

Codi: 106473

Crèdits: 3

Caràcter: FORMACIÓ OPTATIVA (OT)

Matèria: EINES D'ANÀLISI DEL CONTEXT

Curs: QUART

Semestre: PRIMER

Equip docent: Marc Ligos Masafrets

Hores de dedicació: 75h

Hores lectives: 36h

Hores autònomes: 39h

DESCRIPCIÓ DE LA MATÈRIA

Aquesta matèria és de caràcter optatiu i de metodologia teòric-pràctica. L'objectiu general de la matèria és el de dotar de recursos conceptuals, pràctics i metodològics per a l'anàlisi i comprensió dels contextos en els que es desenvolupen els processos de treball de l'alumne.

En les quatre assignatures que componen la matèria, s'aborden les tres dimensions que comprenen l'anàlisi del context: recursos pel mapeig, compilació i selecció d'informació; metodologies d'anàlisi i d'integració en el propi procés de treball; estratègies de posicionament del treball propi en relació al context. Tanmateix, es tracten com eixos transversals al plantejament de la matèria: la dimensió històric-genealògica tant dels contextos com dels recursos; el caràcter complex de l'arxiu; la detecció i prospecció de tendències.

Assignatures de la matèria:

ANÀLISI D'USUARI

CONSTRUCCIÓ DE RELACIONS I GESTIÓ DE REFERENTS

INNOVACIÓ I ANTICIPACIÓ

INVESTIGACIÓ DE TENDÈNCIES

ANÀLISI D'USUARI

L'assignatura Anàlisi d'usuari, de caràcter optatiu, forma part de la matèria: EINES D'ANÀLISI DEL CONTEXT del primer semestre de quart curs. S'entén com una assignatura pràctica que aborda recursos conceptuals i metodològics dirigits a identificar i avaluar necessitats, expectatives, desitjos, objectius i demandes dels usuaris amb relació amb el seu entorn.

Aquesta anàlisi es produeix a partir de l'estudi de les característiques de l'usuari i el seu context, relacions, interessos, habilitats, coneixements i experiència. Té com a objectiu que l'alumne avaluï i analitzi la interacció amb l'espai, l'objecte, un servei o un dispositiu des del disseny centrat en l'usuari.

OBJECTIUS

Genèrics:

- . Entendre la posició del dissenyador, artista o artesà a l'hora de produir envers els diferents destinataris de la seva obra: espectador, client, usuari.
- . Dotar l'alumne d'instruments vàlids per a l'estudi de l'usuari.

Específics:

- . Prendre consciència d'una posició ètica en la creació de productes o serveis.
- . Aprofundir en una visió inclusiva en el desenvolupament de la carrera professional.
- . Copsar els principis de disseny per tal de valorar els diferents eixos socials, tècnics, sostenibles, etc.
- . Conèixer metodologies per desenvolupar un disseny vinculat (centrat) amb l'usuari.

CONTINGUTS

L'assignatura combina diferents activitats de caire teòric-pràctic per aprofundir en els principals coneixements i eines necessàries per al desenvolupament professional de les arts, l'artesania i el disseny centrades en l'usuari.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

- Història de la participació de l'usuari en l'activitat creativa.
- Dissenyar pels 5 sentits.
- *Target*, anàlisi d'usuari, investigació d'usuari, segmentació.
- Disseny inclusiu.
- Senyalística, ergonomia.
- Disseny d'interacció, arquitectura d'informació, experiència d'usuari.
- Disseny centrat en l'usuari, principis de disseny.
- Wireframes. Low & high. Usabilitat

METODOLOGIA

La metodologia emprada es conforma entre activitats dirigides, supervisades i autònomes. D'altra banda es reforça el caràcter d'avaluació contínua de l'assignatura al llarg del curs mitjançant la combinació i lliurament de les activitats dirigides, amb les supervisades i les autònomes.

Es combinen activitats d'aprenentatge en forma d'exercicis a l'aula amb debats i tutorització amb altres de caràcter autònom amb caire de recerca i projecte.

- Visionat de vídeos, imatges i productes en físic.
- Presentació de material docent audiovisual
- Activitats pràctiques vinculades a la teoria.
- Fòrums de debat a l'aula
- Lectures complementaries

ACTIVITATS FORMATIVES

Hores de dedicació: 75h

Hores activitats dirigides: 50h

Hores activitats supervisades: 12h

Hores aprenentatge autònom: 13h

Activitat dirigida:

Presentació i discussió de continguts teòrics, referències i casos d'estudi i/o visites i/o presentacions d'experts.

Metodologia d'aprenentatge: Valoració i discussió crítica col·lectiva i/o exposició de continguts pràctics i debat.

Activitat supervisada:

Seguiment supervisat pel professor. Discussió i posada en comú de continguts. Realització d'exercicis a l'aula o taller.

Metodologia d'aprenentatge: Assessorament sobre els processos de formalització del treball propi de l'alumne. Seguiment i tutorització dels processos metodològics i dels resultats parcials del treball propi de l'alumne. Presentació pública i discussió crítica col·lectiva.

Activitat autònoma:

Recerca de documentació: fonts primàries, bibliografia, casos d'estudi i referents. Lectura de textos. Treball pràctic autònom.

Metodologia d'aprenentatge: Tractament de la informació, propostes de disseny d'elements o serveis.

Activitat d'avaluació

Presentacions dels exercicis dels resultats parcials i/o finals.

Metodologia d'aprenentatge: Comentari i revisió, individual o en grup, d'exercicis i resultats parcials o finals.

SISTEMA D'AVALUACIÓ

El sistema d'avaluació es realitza a través del seguiment del procés de treball portat a terme a l'aula i de l'activitat autònoma.

L'avaluació final del procés d'aprenentatge es realitza al final del procés a partir dels treballs relacionats i de l'exposició oral i

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

documental de l'argumentació del treball realitzat; així mateix la valoració del procés es realitza mitjançant el seguiment continu a l'aula tenint en compte que són treballs relacionats i requereixen tenir continuïtat .

Un requisit indispensable per ser avaluat és una assistència mínima del 80%.

La participació activa a l'aula en el desenvolupament del treball també serà un element que determinarà la puntuació final.

La nota final no és aritmètica en relació als treballs presentats, sinó que també depèn del seguiment del procés de treball portat a terme a l'aula.

RECUPERACIÓ

1. La nota mínima mitjana de curs ha d'estar entre 4 i 4,99.
2. L'alumne/a ha d'haver estat prèviament avaluat en un conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de dues terceres parts de la qualificació total de l'assignatura.
3. L'assistència ha d'haver estat igual o superior al 80% de les hores lectives presencials.

RESULTATS D'APRENENTATGE DEL TÍTOL

KT04. Descriure els elements fonamentals d'un projecte de disseny, artístic o d'arts aplicades en relació amb la inclusió social.

KT06. Relacionar l'experiència singular de l'estudiant amb la realitat global contemporània en la presa de posició respecte al projecte propi.

ST02. Aplicar les metodologies creatives pròpies de la titulació (que es basen en els elements que les diferents disciplines històriques tenen en comú) als projectes en art i disseny.

ST04. Seleccionar fonts d'informació adequades sobre art i disseny integrant aquesta informació amb capacitat de síntesi, anàlisi d'alternatives i debat crític.

ST05. Crear un projecte artístic o de disseny que apliqui enfocaments i metodologies transdisciplinaris basats en una recerca prèvia.

CT01. Identificar oportunitats en l'entorn públic / privat per a desenvolupar un projecte artístic o de disseny utilitzant els coneixements i metodologies propis de la titulació.

CT02. Resoldre encàrrecs concrets externs en l'àmbit creatiu amb coneixements, tècniques i metodologies transdisciplinaris.

RESULTATS DE L'APRENENTATGE DE LA MATÈRIA

KM46 Identificar els elements bàsics d'un procés d'exploració i anàlisi en un camp concret de les arts i el disseny (KT01)

KM47 Reconèixer vincles entre teoria i experiència en el treball propi a partir de l'acotació de problemes i evidències en el context sociocultural i de la proposta d'hipòtesi (KT06)

SM41 Aplicar recursos metodològics concrets per al treball d'exploració i anàlisi d'experiències i perfils d'usuari (ST05)

SM42 Desenvolupar una actitud d'anticipació davant el context canviant al qual va dirigit el projecte propi, ja sigui a partir de la previsió o bé mitjançant la detecció de noves necessitats (ST07)

RESULTATS DE L'APRENENTATGE DE L'ASSIGNATURA

KA1 Saber identificar i delimitar amb una mirada holística el context sociocultural en el que se emmarca el projecte personal.

SA1 Saber detectar qüestions problemàtiques (o problematitzables) i possibilitats d'investigació en relació a l'experiència d'usuari en un àmbit acotat.

SA2 Conèixer i aplicar diversos recursos metodològics pel treball d'exploració i anàlisi d'experiències i perfils d'usuari.

SA3 Conèixer i saber aplicar processos i mètodes de treball de camp en contextos específics.

CA1 Ser capaç d'aplicar canvis metodològics i de plantejament en funció del desenvolupament de la pròpia proposta.

BIBLIOGRAFIA

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

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

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.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

- 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