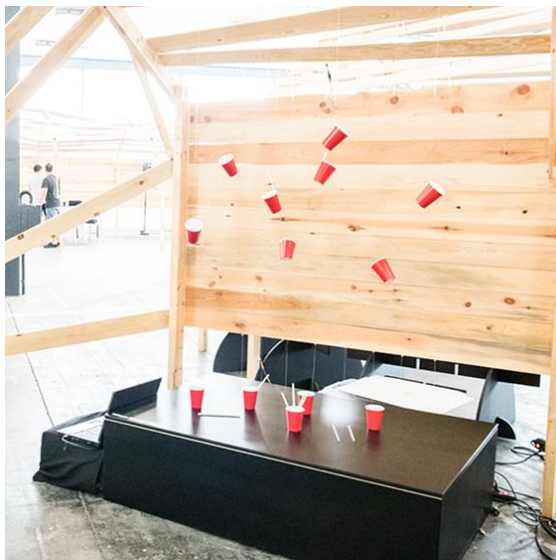


Materia Transformación Experiencias Interactivas	Año académico 2021-202	Horas lectivas 90h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 102222	Curso/Trimestre 2º/2º	Horas autónomas 210h	Equipo docente Por definir
Créditos 12 ECTS	Carácter Optativa	Horas de dedicación 300h	Contacto rgonif@elisava.net

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 When Sónar Sleeps, expuesto en Sónar+D 2018 (Ainoa Pubill · Clara Vituri)

Proyecto II

Esta asignatura se incluye dentro de la materia Transformación Experiencias Interactivas, que tiene el objetivo de poner en relieve el papel del diseño de experiencias interactivas como herramienta y motor de transformación del contexto social y cultural. Introduce una perspectiva analítica en la relación entre los humanos, la tecnología y la sociedad para tener en cuenta sus implicaciones culturales, éticas y medioambientales.

Amplía el espectro de metodologías de diseño de experiencias interactivas, y aborda el diseño especulativo mediante la creación de un prototipo interactivo.

Contenidos

Esta asignatura canaliza el aprendizaje de las asignaturas anteriores en un proyecto colaborativo para la realización de un prototipo interactivo. El estudiante deberá aplicar y profundizar en las

metodologías de investigación -mediante referentes culturales y tecnológicos apropiados- y análisis introducidas en el trimestre anterior y desarrollar capacidades de experimentación, con el fin de idear y desarrollar un prototipo funcional que debe ser testeado y optimizado mediante técnicas de evaluación. El estudiante ha de ser capaz de organizar el trabajo y gestionar el tiempo y recursos disponibles para llevar a cabo el proyecto, y documentar el proceso realizado.

- Metodologías de diseño de experiencias interactivas: del diseño centrado en el usuario al diseño especulativo.
- Interacción física: contextos y tecnologías de aplicación.
- Nuevos escenarios de interacción.
- Tecnología para el desarrollo de prototipos físicos interactivos.
- Comunicación y aspectos formales del diseño especulativo.

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)
 - Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios de rigor científico, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (CG1)
 - Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto. (CG4)
 - 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:

65% Presencial

35% Virtual

0% Campus Obert

Horas de Docencia y Tipología:

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

Metodologías docentes

- *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)
- 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%
SE3> Exposición.	10%
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	20%
SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	20%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	10%
SE9 > Corrección/ evaluación de los ejercicios prácticos, maquetas y prototipos.	20%
SE10> Trabajo de análisis y síntesis personal en las actividades en las que participa.	10%

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

- **DOURISH, P.** *The Stuff of Bits: An Essay on the Materialities of Information.* MIT Press, 2017.
- **DUNNE, A., FIONA, R.** *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming.* MIT Press, 2014.
- **FOLLETT, J.** *Designing for Emerging Technologies: UX for Genomics, Robotics, and the Internet of Things.* O'Reilly, 2014.
- **GINSBERG, A., CALVERT, J., SCHYFTER, P., ELFICK, A., ENDY, D.** *Synthetic Aesthetics: Investigating Synthetic Biology's Designs on Nature.* MIT Press, 2014.
- **GREENFIELD, A.** *Radical Technologies. The Design Of Everyday Life.* Verso Books, 2018.
- **HEKKERT, P., VAN DIJK, M.** *Vision in Design: A Guidebook for Innovators.* BIS Publishers, 2011.

- **HOOK, K.** *Designing with the Body: Somaesthetic Interaction Design*. MIT Press Ltd, 2018.
- **KUMAR, V.** *101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization*. Wiley, 2012.
- **KWASTER, K.** *Aesthetics of interaction in digital art*. MIT Press, 2013.
- **LINDAUER, A., MÜLLER, A.** *Experimental Design: Visual Creativity and Method*. Verlag Niggli, 2015.
- **MURRAY, J. H.** *Inventing the medium : principles of interaction design as a cultural practice*. MIT Press, 2012.
- **PORRIT, J.** *The World We Made*. Phaidon, 2013
- **ROSE, D.** *Enchanted Objects: Design, Human Desire, and the Internet of Things*. Scribner, 2014.
- **SHEDROFF, N., NOESSEL, C.** *Make It So: Interaction Design Lessons from Science Fiction*. Rosenfeld Media, 2012.