

<b>Materia</b> Repensar Experiencias Interactivas	<b>Año académico</b> 2021-2022	<b>Horas lectivas</b> 30h	<b>Idioma/s</b> Catalán, castellano
<b>Código</b> 102121	<b>Curso/Trimestre</b> 2º/1º	<b>Horas autónomas</b> 70h	<b>Equipo docente</b> Por definir
<b>Créditos</b> 4ECTS	<b>Carácter</b> Optativa	<b>Horas de dedicación</b> 100h	<b>Contacto</b> 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](https://drive.google.com/file/d/1EgXe10Qy9zagkJgQQtDypzNi2Gg_oHoG/view)



*Proyecto Modern House, diseño multidispositivo (Sergio Entrena)*

## Taller 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.

Introduce el prototipado de interacción y las tecnologías básicas del diseño de experiencias interactivas.

## Contenidos

Esta asignatura introduce los materiales, recursos y tecnologías básicas del diseño de experiencias interactivas, para integrarlos en las diversas fases del proceso de diseño, desde el análisis -a partir de referentes culturales y tecnológicos de la investigación en diseño- hasta la ideación -mediante recursos de representación- y la formalización -mediante el bocetado, el

prototipado de interacción y el prototipado gráfico-

- Técnicas de desarrollo de experiencias interactivas digitales
- Maquetación web: HTML+CSS
- Técnicas para la maquetación multidispositivo
- Sistemas predefinidos de desarrollo: frameworks
- Programación básica para la web: introducción al Javascript

## 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

- 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:

100% Presencial

0% Virtual

0% Campus Obert

### Horas de Docencia y Tipología:

<b>Aula (21h)</b>	Interpretar (AF1) 21h	
<b>Taller (9h)</b>	Compartir (AF2) 9h	

## Metodologías docentes

- Sesiones a distancia para las que el alumno dispondrá de los recursos TIC necesarios. (M03)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.) (M06)
- Construcción de maquetas y prototipos (M12)
- Trabajo autónomo (estudios previos, investigación de campo...) (M14)

## Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	20%

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

- **McFARLAND, D. S.** *CSS: The Missing Manual*. O'Reilly Media, 2015
- **MEYER, E., WEYL, E.** *CSS: The Definitive Guide*. O'Reilly Media, 2017
- **VEROU, L.** *CSS Secrets: Better Solutions to Everyday Web Design Problems*. O'Reilly Media, 2015