

Curso 2019-2020

e/s/d/
madrid

escuela superior de diseño

Dirección General de Universidades y
Enseñanzas Artísticas Superiores
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
E INVESTIGACIÓN



Comunidad de Madrid

GUÍA DOCENTE DE Experiencia de Usuario

**Máster en Diseño
Interactivo**

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: 03-07-2019

TITULACIÓN: Máster en Diseño Interactivo
ASIGNATURA: Proyectos de diseño interactivo I

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Proyectuales	
Carácter	Teórico - Práctico	
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Máster en Diseño Interactivo	
Materia		
Periodo de impartición	1º semestre	
Número de créditos	8	
Número de horas	Totales: 200	Presenciales: 144
Departamento	Proyectos	
Prelación/ requisitos previos	Sin requisitos previos	
Idioma/s en los que se imparte	Castellano	

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

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

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

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

4. COMPETENCIAS

Para cumplimentar este apartado, seleccionar entre las competencias transversales, generales y específicas de especialidad establecidas en los correspondientes Reales Decreto de Título, aquellas a cuyo logro contribuye esta asignatura

Competencias transversales
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 generales

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 específicas

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.

CE1. Dirigir, coordinar y facilitar las estrategias y los procesos metodológicos propios del diseño de servicios

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Un alumno que ha superado esta asignatura será capaz de:

- 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.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)

Tema/repertorio

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"

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	A: 20 horas
Actividades prácticas	A: 170 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	
Realización de pruebas	
Horas de trabajo del estudiante	B: 10 horas
Preparación prácticas	
Total de horas de trabajo del estudiante	A + B = 200 horas

8. METODOLOGÍA

Breve descripción de la metodología a aplicar en cada una de las actividades.

Actividades teórico-prácticas	<p>Se plantea un proyecto complejo que reúne todos los aspectos a resolver que requieren las herramientas, recursos y metodologías que es necesario aplicar, y que previamente se plantean teóricamente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clases teórico-prácticas. • Aplicación de herramientas y procesos en workshops monográficos. • Investigación del reto planteado. • Dinámicas de cocreación y colaborativas de trabajo en equipo. • Aprendizaje basado en proyectos. • Desarrollo iterativo e implementación de las propuestas.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<p>La consulta y lectura de los contenidos compartidos en el aula virtual. Así mismo se fomenta la asistencia a foros, encuentros, jornadas y seminarios relacionados con el diseño de estrategias, el diseño de servicios, los procesos de creación y el pensamiento de diseño.</p>

9. INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teórico-prácticas	<p>El instrumento de evaluación principal será el 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 individualmente considerando la evaluación del profesor respecto de las destrezas en la realización del ejercicio, la adquisición de las competencias de la asignatura y la gestión del conocimiento a diferentes situaciones.</p> <p>También se valorará la actitud y el grado de participación en clase mediante una escala de estimación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sugiere ideas, propone recursos y trabaja al máximo 7 a 10 - Trabaja y propone recursos pero no toma la iniciativa 4 a 7 - Hace lo menos posible en el desarrollo de la actividad 0 a 4
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	

9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teórico-prácticas	<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. <p>La evaluación de la actitud y el grado de participación pretende considerar el trabajo continuo realizado por el alumno, estudiando la documentación del tema previamente a su presentación en clase y su actitud proactiva.</p> <p>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%.</p> <p>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.</p> <p>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</p>
--------------------------------------	--



**Otras actividades formativas
de carácter obligatorio
(jornadas, seminarios, etc.)**

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua**

Instrumentos	Ponderación
Prácticas guiadas	80%
Proyectos personales, teóricos o prácticos	
Actitud y participación activa	20%
Examen final (La participación activa no afectará a la posibilidad de superar la asignatura en el examen final y en el resultado del examen no se podrá tener en consideración la participación del alumno durante el curso)	100%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua y duración de la prueba

Instrumentos	Ponderación
Pruebas escritas (2 horas)	30%
Pruebas prácticas (4 horas)	70%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria y duración de la prueba

Instrumentos	Ponderación
Pruebas escritas (2 horas)	30%
Pruebas prácticas (4 horas)	70%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad



Instrumentos	Ponderación
Prácticas guiadas	80%
Proyectos personales, teóricos o prácticos	
Actitud y participación activa	20%
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES. CRONOGRAMA

Los responsables de las asignaturas deberán ofrecer a los estudiantes una planificación temporal de los contenidos de las asignaturas, asociándoles el tipo de metodología docente que será aplicada, así como las evaluaciones previstas.

Cronograma Semanas 1 a 9

ASIGNATURA: **Proyectos de Diseño Interactivo I**

CURSO: **Primero**

SEMESTRE: **1º**

ESPECIALIDAD: **Máster en Diseño Interactivo**

PROFESORES/AS: **Luis Conde / Lourdes Marco**

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ACTIVIDADES TEÓRICAS									
BLOQUE	I.- "Metodologías del diseño, procesos y componentes"			II.- "Design thinking y Service Design"					
TEMA	Tema 1. " <i>El diseño más allá del diseño</i> "	Tema 1. " <i>El diseño más allá del diseño</i> " 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"			
METODOLOGÍA	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica			
COMPETENCIAS	CB02 - CB03 - CB05 - CB06 - CB07 - CT01 - CT03 - CT04 - CT05 - CT06 - CT07 - CT08 - CE01 - CE02 - CE03 - CE1								
ACTIVIDADES PRÁCTICAS									
BLOQUE	I.- "Metodologías del diseño, procesos y componentes"			II.- "Design thinking y Service Design"					
TEMA	Tema 1. " <i>El diseño más allá del diseño</i> "	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	Inicio de análisis del proyecto práctico. "Strategic management". "Pensamiento complejo y diseño". "Creatividad aplicada y diseño".	"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	"El proceso de diseño".	Aplicación al desarrollo del proyecto	Aplicación al desarrollo del proyecto	Aplicación al desarrollo del proyecto			

	"Innovación y diseño".	Implementación. "Integrative design. Transformational design. Design thinking y UX. Interdisciplinariedad y transdisciplinariedad".				
METODOLOGÍA	Aprendizaje basado proyectos	Aprendizaje basado proyectos	Aprendizaje basado proyectos	Aprendizaje basado proyectos	Aprendizaje basado proyectos	Aprendizaje basado proyectos
COMPETENCIAS	CB02 - CB03 - CB05 - CB06 - CB07 - CT01 - CT03 - CT04 - CT05 - CT06 - CT07 - CT08 - CE01 - CE02 - CE03 - CE1					

Cronograma **Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: **Proyectos de diseño interactivo I**
 SEMESTRE: **1º**
 PROFESORES/AS: **Luis Conde / Lourdes Marco**

CURSO: **primero**
 ESPECIALIDAD: **Máster en Diseño Interactivo**

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16		
BLOQUE	II.- "Design thinking y Service Design"					Exámen Ordinario	Exámen Extraordinario		
TEMA	Tema 6. "Desarrollo del proyecto"								
METODOLOGÍA	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica	Clase teórica				
COMPETENCIAS	CB02 - CB03 - CB05 - CB06 - CB07 - CT01 - CT03 - CT04 - CT05 - CT06 - CT07 - CT08 - CE01 - CE02 - CE03 - CE1								
BLOQUE	II.- "Design thinking y Service Design"					Exámen Ordinario	Exámen Extraordinario		
TEMA	Tema 6. "Desarrollo del proyecto"								
ACTIVIDAD	Aplicación al desarrollo del proyecto. Iteración y prototipado								
METODOLOGÍA	Aprendizaje basado proyectos								
COMPETENCIAS	CB02 - CB03 - CB05 - CB06 - CB07 - CT01 - CT03 - CT04 - CT05 - CT06 - CT07 - CT08 - CE01 - CE02 - CE03 - CE1								

Nota: los profesores o profesoras encargados de impartir esta asignatura podrán modificar, por razones de ajuste de calendario, las fechas de entrega de las actividades programadas en este cronograma.



11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS¹

- 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/>)

11.1. Bibliografía general

Título	<i>Change by design</i>
Autor	Brown, Tim
Editorial	Harpers Collins, 2009
Título	<i>This Is Service Design Thinking</i>
Autor	Stickdorn, 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

11.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>SPRINT</i>
Autor	KNAPP, John
Editorial	Penguin Random House UK, 2016
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

11.3. 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
Dirección 11	https://medium.com

11.4 Otros materiales y recursos didácticos

World Design Capital 2022	https://wdo.org
Congreso_Designing the New City	https://www.eventbrite.es/e/entradas-congreso-designing-the-new-city-71633009259
Circular Design Challenge: Diseñando un futuro sostenible	https://www.thecircularlab.com/formulario-circular-design-challenge-madrid-5-oct-2019/
Codemotion Madrid 2019 (September 24-25)	https://www.codemotion.com
Deep Dive in design thinking. 2 day mindshop	https://katusop.com
Service Design y Accesibilidad relacionada con la Interfaz del Usuario	https://www.ironhack.com/es
Design Thinking aplicado al Marketing Digital e Innovación	https://www.eventbrite.es/e/entradas-design-thinking-aplicado-al-marketing-digital-e-innovacion-71679307739
Encuentros de diseño y cultura digital. EDCD.	https://edcd.es/sobre-edcd/
Transferencias Design	http://www.transferencias.design
Design Wednesday: The new design frontier	https://invisionapp.swoogo.com/designwednesday
Design Thinking para una innovación abierta estratégica.	https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/design-thinking-para-una-innovacion-abierta-estrategica-por-stiven-kerestegian/
Espacio Realidad Extendida	https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/espacio-realidad-extendida-xr/