

Máster oficial en Enseñanzas Artísticas

Curso 2018-2019

Guía docente de
Proyectos de Diseño Interactivo I

Máster en Diseño Interactivo

Máster oficial en Enseñanzas Artísticas

Guía docente de la asignatura **PROYECTOS DE DISEÑO INTERACTIVO I**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	PROYECTUALES
Especialidad	Máster en Diseño Interactivo
Periodo de impartición	1º semestre
Nº créditos	8

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Luis Conde Arranz	lconde@esdmadrid.es

3. Relación de profesores que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Lourdes Marco	lmarco@esdmadrid.es	
Luis Conde Arranz	lconde@esdmadrid.es	

4. Presentación de la asignatura

Esta asignatura se plantea fundamentalmente desde el proceso metodológico del design thinking, con la participación de procesos propios de la solución creativa de problemas (CPS) y metodologías proyectuales "ágiles".

Proyectos de diseño interactivo I se orienta hacia la facilitación del diseño de estrategias para aplicar en el diseño de servicios, desde una perspectiva global de análisis y articulada siempre poniendo en el centro del proyecto al usuario a quien va destinado el diseño, para optimizar su experiencia de uso. Se desarrollan proyectualmente los procesos de investigación propios del design thinking seleccionando y aplicando las herramientas adecuadas siguiendo un criterio definido previamente; se aplican las dinámicas y técnicas de creatividad pertinentes para obtener soluciones innovadoras y viables; y así mismo, se desarrollan los procesos metodológicos de testado e implementación.

La asignatura tiene una condición práctica imprescindible para aplicar las estrategias y herramientas, de manera que el alumno adquiera la capacidad de liderar, coordinar y facilitar los procesos, tanto en el diseño de estrategias específicas para cada problema, las dinámicas grupales e individuales y los métodos aplicados.

5. Competencias

Competencias básicas (comunes a cualquier titulación de Máster)
CB02. 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.
CB03. 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.
CB05. Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
CB06. Adquirir conocimientos avanzados en un contexto de investigación científica y tecnológica altamente especializada, una comprensión detallada y fundamentada de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en uno o más campos de estudio.
CB07. Reconocer la necesidad del cambio y tener las habilidades para actuar de forma independiente, anticipar y adaptarse a las transformaciones en contextos de ambigüedad e incertidumbre.
Competencias transversales (comunes a otras asignaturas del título superior de Máster en diseño interactivo)
CT01. Conocer y manejar conceptos avanzados relativos al diseño interactivo que permitan reconocer problemas y oportunidades en el análisis y la ejecución de proyectos en todo tipo de organizaciones e instituciones.
CT03. Adquirir un conocimiento profundo de los distintos procesos de comunicación interactiva, las tecnologías y los recursos necesarios para implementar, gestionar y potenciar proyectos avanzados.
CT04. Dominar las herramientas de gestión y presentación de proyectos y utilizar lenguajes para investigar, analizar, interpretar y articular ideas e información.
CT05. Aportar valor mediante la creatividad y la participación dentro de un equipo multidisciplinar y desarrollar las habilidades directivas para ejercer responsabilidades en proyectos avanzados de diseño interactivo.
CT06. Adquirir un conocimiento integral del contexto social y organizativo en que se desarrollan los proyectos avanzados de diseño interactivo y dar una respuesta a las necesidades y demandas profesionales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados en la práctica del diseño.
CT07. Desarrollar un pensamiento estratégico de la comunicación que permita definir problemas, diagnosticar y estructurar objetivos de análisis y de acción en los campos del diseño interactivo.
CT08. Desarrollar metodologías de investigación avanzadas en el ámbito del diseño interactivo que permitan una utilización innovadora de las tecnologías aplicables al diseño y a la comunicación.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
CE01. Construir los elementos gráficos y aspectos visuales mediante la actividades de creación de prototipos ligeros, así como técnicas básicas de investigación y de ensayo, en cada etapa del proceso de diseño de interacción.
CE02. Los estudiantes aprenderán cómo escoger el método apropiado para adaptarse a las diferentes dimensiones de un problema de diseño en las diferentes etapas en el proceso y las dificultades de cada enfoque.
CE03. Realizar estudios prácticos del comportamiento reactivo, expresivo e interactivo, los estudiantes aprenden a observar a los usuarios y resolver los problemas de los procesos digitales, las respuestas del sistema a acciones concretas.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
CE1. Dirigir, coordinar y facilitar las estrategias y los procesos metodológicos propios del diseño de servicios.

6. Resultados del aprendizaje

Conocer las metodologías de vanguardia en el diseño y su aplicación.
 Diseñar estrategias para la intervención y búsqueda de soluciones viables, para problemas complejos.
 Aplicar los procesos y herramientas del design thinking adecuadamente.
 Facilitar los procesos y dinámicas propias del diseño de servicios.

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- "Metodologías del diseño, procesos y componentes"	Tema 1. "El diseño más allá del diseño": "Strategic management". "Pensamiento complejo y diseño". "Creatividad aplicada y diseño". "Innovación y diseño".
	Tema 2. "Ideas y Conceptos": "Principios del design thinking. HCD; Investigación y Empatía; Síntesis y definición del punto de vista; Co-creación; Ideación; Testado e Iteración; Visualización y concreción; Perspectiva holística e Implementación. "Integrative design. Transformational design. Design thinking y UX. Interdisciplinariedad y transdisciplinariedad".
	Tema 3. "¿Qué es el Diseño de Servicios?": "El proceso de diseño".
II.- "Design thinking y Service Design"	Tema 4. "Herramientas del design thinking e implementación"
	Tema 5. "Procesos y herramientas aplicados al design thinking"
	Tema 6. "Desarrollo del proyecto"

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Dinámicas de grupo y workshops
Sesiones de creatividad
Planificación de los procesos (individuales y grupales)
Interpretación de resultados de investigación, ideación e implementación.
Testado y reiteración del proceso
Defensa y presentación de propuestas

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	80%
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	120%
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	200

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

Clases teórico-prácticas Aplicación de herramientas y procesos en workshops monográficos. Investigación del reto planteado Dinámicas colaborativas de trabajo en equipo. Aprendizaje basado en proyectos Desarrollo iterativo e implementación

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Desarrollo del proyecto iterativo evaluando cada uno de los pasos, herramientas y procesos aplicados, tanto en grupo dentro de las dinámicas propias del proceso, como eventualmente considerando la evaluación del profesor.

11.2. Criterios de evaluación

<ul style="list-style-type: none"> - Participación activa en el diseño de las estrategias y aplicación de procesos metodológicos. - La pertinencia en la aplicación de los recursos tanto en la investigación, la ideación y la implementación. - La aplicación de los conocimientos adquiridos a la resolución de problemas complejos. - Realización y defensa rigurosas de propuestas de solución a los problemas planteados.

11.3. Criterios de calificación

<ul style="list-style-type: none"> • La calificación será de 0 a 10 puntos con un decimal, según la normativa vigente. • El desarrollo del proyecto implica la evaluación continua del desarrollo metodológico y su adecuada aplicación estratégica. Los alumnos serán evaluados, con carácter general, de acuerdo con el siguiente criterio: <ul style="list-style-type: none"> ○ Participación activa 20%. ○ Ejercicios teóricos y prácticos: 80%. • Existen dos convocatorias para que el alumno apruebe, la ordinaria y la extraordinaria. En la primera hay
--

dos modalidades que son excluyentes entre sí, por evaluación continua o superando la prueba ordinaria.

- Tanto el examen ordinario como el extraordinario consistirán en una prueba teórico-práctica en la que se aplicarán los conocimientos considerados durante el curso. La duración del examen será de 6 horas.
- La no presentación en la fecha establecida de alguna fase del proyecto conllevará la pérdida de un 25% de la nota.
- La pérdida de más de un 20% de la asistencia será causa de perder la evaluación continua.
- En los procesos grupales se evaluará la participación individual y aportación de cada miembro al proceso.

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Control de la evolución en la realización de los ejercicios	80%
Actitud y participación	20%
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicio práctico	100%
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Ejercicio práctico	100%

Total ponderación	100%
--------------------------	-------------

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
En función de la tipología de discapacidad	100%
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador con proyector • Pizarra móvil • Pared libre para disponer en papel continuo todos los pasos del proceso durante todo el semestre. • Impresora (A3) • Rollo de papel continuo. Post-its de varios colores y tamaños; rotuladores diferentes colores tipo edding 1200 y tipo marker para pizarra, cinta adhesiva, papel A4 y A3; puntos adhesivos de varios colores y tamaños; • Material disponible en el aula virtual (http://esdmadrid.net/aula/) •

12.1. Bibliografía general

Título	<i>Change by design</i>
Autor	BROWN, Tim
Editorial	Harpers collins, 2009
Título	<i>This Is Service Design Thinking</i>
Autor	Stickdom, Marc y Schneider, Jacob
Editorial	BIS Publishers, 2014
Título	<i>Convivial toolbox. Generative research for the front end of design.</i>
Autor	SANDERS, Elisabeth & STAPPERS, Pieter Jan
Editorial	BIS publishers, 2012

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Generación de modelos de negocio</i>
Autor	OSTERWALDER, Alex
Editorial	Ediciones Deusto, 2011.
Título	<i>SPRINT</i>
Autor	KNAPP, John
Editorial	Penguin Random House UK, 2016
Título	<i>Design thinking. Integrating innovation, customer experience, and Brand value.</i>

Autor	LOCKWOOD, Thomas
Editorial	Allworth Press, 2010
Título	<i>Creatividad: el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención.</i>
Autor	CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly
Editorial	Paidós, 1998
Título	<i>El pensamiento lateral</i>
Autor	BONO, Edward de
Editorial	Paidós, 1993
Título	<i>La creatividad en una cultura conformista.</i>
Autor	STERNBERG, Robert J.
Editorial	Paidós, 1997

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	https://www.ideo.com/eu
Dirección 2	http://www.designcouncil.org.uk
Dirección 3	http://designsojour.com
Dirección 4	http://designthinkersnetwork.com
Dirección 5	https://www.service-design-network.org
Dirección 6	https://www.fjordnet.com
Dirección 7	https://www.interaction-design.org
Dirección 8	https://uxdesign.cc
Dirección 9	https://blogthinkbig.com
Dirección 10	https://www.nngroup.com

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Luis Conde Arranz
Horario de atención a alumnos (si procede)	
Correo electrónico	lconde@esdmadrid.es
Departamento	Proyectos
Categoría	Profesor de proyectos de diseño gráfico
Titulación Académica	Doctor y Licenciado en Bellas Artes
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Creatividad Aplicada. Design Thinking. C.P.S. Systems Complex

Nombre y apellidos	Lourdes Marco
Horario de atención a alumnos (si procede)	Cita previa
Correo electrónico	lmarco@esdmadrid.es
Departamento	Tecnología aplicada al diseño gráfico
Categoría	Profesor de APyD
Titulación Académica	Titulada Diseño Gráfico y máster en UX
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura (si procede)	Usabilidad y experiencia de usuario, desarrollo de aplicaciones y web con diferentes tecnologías.

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

En el curso anterior, inicio del master, la asignatura cumplió perfectamente sus objetivos, tanto en cuanto a los resultados de aprendizaje planteados como en cuanto al desarrollo de los contenidos y su aplicación a los proyectos realizados. La asignatura establece un eje metodológico para diseñar estratégicamente y planificar cualquier proyecto, de manera que cumple una función de aglutinante de todos los conocimientos adquiridos para coordinarlos y llevarlos a la práctica en su aplicación proyectual.

Los alumnos interiorizaron sobresalientemente los procesos y recursos metodológicos como un valor básico de su intervención en el diseño de servicios, el diseño de la interacción, la experiencia de usuario y el diseño centrado en el usuario.

15. Cronograma Semanas 1 a 9

ASIGNATURA: **PROYECTOS DISEÑO INTERACTIVO I**

CURSO: **PRIMERO**

SEMESTRE: **1S**

ESPECIALIDAD: **MASTER EN DISEÑO INTERACTIVO**

PROFESOR/A: **LOURDES MARCO / LUIS CONDE**

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	I.- "Metodologías del diseño, procesos y componentes"			II.- "Design thinking y Service Design"					
TEMA	Tema 1. "El diseño más allá del diseño"	Tema 1. "El diseño más allá del diseño" Tema 2. "Ideas y Conceptos"	Tema 2. "Ideas y Conceptos" Tema 3. "¿Qué es el Diseño de Servicios?"	Tema 4. "Herramientas del Design Thinking e implementación"	Tema 5. "Procesos y herramientas aplicados al design thinking"	Tema 6. "Desarrollo del proyecto"			
ACTIVIDAD	Clase magistral y workshop	Clase magistral y aplicación práctica	Aplicación Práctica	Aplicación Práctica	Aplicación Práctica	Aplicación Práctica			
METODOLOGÍA	Teórico-Práctico	Teórico-Práctico	Teórico-Práctico	Teórico-Práctico	Teórico-Práctico	Práctico	Práctico	Práctico	Práctico
COMPETENCIAS	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.

Cronograma Semanas 10 a 16

ASIGNATURA: **PROYECTOS DISEÑO INTERACTIVO I**

CURSO: **PRIMERO**

SEMESTRE: **15**

ESPECIALIDAD: **MASTER EN DISEÑO INTERACTIVO**

PROFESOR/A: **IGNACIO VÁZQUEZ / LUIS CONDE**

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
BLOQUE	II.- "Design thinking y Service Design"								PRUEBA ORDINARIA	PRUEBA EXTRAORDINARIA
TEMA	Tema 6. "Desarrollo del proyecto"									
ACTIVIDAD	Aplicación Práctica	Presentación de propuesta								
METODOLOGÍA	Práctico	Práctico	Práctico	Práctico	Práctico	Práctico	Presentación			
COMPETENCIAS	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.	CB02. CB03. CB05. CB06. CB07. CT01. CT03. CT04. CT05. CT06. CT07. CT08. CE01. CE02. CE03. CE1.			