

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS INTERACTIVAS

AÑO ACADÉMICO: 2021-22
CURSO: 1º
CARÁCTER: Formación Básica
SEMESTRE: 2º
ECTS: 6
HORAS LECTIVAS: 45
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105
HORAS TOTALES: 150
IDIOMA/S: Castellano/Català
CÓDIGO: 16973

EQUIPO DOCENTE: Salva Fàbregas sfabregas@elisava.net / Tona Monjo tmonjo@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](#)

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Introducción a los procesos y lenguajes propios de la mención de Diseño de Experiencias Interactivas desde el conocimiento y desarrollo de sus códigos propios. Uso de los elementos básicos y comunes que fundamentan los principios del diseño.

CONTENIDOS

- Fundamentos de los distintos ámbitos del diseño: lenguajes contextos y referentes.
- Inmersión en el proceso proyectual a partir de los conceptos de: forma, como medio de expresión y soporte de una idea; composición, como combinación de componentes para configurar un resultado; proporción, como la interrelación entre las diferentes magnitudes.; materialidad, como conjunto de percepciones sensoriales.
- Symbolismo, proceso e impacto ambiental.
- Introducción al proyecto de experiencias interactivas: persona, contexto, tecnología, experiencia de usuario.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a. (PA)

COMPETENCIAS

- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios científicos y humanísticos, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (G1)
- Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto. (G3)
- 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)
- Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional. (T1)
- Elaborar proyectos de diseño coherentes con una visión propia del diseño. (E2)
- Experimentar con materiales, procesos y técnicas para aportar valor al proyecto de diseño. (E5)
- Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño. (E10)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Aplica sus conocimientos para la resolución de problemas en ámbitos laborales complejos o profesionales y especializados que requieren el uso de ideas creativas e innovadoras.
- Evalúa de forma global los procesos de aprendizaje llevados a cabo de acuerdo a las planificaciones y objetivos planteados y establece medidas de mejora individual.
- Explica y demuestra coherencia en el proyecto de diseño respecto a un enfoque personal.
- Aplica creativamente los conocimientos técnicos que aportan valor al proyecto.

- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas de representación adecuadas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
P1-Observación de la participación	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	60

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-1 Narrativa	15%	SI*	P-5
Actividad-2 Tecnología	15%	SI*	P-5
Actividad-3 Persona	15%	SI*	P-5
Actividad-4 Crítica	15%	SI*	P-5
Actividad-5 Portfolio	30%	NO	P-2
Actividad-6 Presentación	10%	NO	P-1

El/La estudiante tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el/la alumno/a podrá escoger, hasta un límite del 50%.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia. En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

En caso de emergencia sanitaria que implique confinamiento, las actividades y las ponderaciones de la evaluación no se alterarán.

En caso de que las pruebas no se puedan realizar presencialmente, se realizarán telemáticamente.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

- Cooper, A. 2014. *About Face: The Essentials of Interaction Design*. John Wiley & Sons Inc.
- Gothelf, J. 2016. *Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams*. O'Reilly Media.
- Krishna, G. 2015. *The Best Interface Is No Interface: The simple path to brilliant technology*. New Riders.
- Krug, S. 2014. *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to WebUsability*. New Riders.
- Lidwell, W., Holden, K., Butler, J. 2010. *Universal Principles of Design*. Rockport Publishers.
- Lupton, E. 2014. *Beautiful Users*. Princeton Architectural Press.
- Norman, D. 2013. *The Design of Everyday Things*. Basic Books.
- Pannafino, J. 2012. *Interdisciplinary Interaction Design*. Assiduous Pub.
- Schneider, J. 2012. *This is Service Design Thinking*. BIS Publishers.
- Weinschenk, S. 2011. *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. New Riders.

El profesorado facilitará una bibliografía específica al inicio de la asignatura, en el caso que proceda.