

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE EXPERIENCIAS INTERACTIVAS

AÑO ACADÉMICO: 2026-27

CURSO: 1º

CARÁCTER: Formación Básica

SEMESTRE: 2º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 16973

EQUIPO DOCENTE: Iván Paz apazo@elisava.net,

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Esta asignatura aborda los conceptos, tecnologías y lenguajes fundamentales del Diseño de Interacción. El objetivo es ofrecer al estudiante una visión general de las metodologías y procesos de diseño propios de la mención.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS

- Fundamentos del diseño de interacción: lenguajes contexto y referentes.
- Introducción al proyecto de experiencias interactivas: persona, contexto, tecnología, experiencia de usuario.
- Interfaces tangibles, conceptos, ejemplos y experimentación.
- Código creativo, pensamiento algorítmico y principios de programación.
- Fundamentos de narrativa visual y comunicación.
- Inmersión en el proceso proyectual a partir de los conceptos de: forma, como medio de expresión y soporte de una idea; composición, como combinación de componentes para configurar un resultado; proporción, como la interrelación entre las diferentes magnitudes.; materialidad, como conjunto de percepciones sensoriales.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a. (PA)

COMPETENCIAS

- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios científicos y humanísticos, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (G1)
- Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto. (G3)
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio. (CB2)
- Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional. (T1)
- Elaborar proyectos de diseño coherentes con una visión propia del diseño. (E2)
- Experimentar con materiales, procesos y técnicas para aportar valor al proyecto de diseño. (E5)
- Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño. (E10)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Aplica sus conocimientos para la resolución de problemas en ámbitos laborales complejos o profesionales y especializados que requieren el uso de ideas creativas e innovadoras.
- Explica y demuestra coherencia en el proyecto de diseño respecto a un enfoque personal.
- Aplica creativamente los conocimientos técnicos que aportan valor al proyecto.

- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas de representación adecuadas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	PONDERACIÓN FINAL
P1-Observación de la participación	5	10	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	60	50
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	40	50	40

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-1 Seguimiento de proyecto y participación	10%	NO	P-1
Actividad-2 Interfaces tangibles	20%	SI*	P-2/P-5
Actividad-3 Código creativo	20%	SI*	P-2/P-5
Actividad-4 Concepto y narrativa	20%	SI*	P-2/P-5
Actividad-5 Proyecto	30%	NO	P-5

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el estudiantado podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas por el estudiantado en la fecha indicada y con una nota igual o superior a 3.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia. En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

El plagio o la copia de trabajo ajeno se penalizan en todas las universidades y, según las Normas de Convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen faltas graves o muy graves. Es por eso que en el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como también el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, se traduce de manera automática en un suspenso y/u otras medidas disciplinarias ([Normas de Convivencia de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya](#)).

Para cualquier duda o consulta, véase la ([Normativa Académica de Grado de la Facultad de Diseño e Ingeniería Elisava UVic-UCC](#)).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

- Cooper, A. 2014. *About Face: The Essentials of Interaction Design*. John Wiley & Sons Inc.
- Gothelf, J. 2016. *Lean UX: Designing Great Products with Agile Teams*. O'Reilly Media.
- Krishna, G. 2015. *The Best Interface Is No Interface: The simple path to brilliant technology*. New Riders.
- Krug, S. 2014. *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to WebUsability*. New Riders.
- Lidwell, W., Holden, K., Butler, J. 2010. *Universal Principles of Design*. Rockport Publishers.
- Lupton, E. 2014. *Beautiful Users*. Princeton Architectural Press.

- Norman, D. 2013. *The Design of Everyday Things*. Basic Books.
- Pannafino, J. 2012. *Interdisciplinary Interaction Design*. Assiduous Pub.
- Schneider, J. 2012. *This is Service Design Thinking*. BIS Publishers.
- Weinschenk, S. 2011. *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. New Riders.