

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA PROYECTO I. DISEÑO DE INTERACCIÓN

AÑO ACADÉMICO: 2026-27

CURSO: 2º

CARÁCTER: Optativa

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 17003

EQUIPO DOCENTE: Mercedes Blasco mblascoe@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Esta asignatura se propone explorar los gestos, comportamientos, hábitos, emociones y afectos que producen los entornos digitales en nuestra vida psíquica personal y colectiva. El recorrido por esta exploración partirá de una mirada objetiva que examine desde la distancia el uso de dispositivos y plataformas interactivas en red, para luego ir haciéndose cada vez más íntima, relacionando aquello observado con la experiencia personal de cada una. Este camino nos llevará a la reformulación de un comportamiento digital y a identificar sus implicaciones, con la intención de hacer palpable la responsabilidad implícita en nuestras decisiones como diseñadoras y el impacto que pueden tener en nosotras mismas y en las demás.

El objetivo es que el alumnado sea capaz de tomar conciencia del tono psíquico, emocional, relacional y afectivo que acompaña a toda experiencia interactiva digital, y que puedan abordar el diseño de comportamientos desde una visión que no busque simplemente más interacción, sino un tipo interacción deseable y sana.



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura incorpora específicamente el siguiente ODS y su meta:

Objetivo 16: Paz, justicia e instituciones sólidas.

16.7 Garantizar la adopción en todos los niveles de decisiones inclusivas, participativas y representativas que respondan a las necesidades

CONTENIDOS

- Recolección, categorización e interpretación de referentes de proyectos interactivos.
- Identificación y catalogación de los comportamientos/gestos de nuestra experiencia en entornos digitales.
- Observación, análisis, seguimiento y vigilancia a comportamientos propios.
- Identificación de la capa emocional y de necesidades relacionadas con los comportamientos en línea.
- Diseño o rediseño crítico de un comportamiento digital.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- PB-Sesiones de trabajo en grupos reducidos con el profesor/a
- PC-Sesiones de tutoría individual con el profesor/a
- PD-Sesiones de tutoría en grupo con el profesor/a

COMPETENCIAS

- G2 - Configurar nuevas realidades a partir de la interpretación del contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico.
- G3 - Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto.
- CB2 - 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

- T1 - 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.
- T6 - Usar distintas formas de comunicación, tanto orales como escritas o audiovisuales, en la lengua propia y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido.
- T7 - Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un contexto respetuoso con la diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales, de género y económicas diversas.
- E2 - Elaborar proyectos de diseño coherentes con una visión propia del diseño.
- E3 - Aplicar el pensamiento crítico en el proceso de diseño considerando la responsabilidad social de la práctica del diseño y las implicaciones derivadas de las creaciones.
- E10 - Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño.
- E11 - Reconocer y aplicar de forma autónoma los instrumentos digitales mas adecuados para desarrollar el proyecto atendiendo a la coherencia de un lenguaje propio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Tiene en cuenta criterios formales en los distintos elementos que integran el proyecto
- Demuestra una actitud crítica en el proceso de diseño en relación a la responsabilidad social e implicaciones de la tecnología en la práctica del diseño.
- Explica y justifica las decisiones del proyecto de forma coherente.
- Presenta y defiende un proyecto individual.

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	10	20	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	40	40
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	25	40	40
P6-Defensa pública de proyectos	10	20	10

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 Participación y trabajo en clase	10%	NO	P-1
Actividad-2 Entregas intermedias	40%	NO	P-2
Actividad-3 Proyecto final	40%	SI*	P-5
Actividad-4 Presentación proyecto final	10%	SI*	P-6

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 ([Normes 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

LIBROS

- Bridle, James. 2018. *New Dark Age: Technology and the End of the Future*.
- Carr, Nicholas. 2018. *The Glass Cage: How Our Computers Are Changing Us*.
- Felton, Nicholas. 2014. *The Feltron Annual Report*.
- Fogg, B.J. 2002. *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*.
- Goldsmith, Kenneth. 2016. *Wasting Time On The Internet*.
- Kuang, Cliff y Fabricant, Robert. 2019. *User Friendly: How the Hidden Rules of Design Are Changing the Way We Live, Work, and Play*.
- Lanier, Jaron. 2013. *Who Owns the Future?*
- Lanier, Jaron. 2018. *Ten Arguments For Deleting Your Social Media Accounts Right Now*.
- Morozov, Evgeny. 2013. *To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism*.
- Pariser, Eli. 2012. *The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*.
- Peirano, Marta. 2019. *El enemigo conoce el sistema*.
- Schüll, Natasha Dow. 2014. *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*.
- Turkle, Sherry. 2012. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*.

DOCUMENTALES

Everything is a Remix (2023)
The Social Dilemma (2020)
Feels good man (2020)
The Great Hack (2019)
Catfish (2010)
We Live In Public (2009)
The Century of the Self (2002)