

Teaching guide

IDENTIFICATION DETAILS

Degree:	Diploma in Multimedia and Interactive Graphic Design (UFV-Awarded Title associated with Design)		
Field of Knowledge:	Social and Legal Science		
Faculty/School:	Communication Science		
Course:	INTRODUCTION TO THE DIGITAL SPACE		
Type:	Compulsory Internal	ECTS credits:	6
Year:	1	Code:	34210
Teaching period:	First semester		
Teaching type:	Classroom-based		
Language:	English		
Total number of student study hours:	150		

Teaching staff	E-mail
María Isabel Rubio Hípola	isabelrubiohipola@gmail.com
María Victoria Gómez-Barredo García	v.gomezbarredo@ufv.es

SUBJECT DESCRIPTION

En esta asignatura trataremos de generar un espacio de aprendizaje y confianza en el cual el alumno podrá indagar y reflexionar acerca del papel del diseñador en un mundo digitalizado. Hablaremos con profundidad de cómo el tiempo en que nos ha tocado vivir potencia la necesidad de que el diseñador esté formado y entienda el calado que tienen las acciones que acomete.

Hablaremos de la importancia que tiene tratar los problemas con profundidad y, no solo buscar las soluciones rápidas, si no las que mejor impacto generan en los usuarios. Es necesario que los alumnos entiendan que el diseñador, desde que existe la tecnología, tiene un papel principal en la modelación y construcción de la sociedad

en la que vivimos. Los productos digitales se introducen en la vida de las personas de manera sigilosa y condicionan, en muchos casos, su manera de comportarse y desarrollarse. El diseñador de entornos digitales no se puede permitir ser ignorante en materias humanísticas si quiere generar un impacto positivo en el mundo que le rodea. Por ello, como comentábamos, esta asignatura tratará de generar debate y reflexión acerca de la responsabilidad del diseñador.

Por otro lado, llevaremos al alumno por un recorrido a través del cual pueda descubrir las diferentes situaciones a las que se enfrenta un diseñador en el entorno digital y que herramientas necesita para afrontarlas. El recorrido será práctico e irá marcado por el trabajo en equipo y la generación de los espacios de confianza y aprendizaje necesarios para la experimentación en el campo del diseño. Este recorrido ocupará un espacio importante en la asignatura, pero irá marcado siempre por la concienciación sobre la importancia del diseño ya comentada.

El sueño de esta asignatura sería conseguir que en los alumnos quede un poso que les ayude a empoderarse como diseñadores y a comprometerse con el impacto que pueden generar en el mundo. Que entiendan el contenido de todo título propio en diseño digital como algo fundamental para un diseñador del siglo XXI. Que comprendan que la reflexión es parte de la base del diseño y puedan construir desde aquí el resto de capacitaciones. Que vean que el diseño es una forma de pensar y de afrontar los retos a los que nos enfrentamos como sociedad.

GOAL

1. Entender el diseño y el entorno digital y su relación con el usuario, la tecnología, el negocio y el entorno.
2. Profundizar en el usuario como la clave sobre la que gira el entorno digital.
3. Comprender y aprender formas de conocer al usuario (ej: desk research, entrevistas en profundidad, safari, focus groups, canto (survey), mystery shopping, shadowing).
4. Hacer análisis de datos obtenidos mediante el research siendo capaces de sacar conclusiones que afecten a sus diseños.
5. Comenzar a generar reflexiones sobre la responsabilidad del diseñador (diseño ético).

PRIOR KNOWLEDGE

No son necesarios.

COURSE SYLLABUS

BLOQUE 1: Introducción al entorno digital

1. Diseño y entorno digital: ¿cuál es su relación?
2. El impacto del diseño: usuario, tecnología, negocio y entorno.
3. Introducción a human center design: el usuario como centro.
4. Cómo empatizar con el usuario: intro a técnicas de investigación.

Bloque 2: Técnicas de investigación perspectiva usuario.

1. Intro al research y cómo planear una investigación
2. Investigación cualitativa y cuantitativa.

3. Hacer entrevistas en profundidad y focus groups.
4. Hacer safari, shadowing y mystery shopping.
5. Hacer research cuantitativo.

Bloque 3: Técnicas de investigación perspectiva negocio.

1. Intro al diseño y el negocio.
2. Como hacer desk research.
3. Como poner en mente el negocio.

Bloque 4:

1. Análisis de datos obtenidos mediante research.
2. Construcción de soluciones con base en el análisis.
3. Reflexión sobre la responsabilidad del diseñador.

EDUCATION ACTIVITIES

TEORÍA:

Haremos pequeñas píldoras de teoría que irán acompañando y guiando las prácticas.

PRÁCTICAS GRUPALES:

Irán haciendo pequeñas prácticas en grupos reducidos para ir aplicando y afianzando lo explicado en clase.

PRÁCTICA INDIVIDUAL:

Al final del cuatrimestre harán un trabajo individual en el que podrán visibilizar todo lo aprendido durante la asignatura en conjunto.

EXPOSICIÓN Y DESIGN CRITICS:

Los alumnos tendrán que ir exponiendo los trabajos realizados en grupo y daremos un espacio para feedback y un pequeño debate sobre posibles formas de mejorar. Todo desde el espacio de confianza y facilitando un intercambio enriquecedor.

TUTORÍAS:

Las profesoras estarán siempre disponibles para hacer tutorías que acompañen al alumno de forma más personalizada.

DISTRIBUTION OF WORK TIME

CLASSROOM-BASED ACTIVITY	INDEPENDENT STUDY/OUT-OF-CLASSROOM ACTIVITY
60 hours	90 hours

SKILLS

LEARNING RESULTS

- Entender la importancia del usuario dentro del entorno digital.
 - Aprender las diferentes técnicas de investigación que existen para aproximarnos al usuario.
 - Entender qué es el diseño centrado en el usuario cómo técnica para aproximarnos a los retos dentro del contexto digital.
 - Aprender a analizar los resultados obtenidos tras un estudio cualitativo.
 - Aproximarnos a diferentes técnicas de ideación para la identificación de soluciones.
-
- Understanding the importance of the user within the digital environment.
 - Learning the different research techniques that exist to approach the user.
 - Understanding what user-centered design is as a technique to tackle challenges within the digital context.
 - Learning to analyze the results obtained from a qualitative study.
 - Approaching different ideation techniques for solution identification.

LEARNING APPRAISAL SYSTEM

CONVOCATORIA ORDINARIA: Asistencia y participación: 10% Trabajos de clase grupales: 50% Trabajo final individual: 40% La asignatura es presencial, es mínimo obligado un 80% de asistencia para poder optar a la evaluación ordinaria.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA: Deberán entregar un trabajo específico a partir de un briefing que incluirá contenidos alrededor de todo el temario visto durante el curso.

ALUMNOS REPETIDORES: Deberán entregar un trabajo específico a partir de un briefing que incluirá contenidos alrededor de todo el temario que forma parte del curso. En caso de que cuadren los horarios el alumno podrá acudir a clase para reforzar los conocimientos y siempre tendrá acceso a tutorías para acompañarle durante el proceso.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA: Deben entregar todos los trabajos obligatorios tanto los grupales como el individual (los trabajos obligatorios serán especificados en clase).

INFORMACIÓN ADICIONAL:

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

Concesión Matrícula de Honor: la Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta

BIBLIOGRAPHY AND OTHER RESOURCES

Basic

KRUG, S. Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability New Riders 2014

NORMAN, D The Design Of Everyday Things Perseus Books Usa 1988

WEINSCHENK, S. 100 Things Every Designer Needs to Know About People New Riders 2011

FRY, H. Hello World: How to be Human in the Age of the Machine Transworld Ltd 2017

Tim Brown Change By Design, Revised And Updated. How Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation 2019

Additional

KAHNEMAN, D. Thinking, Fast and Slow Farrar, Straus and Giroux 2011