

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 teoric-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.

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.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

- 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: 50h

Horas actividades supervisadas: 12h

Horas aprendizaje autónomo: 13h

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.

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.

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.

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.

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.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

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.

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.

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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

KT04. Describir los elementos fundamentales de un proyecto de diseño, artístico o de artes aplicadas en relación a la inclusión social.

KT06. Relacionar la experiencia singular del estudiante con la realidad global contemporánea en la toma de posición respecto al proyecto propio.

ST02. Aplicar las metodologías creativas propias de la titulación (que se basan en los elementos que las diferentes disciplinas históricas tienen en común) a los proyectos en arte y diseño.

ST04. Seleccionar fuentes de información adecuadas sobre arte y diseño integrando esta información con capacidad de síntesis, análisis de alternativas y debate crítico.

ST05. Crear un proyecto artístico o de diseño que aplique enfoques y metodologías transdisciplinares basados en una investigación previa.

CT01. Identificar oportunidades en el entorno público/privado para desarrollar un proyecto artístico o de diseño utilizando los conocimientos y metodologías propios de la titulación.

CT02. Resolver encargos concretos externos en el ámbito creativo con conocimientos, técnicas y metodologías transdisciplinares.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

KM46 Identificar los elementos básicos de un proceso de exploración y análisis en un campo concreto de las artes y el diseño (KT01)

KM47 Reconocer 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 (KT06)

SM41 Aplicar recursos metodológicos concretos para el trabajo de exploración y análisis de experiencias y perfiles de usuario (ST05)

SM42 Desarrollar 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 de nuevas necesidades (ST07)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

KA1 Saber identificar y delimitar con una mirada holística el contexto sociocultural en el que se enmarca el proyecto personal.

SA1 Saber detectar cuestiones problemáticas (o problematizables) y posibilidades de investigación en relación con la experiencia de usuario en un ámbito acotado.

SA2 Conocer y aplicar distintos recursos metodológicos para el trabajo de exploración y análisis de experiencias y perfiles de usuario.

SA3 Conocer y saber aplicar procesos y métodos de trabajo de campo en contextos específicos.

CE1 Ser capaz de aplicar cambios metodológicos y de planteamiento en función del desarrollo de la propia propuesta.

BIBLIOGRAFÍA

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.

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