

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diploma en Diseño Gráfico Multimedia e Interactivo (Título Propio asociado a Diseño)		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Diseño de Interacción I		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	34211
Periodo docente:	Segundo semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Miguel Ángel Molina Garrido	miguelangel.molina@ufv.es
Tania Navas Navas	tania.navas@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de Diseño de Interacción I introduce al alumno en la historia y evolución de la cultura tecnológica. Durante el curso se darán a conocer procesos y metodologías básicas del diseño de productos y servicios interactivos efectivos, centrados en las personas y que ayuden a mejoren su experiencia, así como dispositivos que lo faciliten.

También se reflexionará sobre la relevancia del desarrollo tecnológico en la sociedad actual fomentando el espíritu crítico. Esta asignatura se complementa con "Introducción al diseño digital", también impartida en 1º y tiene su continuación lógica en "Diseño de interacción II" y "Diseño de interacción III" en 3º.

OBJETIVO

Entender la relevancia de las herramientas tecnológicas en la sociedad actual desde un punto de vista crítico.
Conocer los procesos y metodologías que se utilizan actualmente en el diseño de productos y servicios.

Los fines específicos de la asignatura son:

Adquirir una base científica y tecnológica que les permita abordar problemáticas de diseño en materia de usabilidad e interacción con un espíritu crítico.

Plantear los conocimientos básicos de los procesos de creación de un producto o servicio interactivo.

Presentar al alumno procesos y metodologías efectivas y centradas en el usuario.

Conocer los tipos de soporte y dispositivos tecnológicos e interactivos de creación existentes.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Aunque la asignatura no exige ningún conocimiento previo en especial, se recomienda tener un manejo básico de herramientas informáticas a nivel de usuario.

CONTENIDOS

Tema 1: conceptos básicos.

- Definición de interactividad: nacimiento, desarrollo e implementación.
- El Factor Humano: Interacción Persona - Ordenador.
- Modelos de interacción.
- Paradigmas de interacción, el diseño en la era interactiva, el rol del diseñador.

Tema 2: el desarrollo científico y técnico en la sociedad actual.

- Historia de la ciencia vinculada a la informática y las comunicaciones.
- Desarrollo e implicaciones de las Revoluciones Industriales.
- Cultura y poder tecnológico.

Tema 3: el criterio conceptual.

- La dimensión estética en la actividad tecnológica.
- Usabilidad y experiencia de usuario.
- Diseño Centrado en el Usuario (DCU).
- Metodologías.

Tema 4: el criterio técnico.

- Tipos de soportes.
- Evolución de las herramientas de creación: desde el video 360° a la Realidad Virtual.
- Wearables: gafas, accesorios y complementos.
- Fundamentos del prototipado.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Clases magistrales
- Vídeos docentes
- Lecturas de libros y artículos
- Exposiciones
- Discusiones en foros de debate
- Trabajo y presentaciones en grupo
- Trabajo práctico
- Observación reflexiva

- Conceptualización abstracta
- Aprendizaje servicio
- Flipped Classroom
- Estudio de casos
- Tutorías

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

Que el alumno comprenda la relevancia de tecnología y las nuevas herramientas de creación e interacción presentes en la sociedad actual desde un punto de vista crítico.

Que el alumno conozca qué procesos y metodologías se utilizan actualmente en el diseño de productos y servicios interactivos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Comprender y explicar la evolución tecnológica que han propiciado las nuevas tecnologías de la información y las telecomunicaciones

Aplicar metodologías de diseño centrado en usuario (DCU) en prototipos digitales web.

Diferenciar los diferentes soportes así como las herramientas tecnológicas e interactivas para la creación.

Investigar, documentar y utilizar técnicas de recogida de información básicas de la industria del diseño de interacción.

Identificar y reconocer cuáles son las actividades fundamentales en la experiencia del usuario.

Detectar la importancia de la experiencia de usuario como disciplina transversal al desarrollo de cualquier producto o proyecto tecnológico interactivo.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación según el propósito será de tipo formativo. La evaluación final de cada bloque será de tipo heteroevaluativo.

Requisitos mínimos para mantener una evaluación:

- Alta del alumno en el Aula Virtual de la asignatura durante las dos primeras semanas de clase.
- Realizar los ejercicios prácticos.

- Entregar todas las tareas en la fecha y forma establecidas.
- Asistir al 80% de las clases.

CONVOCATORIA ORDINARIA:

El curso se divide en 3 bloques que se evalúan de la siguiente manera:

- 60% Entrega de tareas
- 30% Examen
- 10% Observación en el aula

Para aprobar la asignatura se deberá obtener una calificación media de 5.0 o superior.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

- 70% Entrega de tareas
- 30% Examen.

Para aprobar la asignatura en convocatoria extraordinaria, se deberá obtener una calificación media de 5.0 o superior. Será imprescindible superar una PRUEBA OBJETIVA PRESENCIAL en la fecha de examen para obtener la calificación media final. No realizarlo supone un No Presentado como calificación final.

ALUMNOS REPETIDORES: Mismos requisitos en ambas convocatorias.

ASISTENCIA

- Es fundamental la asistencia a clase y la participación activa en las actividades presenciales.
- El alumno que falte a clase por un motivo justificado tiene la obligación de entregar al PEC de curso y al profesor un justificante de dicha falta en la clase siguiente después de haber faltado. Aquellos justificantes que se entreguen después de esa fecha carecerán de validez y la falta contará como no justificada, pasando a formar parte del 20% de faltas no justificadas.

•Para los estudiantes que estén exentos de asistencia a clase, debidamente acreditada, es su responsabilidad contactar con el profesor para conocer las pautas relativas a la evaluación en cualquiera de las convocatorias.

INFORMACIÓN ADICIONAL: Los trabajos y ejercicios deberán ser entregados en fecha y forma.

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

CONCESIÓN DE 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.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Donald A. Norman ; traducción de Fernando Santos Fontenla. La psicología de los objetos cotidianos / 5ª ed. San Sebastián :Nerea,2011.

Carl Sagan ; [traducción del inglés por Miquel Muntaner i Pascual, Mª del Mar Moya Tasis. Cosmos: una evolución cósmica de quince mil millones de años que ha transformado la materia en vida y consciencia / 12ª ed. Barcelona :Planeta,1992.

Michael Salmond, Gavin Ambrose. The fundamentals of interactive design / London :AVA Publishing,2013.

Carlos Solís, Manuel Sellés. Historia de la ciencia / Espasa,2013.

Complementaria

Gavin Allanwood, Peter Beare ; traducción, Montserrat Foz Casals. Diseño de experiencias de usuario :cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios / Segunda edición. Barcelona :Parramón Paidotribo,2014.

Dirk Hanson. Los nuevos alquimistas: Silicon Valley y la revolución microelectrónica / Barcelona :Planeta,1984.

Steve Krug. No me hagas pensar: actualización: una aproximación a la usabilidad y los móviles / 4ª ed. Madrid :Anaya Multimedia,2022.

Jakob Nielsen y Marie Tahir. Usabilidad de páginas de inicio: análisis de 50 sitios Web / Madrid :Pearson Educacion,2002.

Edited by Prina Fichman and Howard Rosenbaum. Social Informatics: Past, Present and Future / Newcastle :Cambridge Scholars Publishing,2014.