vol 1. Springer Berlin Heidelberg, pp. 27–62.
- Kluszczyński, R. (2013) 'Viewer as Performer or Rhizomatic Archipelago of Interactive Art', in Cubitt, S. and Thomas, P. (eds) *Relive: Media Art Histories*. The MIT Press, pp. 65–81.
- Huhtamo, E. (2007) 'Twin–Touch–Test–Redux: Media Archaeological Approach to Art, Interactivity, and Tactility', in Grau, O. (ed.) *MediaArtHistories*. MIT Press. Cambridge, pp. 71–101.
- Paul, C. (2003) *Digital Art*. London: Thames and Hudson.