

Máster en Enseñanzas artísticas en Diseño Interactivo

Nivel 3, (MÁSTER) del MECES*

Guía docente de Interconexión de dispositivos

ESPECIALIDAD TODAS

Curso 2021/2022

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

Centro	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia		
Título Máster	Diseño Interactivo		
Departamento			
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Interconexión de dispositivos		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	S.3.	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo	Postgrado	Curso	1
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Tipo de asignatura	Presencialidad: 60% Trabajo autónomo: 40%		
Lengua en que se imparte	Castellano		
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			

Lugar de tutorías	
-------------------	--

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Una vez que en la asignatura de “Diseño de dispositivos físicos interactivos” se ha comprendido qué elementos han de formar parte de un sistema y la función de cada uno, aquí se estudiarán las posibilidades de conexión física (electricidad, ondas , infrarrojos) y de protocolos de intercambio de información entre los mismos (MIDI, OSC).

3. Conocimientos previos recomendados

No se requieren necesariamente.

4. Competencias de la asignatura

Competencias transversales

En su redacción se han tenido en cuenta los principios generales recogidos en el art. 3.4 del RD1614/2009¹:

1. El respeto a los derechos fundamentales y de igualdad entre mujeres y hombres.
2. El respeto y promoción de los Derechos Humanos y los principios de accesibilidad universal y de diseño para todos según lo dispuesto en la disposición final décima de la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.²
3. Los valores propios de una cultura de paz y de valores democráticos.

A continuación definimos las competencias transversales que son comunes a todos los estudiantes de nuestro centro, independientemente del Título que cursen.

¹ Disponible en <http://bit.ly/2sV75cM>

² La accesibilidad universal, tanto en lo que se refiere al contenido de nuestro máster como al objetivo de sus desarrollos, es ampliada en el apartado 2.1.3 Justificación científico- tecnológica.

- CT1 Actuar con los valores propios de una cultura de paz y de valores democráticos, desde el respeto y la promoción de los Derechos Humanos, con especial atención a los derechos de igualdad entre mujeres y hombres, y los principios de accesibilidad universal y diseño para todos.
- CT2 Compartir tareas y responsabilidades trabajando en entornos multiculturales y/o multidisciplinares.
- CT3 Aplicar pensamiento crítico, lógico y creativo, demostrando dotes de innovación, especialmente en situaciones de conflicto en contextos de toma de decisiones.
- CT4 Iniciar propuestas de trabajo de forma autónoma y con responsabilidad.

Competencias básicas

Las competencias básicas (o generales) que detallamos a continuación son comunes a la mayoría de títulos pero adaptadas al contexto específico del título que proponemos y vienen marcadas por el RD 861/2010 que coinciden literalmente con las de RD 1391/2007.

- CB1 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- CB2 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio;
- CB3 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios;
- CB4 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que las sustentan– a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades;
- CB5 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Competencias específicas

Las competencias que aparecen a continuación son las que están orientadas a la consecución del perfil específico que proponemos con este máster:

- CE1 Definir proyectos interactivos atendiendo a las limitaciones técnicas, de tiempo y viabilidad económica en proyectos reales y ficticios.
- CE2 Discriminar las tecnologías disponibles en el diseño de interacciones, tanto de software como de hardware, analizando en profundidad sus ventajas e inconvenientes.
- CE3 Planificar las distintas fases del desarrollo de un sistema interactivo en el tiempo determinado para su realización.
- CE4 Formular una propuesta de diseño centrada en el usuario optimizando e interrelacionando las herramientas digitales y técnicas de creación artística según las necesidades del proyecto.
- CE5 Evaluar la viabilidad técnica, productiva, económica y de mercado de la propuesta de diseño formulada en función los objetivos marcados, buscando la excelencia.
- CE6 Diseñar proyectos interactivos innovadores que permitan al alumno integrarse en el mercado profesional.

5. Resultados de aprendizaje

<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	
R1	Diferenciar los distintos protocolos de intercambio de datos y conexión física entre los dispositivos típicos de una instalación interactiva
R2	Determinar las posibilidades técnicas de un nuevo sensor o actuador para una instalación interactiva

- R3 Preparar una instalación interactiva en la que se combinen sensores de distinta naturaleza (ópticos, ondas, cinéticos...)
- R4 Construir una instalación interactiva física a partir del esquema planificado
- R5 Determinar las posibilidades y limitaciones técnicas y funcionales del conjunto de la instalación realizada
- R6 Comunicar las instrucciones de instalación y de funcionamiento de la instalación realizada

Aportación de los resultados de aprendizaje a las competencias

	CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CB1	CB2	CB3	CB4	CB5
R1	X						X				
R2		X						X			
R3			X								X
R4						X					X
R5					X				X		
R6				X						X	

6. Contenidos

Breve descripción de contenidos

- Interfaces de comunicación físicos.
 - puertos, buses, bluetooth, NFC, etc
 - redes
- Integración con aplicaciones , plataformas u otros sistemas físicos.
 - videojuegos, domótica, robótica,etc
 - Internet de las cosas.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2 y R3	20 h
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	R3 a R6	50 h
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	R3 a R6	6 h
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R3 a R6	10 h
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	R1 a R6	4 h
SUBTOTAL			90 h

7.2 Actividades de trabajo autónomo			
<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
<i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	R1 a R6	35 h
<i>Estudio práctico</i>	<i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	R1 a R6	15 h
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>	R1 a R6	10 h
SUBTOTAL			60 h
TOTAL			150 h

8. Recursos

Los medios que el profesor utilizará como apoyo a la docencia son:

- Pizarra de rotulador
- Recursos multimedia (Cañón de proyección, material audiovisual)
- Intranet y aula virtual
- Ordenadores del aula
- Internet
- Biblioteca
- Componentes electrónicos necesarios para la realización de ejercicios en clase

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>A lo largo del semestre se realizarán distintas pruebas de evaluación que permitirán ver la evolución y el esfuerzo del alumnado.</p> <p>Prueba 1 (20%)</p> <p>El alumnado realizará un proyecto con texturas de sensores de profundidad.</p> <p>Esta prueba se podrá desglosar en varios subproyectos.</p> <p>Prueba 2 (15%)</p> <p>El alumnado realizará una prueba de evaluación teórica sobre contenidos de la asignatura.</p> <p>Prueba 3 (65%)</p> <p>El alumnado realizará una instalación final que demuestre el dominio de los contenidos de la asignatura.</p>	<p>R1 a R6</p> <p>R1 a R6</p> <p>R1 a R6</p>
9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumnado que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia será evaluado mediante un examen que incluya los contenidos más importantes de la asignatura. Para poder hacer este examen, el alumno debe entregar un proyecto que incluya todos o la mayoría de los aspectos tratados en la asignatura.</p> <p>La nota final será el resultado de:</p> <p>-60% del examen</p> <p>-40% del proyecto</p> <p>Será requisito alcanzar una nota de 5 como mínimo en el examen.</p>	<p>R1 a R6</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><i>El alumnado que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia será evaluado mediante un examen que incluya los contenidos más importantes de la asignatura. Para poder hacer este examen, el alumno debe entregar un proyecto que incluya todos o la mayoría de los aspectos tratados en la asignatura.</i></p> <p>La nota final será el resultado de:</p> <p>-60% del examen</p> <p>-40% del proyecto</p> <p>Será requisito alcanzar una nota de 5 como mínimo en el examen.</p>	R1 a R6
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><i>El alumnado que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia será evaluado mediante un examen que incluya los contenidos más importantes de la asignatura. Para poder hacer este examen, el alumno debe entregar un proyecto que incluya todos o la mayoría de los aspectos tratados en la asignatura.</i></p> <p>La nota final será el resultado de:</p> <p>-60% del examen</p> <p>-40% del proyecto</p> <p>Será requisito alcanzar una nota de 5 como mínimo en el examen.</p>	R1 a R6

10. Bibliografía

- Spiegelmock, M. (2013). Leap motion development essentials. Packt Publishing.
- Richards, P. (2021). The Unofficial Guide to NDI: IP Video for OBS, vMix, Wirecast and so much more.
- Eade, J. (2013). The DMX 512-a handbook: Design and implementation of DMX enabled products and networks. Entertainment Technology Press
- Cadena, R. (2017). Automated Lighting: The Art and Science of Moving and Color-Changing Lights. Routledge.