

Materia Optativa de mención Experiencias Interactivas	Año académico 2021-2022	Horas lectivas 60h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 103323	Curso/Trimestre 3º/3º	Horas autónomas 140h	Equipo docente Ramón Faura
Créditos 8 ECTS	Carácter Optativa	Horas de dedicación 200h	Contacto rfaura@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.

[TABLA DE ADAPTACIÓN](#)

Teorías Críticas II

A partir de un estudio en profundidad de 20 diseños se trata de estimular al alumno para que descubra, a través de una historia del diseño de Experiencias Interactivas, los principales conceptos, estrategias y herramientas de la disciplina. El análisis tanto implica los aspectos más proyectuales, como el contexto tecnológico y los vínculos formales con las principales corrientes estéticas y de pensamiento, así como el contexto social y comercial.

Contenidos

Teorías críticas II es la continuación de Teorías Críticas I, es decir, una historia del diseño especializada para cada una de las menciones, en este caso, experiencias Interactivas. Los contenidos se estructuran a través de nueve estudios monográficos: nueve proyectos relevantes de experiencias interactivas son tratados como casos significativos de estudio. Si bien se ordenan cronológicamente a lo largo de las nueve semanas, el eje del análisis es conceptual. Son casos seleccionados por hecho de plantear algún tema de diseño plenamente actual, por antiguo que sea el caso estudiado. Son por tanto, análisis que sirven para entender el proyecto de Experiencias Interactivas en toda su complejidad, aportando una panorámica de referencias útil para el alumno, y estudiadas desde la lógica del proyecto.

La forma de abordar cada uno de los nueve casos se llevará a cabo de dos maneras: por un lado como lección teórica a cargo del profesor; por el otro como actividad práctica a cargo del estudiante. En la lección teórica el profesor dará las claves de las principales líneas de análisis, referentes, contexto cultural y contexto tecnológico. En la actividad práctica, el alumno, a través de un proyecto conceptual basado en la experimentación con los modos de representación, dará una respuesta a lo expuesto en el análisis teórico.

En el caso de Teorías Críticas II, los casos de estudio, la mayoría anteriores a la aparición del diseño de interacción tal como lo entendemos hoy, tratarán de centrarse en algunos conceptos clave del diseño de interacción, tratados como precedentes.

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)
- 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)

- 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)
- 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)
- 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)
- 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)
- Reconoce y analiza los condicionantes y oportunidades existentes para resolver retos complejos. (RA23)

Actividades formativas

Distribución de la docencia:

10% Presencial

77% Virtual

13% Campus Obert

Horas de Docencia y Tipología:

Taller (30h)	Aula 13h
	Taller 14h
	Fórum 3h

Metodologías docentes

- Sesiones de contenido impartidas por profesores, expertos, diseñadores, artistas, etc. (M01)
- Flipped Classroom (se facilita el contenido antes de la clase y se aprovecha la clase para debatir, exponer, resolver problemas, etc.) (M02)
- Proyectos individuales (M04)
- Proyectos en equipo. (M05)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.) (M06)
- 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.	15%
SE3> Exposición.	15%
SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	10%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	10%
SE10> Trabajo de análisis y síntesis personal en las actividades en las que participa.	10%

S11 > Artículo o proyecto de investigación individual.	20%
S13 > Creación de una exposición para comunicar el trabajo realizado	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

El profesorado facilitará una bibliografía específica al inicio de la asignatura.