

Máster en Enseñanzas artísticas en Diseño Interactivo

Nivel 3, (MÁSTER) del MECES*

Guía docente de Proyectos de Diseño interactivo

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	Departamento de Gráfico		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Proyectos de Diseño interactivo		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	S.3.	Horas semanales	3-2
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo	Postgrado	Curso	1
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	Troncal		
Tipo de asignatura	Presencialidad: 60% Trabajo autónomo: 40%		
Lengua en que se imparte	Castellano		
Profesor/es responsable/s	Dionisio Sánchez Rubio		
Correo electrónico	dsanchez@easdvalencia.com		
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

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

La asignatura tiene como objetivo conocer, analizar y profundizar en los métodos y metodologías para el desarrollo y posterior creación de proyectos interactivos a través del estudio de la relación entre diseño, interacción y narrativa, y de sus diferentes teorías, formatos y sistemas de integración.

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.

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.

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.

- 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 de los objetivos marcados, buscando la excelencia.
- CE6 Diseñar proyectos interactivos innovadores que permitan al alumno integrarse en el mercado profesional.

5. Resultados de aprendizaje

	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1	Desarrollar la conceptualización de prototipos en sistemas interactivos aplicando pensamiento crítico, lógico y creativo, demostrando dotes de innovación, especialmente en situaciones de conflicto en contextos de toma de decisiones.	CE3,CE4,CE5,CB3,CB5,CT3
R2	Elegir métodos para la presentación de prototipos funcionales o semifuncionales	CE1,CE2,CE6,CB5
R3	Comunicar adecuadamente el prototipo (concepto, funcionalidad, etc) ante el resto del equipo y posibles usuarios	CB4

6. Contenidos

1. Cultura visual y nuevos medios en el diseño interactivo. Diseño, interacción y narrativa.
2. Formatos y experiencias: live cinema, mapping, pixel mapping, gráficos generativos, visualización de datos, tipografía cinética, Digital signature.
3. Ideación y desarrollo conceptual en el diseño de interacciones. Técnicas de creatividad y de contraste de alternativas.
4. Pruebas de concepto. El prototipo y sus fases. Prototipado y participación.
5. Presentación, comunicación y defensa del prototipo presentado.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
<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>Clase presencial</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	R1, R2	40
<i>Clases prácticas</i>	<i>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.</i>	R1, R2, R3	40
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	R3	5
<i>Tutoría</i>	<i>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.</i>	R1, R2	30
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	R3	5
SUBTOTAL			120

7.2 Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	<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, R2, R3	60
Estudio práctico	<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	20
Actividades complementarias	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>		
SUBTOTAL			80
TOTAL			200

8. Recursos

1. Pizarra
2. Acceso a las clases de taller (mesa de luz, plantilla de corte, kit encuadernación, etcétera)
3. Acceso a los ordenadores del aula asignada
4. Software específico para diseño y sus diferentes especialidades
5. Acceso a Internet para consulta de información
6. Servicio de reprografía de la propia escuela
7. Acceso a los proyectos anteriores de TFT y TFM de los alumnos
8. Escáner y fotocopidora
9. Biblioteca

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>Trabajos autónomos y grupales</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Análisis casos de estudio ● Trabajo grupal sobre cultura visual ● Storytelling y generación de narrativas ● Prototipado a través de la narrativa ● Prototipado a través de la tecnología 	<p>R1</p> <p>R1</p> <p>R1</p> <p>R2</p> <p>R2</p>
<p>Proyecto final de semestre</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Brief del proyecto ● Análisis de la información ● Conceptualización ● Desarrollo y prototipado ● Producción ● Comunicación del proyecto 	<p>R1</p> <p>R1</p> <p>R2</p> <p>R2</p> <p>R2</p> <p>R3</p>
<p>Instrumentos de evaluación: estos instrumentos son aplicables a todas las evaluaciones, tanto a la ordinaria como a la extraordinaria.</p> <p>Se evaluará:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La ideación y conceptualización del proyecto; cómo se definen las diferentes formas de su producción; desarrollo y conceptualización de la interacción hombre-máquina. Se evaluará: correcta formulación de las fases previas al prototipado: información; análisis; conceptualización; seleccionar las tecnologías a utilizar; integración de sistemas. <p>Instrumento: Ideación y conceptualización del prototipo. Instrumento: Presentación oral del proyecto.</p> <p>Se evaluará el prototipo presentado atendiendo a los siguientes ítems:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dispositivos utilizados; diseño de interacciones y coherencia con el concepto propuesto; funcionalidad del prototipo presentado; respuesta al problema planteado en la fase de conceptualización. ● Instrumento: Prototipo. ● Instrumento: Presentación oral del proyecto. ● Evaluación de ejecuciones con criterios explícitos y públicos. 	

<p>Evaluación de ejecuciones con criterios explícitos y públicos. Instrumento: Presentación oral del proyecto.</p>	
<p>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</p>	
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p>Proyectos y memorias. Suponen el 60% de la calificación total. Examen. Supone el 40% de la calificación total.</p> <p>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes.</p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.</p> <p><u>Los proyectos grupales no presentados serán evaluados a través de un examen teórico el día de la convocatoria ordinaria/extraordinaria.</u></p>	<p>R1, R2, R3</p>

<p>9.2 Convocatoria extraordinaria</p>	
<p>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</p>	
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p>Proyecto y memoria.</p> <p>Los proyectos se calificarán del 1 al 10. Los presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 6.</p> <p>El profesor/a podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación. Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5.</p>	<p>R1, R2, R3</p>

<p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes.</p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.</p> <p>Sistemas de recuperación. Los proyectos/actividades que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, deberán repetirse siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y en los plazos que él determine.</p> <p><u>Los proyectos grupales no presentados serán evaluados a través de un examen teórico el día de la convocatoria ordinaria/extraordinaria.</u></p>	
<p>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</p>	
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p>Proyectos y memorias. Suponen el 60% de la calificación total. Examen. Supone el 40% de la calificación total.</p> <p>Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen.</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes.</p> <p>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.</p> <p><u>Los proyectos grupales no presentados serán evaluados a través de un examen teórico el día de la convocatoria ordinaria/extraordinaria.</u></p>	<p>R1, R2, R3</p>

10. Bibliografía

Erickson, T. (1996). Design as storytelling. *interactions*, 3(4), 30-35.

Greenberg, S., Carpendale, S., Marquardt, N., & Buxton, B. (2011). *Sketching user experiences: The workbook*. Elsevier.

Grevtsova, I., & Sibina, J. (2020). *Experiencias inmersivas culturales: Formatos y tendencias*. BOD GmbH DE.

Kaptelinin, V., & Nardi, B. A. (2006). *Acting with technology: Activity theory and interaction design*. MIT press.

Lupton, E. (2017). *Design is storytelling*.

Sánchez Corral, L. (2013). Storytelling," la herramienta política del siglo XXI".

Sanchis Gandía, Á. (2017). *Diseño de experiencia de usuario en la museografía interactiva. Metodología proyectual para aplicaciones móviles de museos y espacios expositivos* (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).