

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

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 el destinatari de l'obra.
- 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.

COMPETÈNCIES

E04. Analitzar el context sociocultural contemporani, en permanent transformació, i Implicar-se en ell des del treball propi en el camp de les arts i/o els dissenys.

E06. Senyalar i descriure 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.

E11. Treballar de forma coherent amb diferents metodologies per afrontar situacions diverses en el desenvolupament del projecte propi.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

- T01. Escoltar activament valorant les aportacions alienes per a la construcció dels propis posicionaments.
- T02. Tractar la informació de forma responsable, compromesa i honesta.
- T03. Gestionar eficientment el temps i els recursos.
- T04. Exercir el posicionament personal i les capacitats crítiques i autocrítiques en processos de transformació del context.
- T05. Comunicar i expressar-se eficaçment, tenint en compte el destinatari i el mitjà.
- T06. Treballar de forma col·laborativa, multidisciplinària i transdisciplinar.

RESULTATS D'APRENENTATGE

- RA1 (E04.29). Conèixer i emprar recursos i centres d'investigació tant en espais de documentació (biblioteques, arxius digitals, centres de documentació especialitzada) com a partir de l'arxiu viu (exposicions, pràctiques contemporànies d'arts i disseny, col·lectius, etc.)
- RA2 (E04.30). Investigar de manera autònoma a l'entorn de discursos, pràctiques i recursos de les arts i el disseny identificant les tendències contemporànies i situant la pràctica pròpia en relació a aquestes.
- RA3 (E04.31). Saber identificar i delimitar amb una mirada holística el context sociocultural en el que se emmarca el projecte personal.
- RA4 (E04.32). Adquirir una actitud d'anticipació davant el context canviant al que va dirigit el projecte propi, ja sigui a partir de la previsió o bé mitjançant la detecció o generació de noves necessitats.
- RA5 (E06.17). Saber detectar qüestions problemàtiques (o problematitzables) i possibilitats d'investigació en relació a l'experiència d'usuari en un àmbit acotat.
- RA6 (E06.18). Identificar i acotar problemes i evidències en un context a partir de la investigació d'informació a fi d'elaborar hipòtesis.
- RA7 (E06.19). Emprar casos pràctics i saber analitzar-los i integrar-los en la proposta d'hipòtesis.
- RA8 (E06.20). Integrar el coneixement del present comprès com futur del passat materialitzat, en el marco de treball d'innovació i anticipació en arts i disseny.
- RA9 (E06.21). Emprar i analitzar casos pràctics d'un context present o passat com elements de prospecció de futurs.
- RA10 (E06.22). Entendre i emprar els camps de les arts i els dissenys como eina de transformació del present.
- RA11 (E11.13). Conèixer i aplicar diversos recursos metodològics pel treball d'exploració i anàlisis d'experiències i perfils d'usuari.
- RA12 (E11.14). Conèixer i saber aplicar processos i mètodes de treball de camp en contextos específics.
- RA13 (E11.15). Aplicar el concepte d'innovació, així como els plantejaments, recursos i metodologies dels anomenats 'estudis de futur'.
- RA14 (E11.16). Ser capaç d'aplicar canvis metodològics i de plantejament en funció del desenvolupament de la pròpia proposta.

RESULTATS D'APRENENTATGE TRANSVERSALS

- T01.1. Construir posicionament i criteri propis tant a partir del seu treball com a partir del diàleg amb altres propostes o agents.
- T01.2. Reconèixer les qualitats del treball dels altres com a font d'aprenentatge.
- T02.1. Reconèixer l'ús, límits i diferents aplicacions de dades i documents.
- T03.1. Organitzar i gestionar de forma autònoma els temps en els processos d'aprenentatge i en el seu itinerari formatiu en el grau.
- T03.2. Gestionar de forma eficient els recursos que estan implicats en els processos d'aprenentatge, tant els que li han estat facilitats com els que de forma autònoma adquireix.
- T04.1. Revisar el seu procés de treball a partir de criteris tant pedagògics com d'originalitat.
- T05.1. Organitzar les idees i transmetre-les amb eficiència i creativitat.
- T05.2. Triar el mitjà adequat a cada situació comunicativa.
- T06.1. Distribuir els rols en un entorn col·lectiu de treball derivat d'un projecte segons habilitats i disciplines implicades.
- T06.2. Treballar de forma horitzontal i creuada en entorns col·laboratius com a font de desenvolupament personal i grupal.

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'artesanía i el disseny centrades en l'usuari.

- 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: 18h (24%)

Hores activitats supervisades: 18h (24%)

Hores aprenentatge autònom: 35h (46,6%)

Hores activitats d'avaluació: 4h (5%)

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.

Resultats d'aprenentatge: RA1, RA5, RA7

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.

Resultats d'aprenentatge: RA3, RA4, RA6, RA9

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

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.

Resultats d'aprenentatge: RA2, RA8, RA10

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.

Resultats d'aprenentatge: RA11, RA12, RA13, RA14

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 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.

SISTEMA D'AVALUACIÓ COMÚ A LA MATÈRIA

Avaluació continua a través del seguiment del procés d'aprenentatge. 35%

Avaluació continua de l'exposició i/o realització d'exercicis i treballs. 35%

Avaluació puntual a través de seminaris, debats, visites i/o altres activitats col·lectives. 30%

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.

PROGRAMACIÓ

L'assignatura es desplega setmanalment en una sessió de dues hores lectives. Al llarg de l'assignatura es conduiran dues tipologies de sessions:

a) **Sessions teòriques** en les que s'explicaran els continguts de l'assignatura amb participació de l'aula i amb l'exposició de casos reals.

b) **Sessions pràctiques dirigides** per cada material teòric es farà una aplicació pràctica a l'aula que contempli els continguts treballats en l'explicació teòrica.

Les darreres sessions estaran dedicades a la recuperació i tancament de l'assignatura mitjançant entrevistes individuals.

BIBLIOGRAFIA (selecció)

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