

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)

Curso 2018-2019



Guía docente de

Objeto e Interfaz

Especialidad de Diseño de Producto

Máster oficial en Enseñanzas Artísticas
 Guía docente de la asignatura **Objeto e Interfaz**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Optativa de especialidad
Materia	Proyectos de Productos y Medios Informáticos
Especialidad	Diseño de Producto
Periodo de impartición	3 ^{er} o 4 ^o curso, 2º semestre
Nº créditos	6
Departamento	Diseño de Producto / Medios Informáticos y Audiovisuales
Idioma/s	Español, Inglés

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Juárez Millán, Estrella	ejuarez@esdmadrid.es

3. Relación de profesores que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Juárez Millán, Estrella	ejuarez@esdmadrid.es	
Aparicio de Santiago, Carlos Eugenio	caparicio@esdmadrid.es	

4. Presentación de la asignatura

<p>Actualmente, no son habituales los especialistas en diseño de interacción y experiencia de usuario trabajando de forma integral con el producto, sino que se realiza de manera independiente. Por otra parte, es fundamental que los estudiantes de Producto tengan un acercamiento a la tecnología y la puedan integrar en su proceso de pensamiento de una manera natural.</p> <p>Por ello, planteamos la necesidad de formación para el diseñador/a de producto en cuestiones relacionadas con el desarrollo y diseño de interfaces, así como el acercamiento a metodologías relacionadas con experiencia de usuario.</p>

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

<p>Para cursar esta asignatura el estudiante debe haber superado la mayoría de los créditos de los tres cursos de la especialidad de Diseño Gráfico o Diseño de Producto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Es recomendable poseer los siguientes conocimientos y competencias: • Estar interesado en la tecnología y en sus posibles modos de aplicación. • Tener una actitud positiva y abierta para el debate y el trabajo en equipo: capacidad para la crítica constructiva, la autocrítica, el análisis y la proposición de ideas. • Tener capacidad de investigación: selección de fuentes adecuadas y fiables; recopilación, ordenación y análisis de datos; conclusiones coherentes y creativas. • Flexibilidad y capacidad de adaptación a los cambios. Actitud resolutiva. Capacidad para ajustar el campo de visión (de lo general al detalle y viceversa) a la hora de enfocar un problema. Pensamiento en red.

- Manejar técnicas de expresión gráfica y de realización de maquetas / prototipos físicos.
- Saber utilizar herramientas informáticas a nivel básico..

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
1CT - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2CT - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3CT - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
6CT - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7CT - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8CT - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
13CT - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
15CT - Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
1CG - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
2CG Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
3CG Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
7CG Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
11CG Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
14CG Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
15CG Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
17CG Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
21CG Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
22CG Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
1CG - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
2CG Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

Competencias específicas (propias de esta asignatura)
1CEP Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
13CEP Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
15CEP Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción
CE1 Conocer la programación básica para diseñadores
CE2 Conocer los modos de interacción
CE3. Conocer los factores humanos propios del usuario, los factores sociales, culturales, factores del contexto de uso y los factores propios del producto que intervienen en la experiencia de usuario.
CE4. Conocer el diseño centrado en el usuario y saberlo aplicar en el desarrollo de proyectos.
CE5. Entender las tecnologías que intervienen en la construcción de productos, experiencias y sistemas interactivos.
CE6. Conocer las principales tipologías y técnicas de prototipado y su aplicación en el contexto del proceso de diseño centrado en el usuario.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)

6. Resultados del aprendizaje

<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer los contenidos que conforman la Interfaz de Usuario, la comunicación usuario@objeto, la Usabilidad y la Experiencia de Usuario. 2. Desarrollar individualmente y en grupo proyectos específicos centrados en la experiencia e interacción del usuario. 3. Comunicar de forma clara y eficaz los productos/ servicios diseñados: valores de uso, valores culturales, características técnicas y producción. 4. Aplicar metodologías básicas de interacción 5. Conocer sistemas básicos de arquitectura de datos, almacenamiento y vistas de datos. 6. Conocer los sistemas de visualización de datos y las tecnologías relacionadas. 7. Diseñar con relación a interfaces introducidas en objetos, wearables, sistemas espaciales, etc...

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
1. INTRODUCCIÓN	Tema 1. Experiencia de usuario: interacción/ interactivo/ UX ... Tema 2. Productos, servicios y tecnología. Tema 3. Herramientas y lenguajes.

2. DISEÑO DE SERVICIOS	Tema 4. Introducción al diseño de servicios. Tema 5. Metodología y herramientas. Tema 6. Diseño centrado en el usuario
3. DISEÑO DE PRODUCTOS INTERACTIVOS	Tema 7. Introducción al diseño de productos interactivos Tema 8. Metodología y herramientas de prototipado interactivo. Tema 9. Visualización de datos Tema 10. Sistemas de interacción con datos Tema 11. Arquitectura de datos basadas en objetos y espacios.

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:	
Estudio de casos Trabajos de investigación, lectura y debate.	4 – 6
Proyecto 1 Investigación, conceptualización, desarrollo y comunicación. Presentación en las distintas fases.	1
Proyecto 2 Investigación, conceptualización, desarrollo y comunicación. Presentación en las distintas fases	1

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	92
Otras actividades formativas (a)	6
Realización de pruebas (a)	10
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	57
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	15
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	180

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

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

<p>Metodología básica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propuesta de tema por parte de los profesores sobre el que desarrollar un proyecto. • Clases teóricas, atendiendo a las características del proyecto propuesto, que desarrollen los contenidos de la asignatura. • Toma de datos, investigación, análisis, síntesis, evaluación. • Debates en torno a la actualidad social, económica, política, cultural y tecnológica y sus implicaciones en

el

- diseño, con atención especial al proyecto planteado.
- Propuesta por parte del alumno del proyecto. Ideación, desarrollo y comunicación.
- Correcciones y debates públicos de los resultados que se van obteniendo durante el desarrollo de los proyectos.
- Trabajos de comunicación de ideas y contenidos.
- Entrega de los proyectos.
- Defensa pública de los proyectos finales.
- Ejercicios de evaluación teórico@prácticos para las pruebas ordinaria y extraordinaria.

TRABAJO PRESENCIAL:

- Clases teóricas: exposición de contenidos mediante presentación o explicación por parte del profesor.
- Trabajo en grupo: Sesión supervisada donde los estudiantes trabajan en grupo y reciben asistencia y guía cuando es necesaria.
- Estudio de casos: a partir de escenarios y situaciones profesionales concretas para la conceptualización de experiencias y la búsqueda de soluciones eficaces a los problemas planteados en relación con el ejercicio del diseño o con alguna parte del proceso proyectual.
- Aprendizaje basado en PROYECTOS: Desarrollo de proyectos específicos de duración entre 4 y 12 semanas.
- Presentación de proyectos en sus distintas fases: Correcciones y debates públicos de los resultados que se van obteniendo durante el desarrollo de los proyectos.
- Debates públicos: En torno a la actualidad social, económica, política, cultural y tecnológica y sus implicaciones en el diseño, con atención especial al proyecto planteado
- Participación en visitas: La asistencia a eventos culturales o de interés del proyecto son muy importantes como complemento formativo y fomentan la interacción del alumnado con el entorno cultural fuera de la escuela y el aprendizaje activo

TRABAJO NO PRESENCIAL:

- Trabajos teóricos: Recopilación de información, preparación de investigaciones, trabajos, memorias, etc. Para exponer o entregar en las clases teóricas.
- Presentación de trabajos: exposición de informes y trabajos asignados con carácter individual o en grupo. Puede incluir la defensa pública de los mismos.
- Trabajos prácticos: Preparación de proyectos y presentaciones.
- Trabajo virtual en red: Metodología basada en el trabajo colaborativo en el aula virtual, diseñado por el profesor y de acceso restringido, en el que se pueden compartir documentos, trabajar sobre ellos de manera simultánea, agregar otros nuevos, trabajar en proyectos, etc
- Actividades complementarias: lecturas, seminarios, asistencia a congresos, conferencias, jornadas, taller/ workshop, congreso, invitados expertos, ciclos de conferencias, etc.
- Prácticas de campo: prácticas no sistemáticas que suelen requerir un desplazamiento fuera de la Escuela.
- Participación en visitas técnicas: consisten en visitas a instalaciones, empresas, etc. cuya actividad está relacionada con los contenidos de la asignatura. Normalmente se completan con una actividad no presencial consistente en la elaboración de un informe.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Instrumentos para la EVALUACIÓN CONTINUA:

Proyecto 1.

- Trabajo en clase.
- Presentación del proyecto en sus distintas fases.
- Documentos de comunicación del proyecto y modelos físicos.
- Presentación pública

Proyecto 2.

- Trabajo en clase.
- Presentación del proyecto en sus distintas fases.
- Documentos de comunicación del proyecto y modelos físicos.
- Presentación pública

Estudio de casos.

- Documentos entregados
- Presentación pública

Asistencia activa a clases y actividades fuera del aula.

- Participación

Instrumentos para la EVALUACIÓN ORDINARIA:

Examen teórico-práctico de 6 horas de duración presenciales que incluirá todos los contenidos de la asignatura.

Instrumentos para la EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA:

Examen teórico-práctico de 6 horas de duración presenciales que incluirá todos los contenidos de la asignatura.

Si el estudiante, habiendo asistido al menos un 80% de las horas de docencia presencial y habiendo entregado todos los trabajos en tiempo y forma, suspende por evaluación continua (nota final menor que 5), podrá presentarse a la evaluación extraordinaria.

Si el alumno no ha cumplido los requisitos de asistencia (mínimo 80%), habrá perdido la posibilidad de ser evaluado en evaluación continua, y podrá presentarse a evaluación ordinaria y, en caso de no aprobarla, a la extraordinaria.

Si el alumno no ha cumplido los requisitos de entrega de los trabajos habrá perdido la posibilidad de ser evaluado en evaluación continua, y podrá presentarse a la evaluación extraordinaria.

Las evaluaciones ordinaria y extraordinaria serán independientes entre sí y no incluirán en ningún caso como instrumento de evaluación la mejora de trabajos realizados durante el curso.

11.2. Criterios de evaluación

Para obtener el aprobado por EVALUACIÓN CONTINUA será necesario cumplir los siguientes requisitos:

- No haber superado el 20% de faltas a las horas presenciales.
- Tener entregados todos los proyectos y trabajos exigidos durante el semestre en tiempo y forma indicados.

- Demostrar el nivel de dominio exigido en las competencias específicas (tanto en la asignatura de proyectos como en las materias transversales que afectan al mismo) desarrollando proyectos coherentes, innovadores y eficientes acorde con las exigencias de los enunciados.
- Demostrar capacidad para elaborar, analizar, evaluar, redefinir, representar y comunicar adecuadamente conceptos innovadores que respondan a los requerimientos del proyecto evitando resultados previsibles o carentes de algún tipo de innovación.
- Aplicar los conocimientos materiales y técnicos exigidos para la resolución de los proyectos.
- Realizar la prueba escrita en las condiciones exigidas.
- Mostrar actitud colaborativa y proactiva, abierta al debate y contribuir a la mejora de la experiencia de aprendizaje y convivencia en el aula.
- Es obligatorio presentar todos los trabajos y proyectos exigidos para poder aprobar la asignatura por evaluación continua. Los estudiantes que no hayan superado el nivel mínimo exigido en alguno de los trabajos o proyectos (calificación superior a 3) podrán recuperarlos en la fecha fijada para ello.

Para el aprobado por EVALUACIÓN CONTINUA, se evaluará:

Proyecto 1 y 2

- Investigación (incluyendo actividades fuera del aula), conceptualización, desarrollo y comunicación. Presentación en las distintas fases.
- Entrega en plazos y forma del proyecto atendiendo al enunciado del ejercicio y sus contenidos.
- Capacidad de síntesis, actitud crítica, argumentación y nivel de aportaciones personales
- Capacidad creativa reflejada tanto en el número como en la calidad de las propuestas presentadas.
- Capacidad de trabajo individual y en grupo. Grado de desarrollo y profundización.
- Comunicación del proyecto en sus distintas fases.
- Defensa pública del proyecto

Estudio de casos

- Incluyendo la exposición pública.
- Entrega en plazos y forma del proyecto atendiendo al enunciado del ejercicio y sus contenidos.
- Capacidad analítica y no meramente descriptiva
- Capacidad de síntesis, actitud crítica, argumentación y nivel de aportaciones personales
- Alcance y madurez del trabajo. Aportaciones y conclusiones propias.
- Claridad expositiva.

Para el aprobado por EVALUACIÓN ORDINARIA Y EXTRAORDINARIA, se evaluará:

- Conocimiento de todos los contenidos de la asignatura.
- Capacidad de análisis y crítica de casos.
- Capacidad de desarrollo de los contenidos de forma teórica.
- Capacidad de aplicación de los conocimientos a proyectos de diseño propios de la asignatura

NOTA:

En caso de utilizar contenidos de terceros, ninguna fuente debe dejar de ser citada y el profesor podrá sancionar al alumno si descubre que utiliza fuentes no citadas de contenidos que ha presentado como inéditos u originales cuando no los son.

11.3. Criterios de calificación

<p>Las calificaciones finales se indicarán numéricamente de 0 a 10, con posibilidad de un decimal. La nota mínima para que un proyecto o trabajo medie será un 3,0.</p> <p>Los proyectos y trabajos presentados que no cumplan los mínimos exigidos podrán modificarse y entregarse nuevamente en fechas fijadas por cada profesor. Los proyectos entregados fuera de fecha tendrán una penalización de 2 puntos..</p>
--

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

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Proyecto 1 Investigación, conceptualización, desarrollo y comunicación. Presentación en las distintas fases	40
Proyecto 2 Investigación, conceptualización, desarrollo y comunicación. Presentación en las distintas fases	45
Estudio de casos Elaboración y exposición pública.	15
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 %
Prueba práctica. 4 horas	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 %
Prueba práctica. 4 horas	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 %
Proyecto 1 Investigación, conceptualización, desarrollo y comunicación. Presentación en las distintas fases	40

Proyecto 2 Investigación, conceptualización, desarrollo y comunicación. Presentación en las distintas fases	45
Estudio de casos Elaboración y exposición pública.	15
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

Recursos del profesor/ Escuela: <ul style="list-style-type: none"> • Proyector, pizarra, acceso a internet, software • Acceso aula virtual. • Disposición de productos para desmontar en clase. • Convenios o acuerdos con empresas o Escuelas. • Disposición de algunas horas de taller

12.1. Bibliografía general

Título	<i>El Diseño Emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos.</i>
Autor	NORMAN, Donald A.
Editorial	<i>Paidós, 2005</i>

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Speculative everything. Design, fiction and social dreaming</i>
Autor	DUNNE A. y RABY F.
Editorial	<i>The Mit Press Cambridge, Massachusetts London, England (2013)</i>
Título	<i>La Psicología de los objetos cotidianos</i>
Autor	PAPANEK V.
Editorial	<i>Thames and Hudson, London (1985) (1971)</i>

12.3. Direcciones web de interés

	http://www.designboom.com
	http://www.ted.com/
	http://www.nosolousabilidad.com http://www.ted.com/
	https://www.nngroup.com http://www.dezeen.com/

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

http://esdmadrid.org/aula/

Pinterest / Flickr/ wordpress
Marcadores y alojamiento de archivos para compartir: Dropbox
Marcadores y alojamiento de archivos para compartir: google drive
http://esdmadrid.org/aula/

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Estrella Juárez Millán
Horario de atención a alumnos (si procede)	Bajo cita previa
Correo electrónico	ejuarez@hotmail.com
Departamento	Proyectos de Diseño de Producto
Categoría	A rellenar
Titulación Académica	A rellenar
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	A rellenar

Nombre y apellidos	Carlos Eugenio Aparicio de Santiago
Horario de atención a alumnos (si procede)	Cita previa
Correo electrónico	caparicio@esdmadrid.es
Departamento	Medios informáticos aplicados al diseño-
Categoría	Profesor interino
Titulación Académica	Licenciado y Máster en Bellas Artes, Máster en Pedagogía
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Diseñador UI y Full Stack Dev. Con experiencia de más de 6 años en el campo del desarrollo.

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

En función del nivel general del grupo ya que es diverso puede haber adaptaciones de contenido.

15. Cronograma

Cronograma **Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: Objeto e Interfaz

SEMESTRE: 2S

PROFESORES: ESTRELLA JUÁREZ MILLÁN, CARLOS EUGENIO APARICIO DE SANTIAGO

CURSO: TERCERO Y CUARTO

ESPECIALIDAD: DISEÑO DE PRODUCTO

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	I. - Introducción					II. - Diseño de Servicios			
TEMA	Tema 1	Tema 2	Tema 3			Tema 4	Tema 5		Tema 6
TEMA	Presentación asignatura - Clase teórica - Casos de estudio	Realización de trabajos de documentación - Investigación y análisis individual.	Realización de trabajos de documentación - investigación y análisis individuales y en grupo. ENTREGA "casos de estudio 1"	Sin Clase	Realización de trabajos de documentación - investigación y análisis. - Realización de proyectos - Exposición y defensa de trabajos y proyectos en grupo.	Realización de trabajos de documentación, investigación y análisis.	Realización de proyectos	Realización de proyectos	Realización de trabajos de documentación, investigación y análisis individuales y en grupo.
METODOLOGÍA	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica
COMPETENCIAS	CB05, CB06, CT01, CT02, CT03, CE01, CE02, CE03, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6								

Cronograma **Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: Objeto e Interfaz

CURSO: TERCERO Y CUARTO

SEMESTRE: 2S

ESPECIALIDAD: DISEÑO DE PRODUCTO

PROFESORES: ESTRELLA JUÁREZ MILLÁN, CARLOS EUGENIO APARICIO DE SANTIAGO

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
BLOQUE	III. - Diseño de productos interactivos							Entrega de proyecto final	Ex. Ordinario	Ex. Extraordinario
TEMA	Tema 7		Tema 8		Tema 9					
TEMA	Sin Clase	Realización de trabajos de documentación, investigación y análisis. - Realización de proyectos - Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases.	Sin Clase	Realización de proyectos - Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases.	Realización de proyectos - Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases.	Realización de proyectos - Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases.				
METODOLOGÍA	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica	Clase teórico-práctica				
COMPETENCIAS	CB05, CB06, CT01, CT02, CT03, CE01, CE02, CE03, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6									