

Materia Optativa de mención Experiencias Interactivas	Año académico 2021-2022	Horas lectivas 90h	Idioma/s Catalán, castellano, ingles
Código 103122	Curso/Trimestre 3º/1º	Horas autónomas 210h	Equipo docente Por definir
Créditos 12 ECTS	Carácter Optativa	Horas de dedicación 300h	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 I

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 Y SOCIEDAD - Estos proyectos introducen al alumno a las disciplinas que pueden resolver y concienciar sobre las problemáticas de carácter colectivo que conllevan la vida en sociedad. El estudiante deberá investigar y analizar la caracterización del grupo de usuarios y sus contextos de disfunción para detectar oportunidades de mejora que sean testeadas con usuarios y presentadas a posibles representantes de instituciones sociales e institucionales.

We are living in the information age where networks, connection, and data have a huge importance in all aspects of postmodern life. Post-internet times, when we don't even need to think whether we are connected or not and when there are more nonhumans connected than us, make us forget on which cost this hyper-connectivity and extreme personalization come.

Contenidos

The aim of the course is to dig as deep as fiber optic cables are and discover physical infrastructure of networks and power structure of data centers. The aim is to explore physical networks and understand how and which ways data travel and communication is made possible.

For this purpose, there will be organized a special Internet tour in Dublin or Barcelona, which demonstrate the power structure of the physical networks in these cities.

During the course the students will be seeking the answers to the following questions: What is the internet? And where is the internet? What are the expenses in resources and physical implications of data-driven design?

Through the investigation-based research, students are asked to come up with a project that will help people to understand, sense, and communicate better the complex data structures of today. And what

is more important, the idea is to come up with and prototype liberating strategies and design solutions for regaining control over personal data and connectivity.

There are an increasing number of interactions between systems rather than HCI only. Therefore, we will be focusing on hybrid forms of interaction including the system-to-system interaction methods.

- Investigation-based research
- Research-based practice
- Networks and infrastructure politics
- Critical and conceptual design
- Data-driven design
- Data visualization
- Personal data
- System-to-system interaction
- Hybrid interaction
- Critical interfaces
- Making a prototype
- HCI
- Green technology

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 27h
	Taller 59h
	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

- James Bridle, *New Dark Age: Technology and the End of the Future*, Verso Books, 2019.
- Paul O' Neill, *On Dublin, Amazon, and the "Secret Region"*, in *Dublin Inquirer*, 2018: <https://www.dublininquirer.com/2018/11/28/paul-on-dublin-amazon-and-the-secret-region>
- Paul O' Neill, *Underwater Cables Leave Ireland Tangled – and Implicated – in the Internet*, in *Dublin Inquirer*, 2019: <https://www.dublininquirer.com/2019/02/20/paul-underwater-cables-leave-ireland-tangled-and-implicated-in-the-internet>
- *Regine interview with Paul O' Neill, A guided tour of Dublin's physical Internet infrastructure, We Make Money Nor Art*, 2019: https://we-make-money-not-art.com/a-guided-tour-of-dublins-physical-internet-infrastructure/?utm_source=feedburner&utm_medium=email&utm_campaign=Feed%3A+wmna+%28we+make+money+not+art%29
- Fuchs, C. (2013) 'Class and exploitation on the Internet', in Scholz, T. (ed.) *Digital labor. The Internet as playground and factory*. New York: Routledge, pp. 211–224.
- Fuchs, C. (2012) 'New Marxian Times! Reflections on the 4th ICTs and Society Conference "Critique, Democracy and Philosophy in 21st Century Information Society. Towards Critical Theories of Social Media".', *tripleC*, 10(1), pp. 114–121. doi: <https://doi.org/10.31269/triplec.v10i1.411>.
- Lukic, K. (2016) *Colonization with Love*, SHARE LAB. Available at: <https://labs.rs/en/colonization-with-love/> (Accessed: 24 March 2019).
- Mayer-Schoenberger, V. and Cukier, K. (2013) *Big Data. A Revolution that will transform how we live, work, and think*. London: John Murray Publishers.
- Morozov, E. (2011) *The NET DELUSION. The Dark Side of Internet Freedom*. New York: PublicAffairs.
- van Dijck, J. (2014) 'Datafication, dataism and dataveillance: Big Data between scientific paradigm and ideology.', *Surveillance & Society*, 12(2), pp. 197–208.
- Zuboff, S. (2015) 'Big other: surveillance capitalism and the prospects of an information civilization', *Journal of Information Technology*, 30(1), pp. 75–89. doi: 10.1057/jit.2015.5.