

Máster en Enseñanzas artísticas en Diseño Interactivo

Nivel 3, (MÁSTER) del MECES*

Guía docente de Teoría y Metodología del 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 | | | |
| Mail del departamento | | | |
| Nombre de la asignatura | Teoría y Metodología del Diseño Interactivo | | |
| Web de la asignatura | | | |
| Horario de la asignatura | | | |
| Lugar donde se imparte | S.3. | Horas semanales | 4(1s)+2(2s) |
| Código | | Créditos ECTS | 8 |
| Ciclo | | Curso | 1 |
| Duración | Anual | | |
| Carácter de la asignatura | Obligatoria | | |
| Tipo de asignatura | Presencialidad: 60% Trabajo autónomo: 40% | | |
| Lengua en que se imparte | Castellano | | |
| Profesor/es responsable/s | Juanma Gil | | |
| Correo electrónico | jmgil@easdvalencia.com | | |
| Horario de tutorías | | | |
| Lugar de tutorías | | | |

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

La asignatura da a conocer y analizar los elementos que componen la experiencia de usuario; las etapas del desarrollo del proyecto interactivo y su planificación. Asimismo, analiza y profundiza en las metodologías y técnicas de investigación sobre el usuario, el prototipado y la usabilidad, aplicándolas en proyectos interactivos.

3. Conocimientos previos recomendados

No se requieren.

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.

CT2 Compartir tareas y responsabilidades trabajando en entornos multiculturales y/o multidisciplinares.

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.

- 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

| | RESULTADOS DE APRENDIZAJE | COMPETENCIAS RELACIONADAS |
|----|--|---------------------------|
| R1 | Analizar las metodologías utilizadas en el diseño de proyectos interactivos | CE1,CE3,CB1,CB4 |
| R2 | Aplicar las diferentes técnicas de investigación de usuarios adecuadas a cada proyecto o fase de diseño en sistemas interactivos trabajando en grupo en entornos multiculturales y/o multidisciplinares. | ce2,ce5,cb1,c3,cb4,ct2 |
| R3 | Identificar las relaciones entre narratividad, interacción y diseño en sistemas interactivos | CE6,CB4,CT2 |

| | |
|---|-------------|
| R4 Reconocer medios y lenguajes utilizados en el diseño de proyectos e instalaciones interactivas | CE6,CB2,CB5 |
| R5 Identificar cómo operan las instalaciones físicas con interfaces | CE2,CB2 |

6. Contenidos

- Concepto de interacción. Sistemas tangibles. Integración de sistemas interactivos. Síntesis sonora en el proyecto interactivo.
- Metodologías aplicadas al diseño de interacciones. Metodologías agile, scrum, el hackathon, el co-diseño y la participación. Hacia una inteligencia colectiva.
- Técnicas de trabajo y coordinación en grupo, compartiendo tareas y responsabilidades en entornos multiculturales y/o multidisciplinares.
- La investigación de usuarios para el diseño de experiencia de usuario. Investigación cuantitativa y cualitativa. Técnicas.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

Actividades y evaluación

| 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,R3,R4,R5 | 45 |

| | | | |
|--|--|---|---|
| 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. | R2,R5 | 35 |
| Exposición trabajo en grupo | Aplicación de conocimientos interdisciplinares. | R1, R2,R3,R4,R5 | 15 |
| 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. | R1, R2,R3,R4,R5 | 20 |
| Evaluación | Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno. | R1, R2,R3,R4,R5 | 10 |
| 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 | 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. | R1, R2,R3,R4,R5 | 50 |
| Estudio práctico | 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. | R1, R2,R3,R4,R5 | 20 |
| Actividades complementarias | Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,... | R2,R3,R4,R5 | 10 |
| SUBTOTAL | | | 80 |
| TOTAL | | | 200 |

8. Recursos

Ordenador, proyector, pizarra blanca, rotuladores , post-its de varios tamaños y colores,

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 |
| <i>Desarrollo de debates en grupo Exposición de trabajos colectivos Ejercicios diarios realizados en clase Trabajo de análisis y desarrollo de casos prácticos de investigación de usuario</i> | R1, R2,R3,R4,R5 |
| 9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia) | |
| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
| <i>Todos los ejercicios planteados en clase, realizados de forma individual. Exámen teórico de conocimientos y resolución de problemas prácticos</i> | R1, R2,R3,R4,R5 |

| | |
|--|-------------------------------------|
| 9.2 Convocatoria extraordinaria | |
| 9.2.1 Alumnos con evaluación continua | |
| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
| <i>Todos los ejercicios planteados en clase, realizados de forma individual. Exámen teórico de conocimientos y resolución de problemas prácticos</i> | R1, R2,R3,R4,R5 |
| 9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia) | |
| INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN | Resultados de Aprendizaje evaluados |
| <i>Todos los ejercicios planteados en clase, realizados de forma individual. Exámen teórico de conocimientos y resolución de problemas prácticos</i> | R1, R2,R3,R4,R5 |

10. Bibliografía

Sharp, H., Preece, J., & Rogers, Y. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction* (5a ed.). John Wiley & Sons.

Lazar, J., Feng, J., & Hochheiser, H. (2017). *Research methods in human-computer interaction* (2a ed.). Morgan Kaufmann.

Varma, T. (2015). *Agile product development: How to design innovative products that create customer value* (1a ed.). APress.

Nielsen, L. (2019). *Personas - User Focused Design* (2a ed.). Springer.