

Código: 106473
Créditos: 3
Carácter: FORMACIÓN OPTATIVA (OT)
Materia: HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS DEL CONTEXTO
Curso: CUARTO
Semestre: PRIMERO
Equipo docente: Marc Ligos Masafrets
Horas de dedicación: 75h
Horas lectivas: 36h
Horas autónomas: 39h

DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA

Esta materia es de carácter optativo y de metodología teorico-práctica. El objetivo general de la materia es el de dotar de recursos conceptuales, prácticos y metodológicos para el análisis y comprensión de los contextos en los que se desarrollan los procesos de trabajo del alumno/a. En las cuatro asignaturas que componen la materia, se abordan las tres dimensiones que comprenden el análisis del contexto: recursos para el mapeo, compilación y selección de información; metodologías de análisis y de integración en el propio proceso de trabajo; estrategias de posicionamiento del trabajo propio en relación al contexto. Así mismo, se tratan como ejes transversales al planteamiento de la materia: la dimensión histórico-genealógica tanto de los contextos como de los recursos; el carácter complejo del archivo; la detección y prospección de tendencias.

Asignaturas de la materia:

ANÁLISIS DE USUARIO
CONSTRUCCIÓN DE RELACIONES Y GESTIÓN DE REFERENTES
INNOVACIÓN I ANTICIPACIÓN
INVESTIGACIÓN DE TENDENCIAS

ANÁLISIS DE USUARIO

La asignatura Análisis de Usuario, de carácter optativo, forma parte de la materia: HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS DEL CONTEXTO del primer semestre de cuarto curso. Se entiende como una asignatura práctica que aborda recursos conceptuales y metodológicos dirigidos a identificar y evaluar necesidades, expectativas, deseos, objetivos y demandas de los usuarios en relación con su entorno.

Este análisis se produce a partir del estudio de las características del usuario y su contexto, relaciones, intereses, habilidades, conocimientos y experiencia. Tiene como objetivo que el alumno evalúe y analice la interacción con el espacio, el objeto, un servicio o un dispositivo desde el diseño centrado en el usuario.

OBJETIVOS

Genéricos:

- Entender la posición del diseñador, artista o artesano a la hora de producir hacia el destinatario de la obra.
- Dotar al alumno de instrumentos válidos para el estudio del usuario.

Específicos:

- Tomar conciencia de una posición ética en la creación de productos o servicios.
- Profundizar en una visión inclusiva en el desarrollo de la carrera profesional.
- Captar los principios de diseño por tal de valorar los diferentes ejes sociales, técnicos, de sostenibilidad, etc.
- Conocer metodologías para desarrollar un diseño vinculado (centrado) en el usuario.

COMPETENCIAS

E04. Analizar el contexto sociocultural contemporáneo, en permanente transformación, e implicarse en él desde el trabajo propio en el campo de las artes y/o los diseños.

E06. Señalar y describir vínculos entre teoría y experiencia en el trabajo propio a partir de la acotación de problemas y evidencias en el contexto sociocultural y de la propuesta de hipótesis.

E11. Trabajar de forma coherente con diferentes metodologías para afrontar situaciones diversas en el desarrollo del proyecto propio.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

T01. Escuchar activamente valorando las aportaciones ajenas para la construcción de los propios posicionamientos.

T02. Tratar la información de forma responsable, comprometida y honesta.

T03. Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.

T04. Ejercer el posicionamiento personal y las capacidades críticas y autocríticas en procesos de transformación del contexto.

T05. Comunicar y expresarse eficazmente, teniendo en cuenta el destinatario y el medio.

T06. Trabajar de forma colaborativa, multidisciplinar y transdisciplinar.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

- RA1 (E04.29). Conocer y emplear recursos y centros de investigación tanto en espacios de documentación (bibliotecas, archivos digitales, centros de documentación especializada) como a partir del archivo vivo (exposiciones, prácticas contemporáneas de artes y diseño, colectivos, etc.)
- RA2 (E04.30). Investigar de manera autónoma entorno a discursos, prácticas y recursos de las artes y el diseño identificando las tendencias contemporáneas y situando la práctica propia en relación a éstas.
- RA3 (E04.31). Saber identificar y delimitar con una mirada holística el contexto sociocultural en el que se enmarca el proyecto personal.
- RA4 (E04.32). Adquirir una actitud de anticipación ante el contexto cambiante al que va dirigido el proyecto propio, ya sea a partir de la previsión o bien mediante la detección o generación de nuevas necesidades.
- RA5 (E06.17). Saber detectar cuestiones problemáticas (o problematizables) y posibilidades de investigación en relación a la experiencia de usuario en un ámbito acotado.
- RA6 (E06.18). Identificar y acotar problemas y evidencias en un contexto a partir de la investigación de información a fin de elaborar hipótesis.
- RA7 (E06.19). Emplear casos prácticos y saber analizarlos e integrarlos en la propuesta de hipótesis.
- RA8 (E06.20). Integrar el conocimiento del presente comprendido como futuro del pasado materializado, en el marco de trabajo de innovación y anticipación en artes y diseño.
- RA9 (E06.21). Emplear y analizar casos prácticos de un contexto presente o pasado como elementos de prospección de futuros.
- RA10 (E06.22). Entender y emplear los campos de las artes y los diseños como herramienta de transformación del presente.
- RA11 (E11.13). Conocer y aplicar diversos recursos metodológicos para el trabajo de exploración y análisis de experiencias y perfiles de usuario.
- RA12 (E11.14). Conocer y saber aplicar procesos y métodos de trabajo de campo en contextos específicos.
- RA13 (E11.15). Aplicar el concepto de innovación, así como los planteamientos, recursos y metodologías de los llamados 'estudios de futuro'.
- RA14 (E11.16). Ser capaz de aplicar cambios metodológicos y de planteamiento en función del desarrollo de la propia propuesta.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE TRANSVERSALES

- T01.1. Construir posicionamiento y criterio propios tanto a partir de su trabajo como a partir del diálogo con otras propuestas o agentes.
- T01.2. Reconocer las cualidades del trabajo de los demás como fuente de aprendizaje.
- T02.1. Reconocer el uso, límites y diferentes aplicaciones de datos y documentos.
- T03.1. Organizar y gestionar de forma autónoma los tiempos en los procesos de aprendizaje y en su itinerario formativo en el grado.
- T03.2. Gestionar de forma eficiente los recursos que están implicados en los procesos de aprendizaje, tanto los que le han sido facilitados como los que de forma autónoma adquiere.
- T04.1. Revisar su proceso de trabajo a partir de criterios tanto pedagógicos como de originalidad.
- T05.1. Organizar las ideas y transmitir las con eficiencia y creatividad.
- T05.2. Elegir el medio adecuado a cada situación comunicativa.
- T06.1. Distribuir los roles en un entorno colectivo de trabajo derivado de un proyecto según habilidades y disciplinas implicadas.
- T06.2. Trabajar de forma horizontal y cruzada en entornos colaborativos como fuente de desarrollo personal y grupal.

CONTENIDOS

La asignatura combina diferentes actividades de carácter teórico-práctico para profundizar en los principales conocimientos y herramientas necesarias para el desarrollo profesional de las artes, la artesanía y el diseño centrados en el usuario.

- Historia de la participación del usuario en la actividad creativa.
- Diseñar para los cinco sentidos.
- Target, análisis de usuario, investigación de usuario, segmentación.
- Diseño inclusivo
- Señalética, ergonomía.
- Diseño de interacción, arquitectura de información, experiencia de usuario.
- Diseño centrado en el usuario, principios de diseño.
- Wireframes. Low & high. Usabilidad

METODOLOGÍA

La metodología empleada se conforma entre actividades dirigidas, supervisadas y autónomas. Por otra parte se refuerza el carácter de evaluación continua de la asignatura a lo largo del curso mediante la combinación y entrega de las actividades dirigidas, con las supervisadas y las autónomas.

Se combinan actividades de aprendizaje en forma de ejercicios en el aula con debates y tutorización con otros de modo autónomo con carácter de investigación y proyecto.

- Visionado de videos, imágenes y productos físicos.
- Presentación de material docente audiovisual
- Actividades prácticas vinculadas a la teoría.
- Forums de debate en el aula
- Lecturas complementarias

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicación: 75h

Horas actividades dirigidas: 18h (24%)

Horas actividades supervisadas: 18h (24%)

Horas aprendizaje autónomo: 35h (46,6%)

Horas actividades de evaluación: 4h (5%)

Actividad dirigida:

Presentación y discusión de contenidos teóricos, referencias y casos de estudio y/o visitas y/o presentaciones de expertos.

Metodología de aprendizaje: Valoración y discusión crítica colectiva y/o exposición de contenidos prácticos y debate.

Resultados de aprendizaje: RA1, RA5, RA7

Actividad supervisada:

Seguimiento supervisado por el profesor. Discusión y puesta en común de contenidos. Realización de ejercicios en el aula o taller.

Metodología de aprendizaje: Asesoramiento sobre los procesos de formalización del trabajo propio del alumno.

Seguimiento y tutorización de los procesos metodológicos y de los resultados parciales del trabajo propio del alumno.

Presentación pública y discusión crítica colectiva.

Resultados de aprendizaje: RA3, RA4, RA6, RA9

Actividad autónoma:

Investigación de documentación: fuentes primarias, bibliografía, casos de estudio y referentes. Lectura de textos.

Trabajo práctico autónomo.

Metodología de aprendizaje: Tratamiento de la información, propuestas de diseño de elementos o servicios.

Resultados de aprendizaje: RA2, RA8, RA10

Actividad de evaluación

Presentaciones de los ejercicios de los resultados parciales y/o finales.

Metodología de aprendizaje: Comentario y revisión, individual o en grupo, de ejercicios y resultados parciales o finales.

Resultados de aprendizaje: RA11, RA12, RA13, RA14

SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación se realiza a través del seguimiento del proceso de trabajo llevado a cabo en el aula y de la actividad autónoma. La evaluación final del proceso de aprendizaje se realiza al final del proceso a partir de los trabajos relacionados y de la exposición oral y documental de la argumentación del trabajo realizado; así mismo la valoración del proceso se realiza mediante el seguimiento continuo en el aula teniendo en cuenta que son trabajos relacionados y requieren continuidad.

Un requisito indispensable para ser evaluado es una asistencia mínima del 80%.

La participación activa en el aula en el desarrollo del trabajo también será un elemento que determinará la puntuación final.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

La nota final no es aritmética en relación a los trabajos presentados, sino que también depende del seguimiento del proceso de trabajo llevado a cabo en el aula.

SISTEMA DE EVALUACIÓN COMÚN A LA MATERIA

Evaluación continua a través del seguimiento del proceso de aprendizaje. 35%

Evaluación continua de la exposición y/o realización de ejercicios y trabajos. 35%

Evaluación puntual a través de seminarios, debates, visitas y/o otras actividades colectivas. 30%

RECUPERACIÓN

1. La nota mínima media de curso tiene que estar entre 4 y 4,99.
2. El alumno/a tiene que haber estado previamente evaluado en un conjunto de actividades el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura.
3. La asistencia tiene que haber estado igual o superior al 70% de las horas lectivas presenciales.

PROGRAMACIÓN

La asignatura se despliega semanalmente en una sesión de dos horas lectivas. A lo largo de la asignatura se conducirán dos tipologías de sesiones:

- a) **Sesiones teóricas** en las que se explicarán los contenidos de la asignatura con la participación del aula y con la exposición de casos reales.
- b) **Sesiones prácticas dirigidas** por cada material teórico se hará una aplicación práctica en el aula que contemple los contenidos trabajados en la explicación teórica.

Las últimas sesiones estarán dedicadas a la recuperación y cierre de la asignatura mediante entrevistas individuales.

BIBLIOGRAFÍA (selección)

Guayabero, O. (2015). Disseny per viure: 99 projectes per el món real. Barcelona: Institut de cultura.

Hassam Montero, Yusef (2015) *Experiencia de usuario: principios y Métodos*. Ns: ns. En línea:

https://www.yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf

Julier, G., Cooper R. (2009). El diseño como experiència. Barcelona: Gustavo Gili

Koffka, K. (1935) *Principles of Gestalt Psychology*. (2013) London & New York: Routledge.

Lupton, E., Lipps, A. (2018). *The senses; design beyond vision*. New York: Lupton.

Maeda, J. (2006). *The Laws of Simplicity*. Cambridge, MA: MIT Press.

Norman, D. A. (2002). *The design of everyday things*. Nova York: Basic Books.

Rawsthorn, A (2021). *Dissenyar como actitud*. Barcelona: Gustavo Gili

Shaoqiang, Wang (ed.) (2018) *Responsive. Designing for the Digital World*. Barcelona: Promopress.

Shneiderman, B. (1998). *Designing the user interface: strategies for effective human-computer-interaction*. Reading: Addison Wesley Longman.

Stickdorn, M. (2014). *This is service design thinking: Basics, tools, cases*. Londres: Bis Publishers.

Van Boeijen, A. (2014) *Delft design guide: Design strategies and Methods*. London: Bis Publishers

Viladàs, X. (2010). *El diseño a su Servicio*. Barcelona: Indexbook