



## Máster en Enseñanzas Artísticas

### GUIA DOCENTE

### Guía docente de Teoría y Metodología del Diseño Interactivo 2022-2023

Especialidad: **Fotografía y Creación Audiovisual**

Curso **2022/2023**

→ 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	@easdvalencia.com		
Asignatura	Teoría y Metodología del Diseño Interactivo		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Lunes y miércoles de 18 A 21h		
Lugar impartición	Vivers	Horas semanales	4(1s) +2(2s)
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	1
Duración	Anual	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Obligatoria	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

##### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Ernesto Gonzalo Airut		
Correo electrónico	e@easdvalencia.com		
Horario tutorías	Lunes de 18 a 21h		
Lugar de tutorías	Aula 2.7		



## → 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 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 - 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,CB3,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

- **Unidad 1.** Concepto de interacción. Sistemas tangibles. Integración de sistemas interactivos. Síntesis sonora en el proyecto interactivo.
- **Unidad 2.** Metodologías aplicadas al diseño de interacciones. Metodologías agile, scrum, el hackathon, el co-diseño y la participación. Hacia una inteligencia colectiva.
- **Unidad 3.** Técnicas de trabajo y coordinación en grupo, compartiendo tareas y responsabilidades en entornos multiculturales y/o multidisciplinares.
- **Unidad 4** La investigación de usuarios para el diseño de experiencia de usuario. Investigación cuantitativa y cualitativa. Técnicas.

## → 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-R5	50
<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.	R2, R5	35
<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- R5	35
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1-R5	10
<b>SUBTOTAL</b>			<b>120</b>

### 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- R5	50
-------------------------	--	--------	----



<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- R5	20
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R2,R3,R4,R5	10
<b>SUBTOTAL</b>			80
<b>TOTAL</b>			<b>200</b>

## → 8. Recursos

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

## → 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><i>Desarrollo de debates en grupo</i> <i>Exposición de trabajos colectivos</i> <i>Ejercicios diarios realizados en clase</i> <i>Trabajo de análisis y desarrollo de casos prácticos de investigación de usuario</i></p>	<p>R1-R5</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
--	-------------------------------------



*Todos los ejercicios planteados en clase, realizados de forma individual.  
Exámen teórico de conocimientos y resolución de problemas prácticos*

R1, R2,R3,R4,R5

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

**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN**

**Resultados de  
Aprendizaje evaluados**

*Todos los ejercicios planteados en clase, realizados de forma individual.  
Exámen teórico de conocimientos y resolución de problemas prácticos*

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.