



Máster en Enseñanzas Artísticas

GUIA DOCENTE

Proyectos de Diseño interactivo 2022-23

Especialidad: Fotografía y Creación Audiovisual

Curso 20XX/20XX

→ 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

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Interactivo		
Departamento			
Mail del departamento	cienciassociales@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos de Diseño Interactivo		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Martes 18 A 21h		
Lugar impartición	Vivers	Horas semanales	3-2
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	1º
Duración	Anual	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Troncal	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Ernesto Gonzalo Airut		
Correo electrónico	egonzalo@easdvalencia.com		
Horario tutorías	Lunes 18/19h		
Lugar de tutorías	Departamento de gráfico		



→ 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

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Nombre de la asignatura.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

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 GENERALES

CG1	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.
CG2	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;
CG3	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;
CG4	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;
CG5	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

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

Unidad 1. Cultura visual y nuevos medios en el diseño interactivo. Diseño, interacción y narrativa.

Unidad 2. Formatos y experiencias: live cinema, mapping, pixel mapping, gráficos generativos, visualización de datos, tipografía cinética, Digital signature.

Unidad 3. Ideación y desarrollo conceptual en el diseño de interacciones. Técnicas de creatividad y de contraste de alternativas.

Unidad 4 Pruebas de concepto. El prototipo y sus fases. Prototipado y participación.

Unidad 5 Presentación, comunicación y defensa del prototipo presentado.

→ 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)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2	45
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	R1, R2, R3	40
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora 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	30
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R3	5
SUBTOTAL			1200

7.2 Actividades de trabajo autónomo



<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: 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	60
<i>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.	R1	20
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		
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 fotocopiadora
9. Biblioteca

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado 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>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 R1 R1 R2 R2</p> <p>R1 R1 R2 R2 R2 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>	

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)



INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<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>Los proyectos grupales no presentados serán evaluados a través de un examen teórico el día de la convocatoria ordinaria/extraordinaria.</p>	<p>R1, R2, R3</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<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>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>Los proyectos grupales no presentados serán evaluados a través de un examen teórico el día de la convocatoria ordinaria/extraordinaria.</p>	<p>R1, R2, R3</p>



9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<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. 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>	R1, R2, R3

→ 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).

redonda. *Título de la Revista en cursiva, Volumen* (número de la revista), número de página inicio – numero de pagina fin. <https://doi.org/xx.xxxxxxxxxx>