

Máster oficial en Enseñanzas Artísticas

Curso 2018-2019

Guía docente de
Proyectos de Diseño Interactivo II

Máster en Diseño Interactivo

Máster oficial en Enseñanzas Artísticas

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

1. Identificación de la asignatura

Tipo	PROYECTUALES
Especialidad	Máster en Diseño Interactivo
Periodo de impartición	2º 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

<p>Proyectos de diseño interactivo II trabaja en la investigación y planificación estratégica, el desarrollo de propuestas y la implementación de recursos interactivos en el espacio mediante procesos y dinámicas colaborativas orientados a la optimización de la experiencia del usuario de un servicio determinado.</p> <p>La asignatura se plantea como proceso metodológico del pensamiento de diseño con un enfoque multidisciplinar y el análisis de las herramientas y métodos más adecuados en cada caso, con procesos de solución creativa de problemas (CPS), metodologías ágiles, así como recursos y dinámicas de co-creación y trabajo colaborativo.</p> <p>Proyectos de diseño interactivo II se orienta hacia la facilitación del diseño de estrategias para aplicar en el diseño de servicios, desde una perspectiva global de análisis de los usuarios y la experiencia de uso mediante recursos de investigación cualitativa. La tipología de recursos utilizados implican la consideración de un amplio espectro de herramientas para plantear el diseño estratégico más adecuado al problema planteado. Todos los procesos generados desde el diseño estratégico y el pensamiento de diseño se orientan complementariamente hacia la innovación en la experiencia de uso, generando procesos integradores y propuestas útiles, usables, eficientes, eficaces, deseables y viables.</p> <p>Proyectos de diseño interactivo II 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.</p>

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.
CB08. 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.
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.
CT02. Realizar proyectos de diseño interactivo apropiados a los condicionantes comunicativos, tecnológicos y capaces de atender a los requerimientos de accesibilidad a la información.
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 proyectos de diseño interactivo para diferentes dispositivos y tecnologías, así como técnicas básicas de investigación y de ensayo, en cada etapa del proceso de diseño de interacción.
CE02. Desarrollar proyectos orientados al usuario. Las funciones de observación del entorno y las interacciones de la gente en él con la intención de comprender las posibilidades que estos sistemas representan.
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

<p>Conocer los procesos y metodologías de vanguardia en el diseño de servicios y su aplicación. Diseñar estrategias para la intervención y búsqueda de soluciones viables para problemas complejos. Aplicar las dinámicas y herramientas de <i>design thinking</i> adecuadamente. Facilitar e Implementar los procesos y dinámicas propias del diseño de servicios. Integrar los recursos de la investigación cualitativa en el proyecto.</p>

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- "Metodologías para el diseño"	Tema 1. Metodologías ágiles.
	Tema 2. "Ideas y Conceptos": <i>"Principios del design thinking</i> . HCD; Investigación y Empatía; Síntesis y definición del punto de vista; Co-creación; Ideación; Testado e Iteración; Visualización y concreción; Perspectiva holística e Implementación. <i>"Integrative design"</i> . <i>"Transformational design"</i> . Interdisciplinariedad y transdisciplinariedad".
II.- "Service Design, UX y Design thinking"	Tema 3. Investigación. "Design ethnography". Métodos y herramientas. Investigación cualitativa. Investigación Primaria y Secundaria.
	Tema 4. "Service Design", "Customer Experience", "User Experience", "Human Centered Design". "Servitization", el diseño de servicios como sistema. "Customer Journey Map", "Experience Map", "Blueprint Service".
	Tema 5. Desarrollo del proyecto. Desing Thinking: pensamiento analítico y pensamiento creativo.

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Dinámicas de grupo y workshops
Sesiones de creatividad y Trabajo de campo etnográfico
Planificación de los procesos (individuales y grupales)
Interpretación de resultados de investigación, ideación y testado 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.
 Desarrollo iterativo e implementación.
 Aprendizaje basado en metodologías activas: Aprendizaje por proyecto, trabajo colaborativo y cooperativo.

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

- 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

- 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:
 - 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 teórico-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 teórico-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

- 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/>)
- Impresión en plotter de entregables.

12.1. Bibliografía general

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
Título	<i>Service Design Processes & Methods</i>
Autor	CUREDALE, Rob
Editorial	Design Community College Inc., 2016
Título	<i>Sprint. How to solve big problems and test new ideas in just five days.</i>
Autor	KNAPP, J.; ZERATSKY, J.; KOWITZ, B.
Editorial	Penguin Random House UK, 2016

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Generación de modelos de negocio</i>
Autor	OSTERWALDER, Alex
Editorial	Ediciones Deusto, 2011.
Título	<i>Design thinking. Integrating innovation, customer experience, and Brand value.</i>
Autor	LOCKWOOD, Thomas
Editorial	Allworth Press, 2010
Título	<i>Creatividad: el flujo 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://designsojourn.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. Diseño de Servicios. 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

Cronograma **Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: **PROYECTOS DISEÑO INTERACTIVO II**

CURSO: **PRIMERO**

SEMESTRE: **2S**

ESPECIALIDAD: **MASTER EN DISEÑO INTERACTIVO**

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

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
BLOQUE	I.- "Metodologías para el diseño"		II.- "Service Design, UX y Design thinking"						PRUEBA ORDINARIA	SEMANA SANTA	PRUEBA EXTRAORDINARIA
TEMA	Tema 1. "Metodologías Ágiles"	Tema 2. "Ideas y Conceptos"	Tema 3. "Investigación"	Tema 4. "Service Design", "CE", "UX", "HCD". "Servitization Journey Map", "Experience Map", "Blueprint Service".	Tema 5. "Desarrollo del proyecto: Desing Thinking: pensamiento analítico y pensamiento creativo."						
ACTIVIDAD	Clase magistral y workshop	Clase magistral y aplicación práctica	Clase magistral y aplicación práctica	Clase magistral y aplicación práctica	Clase magistral y Aplicación Práctica	Aplicación Práctica	Aplicación Práctica. Presentación de propuesta				
METODOLOGÍA	Teórico-Práctico	Teórico-Práctico	Teórico-Práctico	Teórico-Práctico	Teórico-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.				

e/s/d/
madrid escuela superior
de diseño