

Materia Repensar Experiencias Interactivas	Año académico 2020-2021	Horas lectivas 90h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 102122	Curso/Trimestre 2º/1º	Horas autónomas 210h	Equipo docente Por definir
Créditos 12 ECTS	Carácter Optativa	Horas de dedicación 300h	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 Decidim.Barcelona
(Helena Esteban · Marc García · Adriana Rius)*

Proyecto I

Esta asignatura se incluye dentro de la materia Representar Experiencias Interactivas, que tiene el objetivo de fomentar la reflexión en torno al significado e implicaciones del diseño de experiencias interactivas en el contexto actual, además de introducir las técnicas y métodos de diseño de proyectos de interacción. Reflexiona sobre la función del diseño de experiencias interactivas e introduce las metodologías de investigación, diseño y producción en este ámbito.

Contenidos

Esta asignatura permite a los estudiantes repensar y reflexionar sobre la función del diseño de experiencias interactivas, a partir del análisis de referentes culturales y de la investigación del contexto cultural, social y tecnológico y del usuario mediante metodologías etnográficas. El estudiante aprenderá a organizar el trabajo y a gestionar el tiempo y recursos disponibles para idear soluciones en forma de servicios o experiencias.

Bloque I Fundamentos del diseño de experiencias interactivas

- Metodología
- Conceptos de interacción

- Modalidades de interacción
- Diseño universal

Bloque_II User Research

- Briefing y contra-briefing
- Benchmarking
- Métodos de investigación con usuarios
- De los insights a la estrategia
- Ideación

Bloque_III Diseño de Interacción

- Arquitectura de la información
- Principios de diseño de interacción
- Diseño multidispositivo
- Diseño inclusivo
- Evaluación de la usabilidad
- Prototipado de interacción

Bloque_IV Diseño Visual

- La retícula digital
- Tipografía en pantalla
- Uso del color en interfaces gráficas
- Sistemas de diseño
- Motion design
- Prototipado visual

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 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

- Identifica su propio potencial para organizar el trabajo individual y en equipo. (RA11)
- 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)
- Consulta y cita referentes culturales y tecnológicos apropiados para la investigación en diseño de experiencias interactivas. (RA20_I)
- 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

Horas de Docencia y Tipología:

Taller (90h)	Compartir (AF2) 41h
	Construir (AF3) 31h
	Conectar (AF4) 9h
	Comunicar (AF5) 9h

Metodologías docentes

- Investiga y reflexiona sobre temas de índole social, científica o ética. (MD1)
- *Flipped Classroom* (se facilita el contenido antes de la clase y se aprovecha la clase para debatir, exponer, resolver problemas, etc.). (MD2)
- Proyectos individuales (M04)
- Proyectos en equipo. (M05)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.) (M06)
- Aprendizaje basado en proyectos colaborativos (ABPC). (M08)
- Proyectos basados en retos reales (M09)
- 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%
SE3> Exposición.	10%
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	30%
SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	10%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	20%
SE9 > Corrección/ evaluación de los ejercicios prácticos, maquetas y prototipos.	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

- **COOPER, A.** *About Face: The Essentials of Interaction Design*. John Wiley & Sons Inc, 2014.
- **GOTHELF, J.** *Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams*. O'Reilly Media, 2016.
- **KRISHNA, G.** *The Best Interface Is No Interface: The simple path to brilliant technology*.

New Riders, 2015.

- **KRUG, S.** *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability.* New Riders, 2014.
- **LIDWELL, W., HOLDEN, K., BUTLER, J.** *Universal Principles of Design.* Rockport Publishers, 2010.
- **LUPTON, E.** *Beautiful Users.* Princeton Architectural Press, 2014.
- **NORMAN, D.** *The Design of Everyday Things.* Basic Books, 2013.
- **PANNAFINO, J.** *Interdisciplinary Interaction Design.* Assiduous Pub, 2012.
- **SCHNEIDER, J.** *This is Service Design Thinking.* BIS Publishers, 2012.
- **WEINSCHENK, S.** *100 Things Every Designer Needs to Know About People.* New Riders, 2011.