

PLAN DOCENTE

Metodología del diseño de proyectos interactivos

DATOS GENERALES

Centro: Escuela Superior de Diseño LCI Barcelona

Titulación: Máster Oficial en Creación y Desarrollo de Proyectos Digitales

Área: Diseño Gráfico

Idioma de la docencia: castellano e inglés

Fecha de la última modificación: 2 de setiembre de 2019

DATOS DESCRIPTIVOS

| | |
|---|---|
| Módulo: Módulo II: Metodología y procesos avanzados de diseño interactivo para webs y apps 9 ECTS Obligatorio | Asignatura: Metodología del diseño de proyectos interactivos 3 ECTS 1 semestre |
|---|---|

COMPETENCIAS

DEL MÓDULO

Generales

- CG1 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar las vías adecuadas de formación continuada.
- CG2 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental hacia la diversidad.
- CG3 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CG5 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CG6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal; trabajar con espíritu emprendedor y responsable.
- CG7 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

- CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- CG9 Ser capaz de gestionar la inclusión de avances tecnológicos en el ámbito de lenguajes de programación específicos del sector TIC y los proyectos digitales.

Específicas

- CE1 Dominar los recursos avanzados para la expresión y la representación gráfica en entornos digitales e interactivos avanzados.
- CE2 Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes, con los requisitos tecnológicos y relaciones estructurales, materiales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en los proyectos.
- CE3 Resolver problemas proyectuales complejos mediante la metodología, destreza, tecnología y los procedimientos adecuados.
- CE6 Dominar recursos y procesos para la investigación y generación de nuevos conceptos y proyectos digitales innovadores.
- CE8 Interrelacionar los lenguajes formales y simbólicos para la creación de proyectos digitales con la funcionalidad específica.
- CE10 Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector; integrar la tecnología como herramienta generativa de usos y aplicaciones.

DE LA ASIGNATURA

| Generales | Específicas |
|-----------|--------------------|
| CG1, CG6 | CE3, CE6, CE8, C10 |

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

DEL MÓDULO

1. Integración de los conceptos y fases claves del diseño de interrelación
2. Adquisición de una metodología proyectual para la creatividad e innovación en el diseño digital.
3. Integrar correctamente en un proyecto las diferentes disciplinas que conforman el sistema diseño digital.
4. Utilizar técnicas cualitativas y cuantitativas de análisis de usuario para la ideación y diseño de experiencias interactivas.
5. Saber resolver problemas complejos en comunicación y diseño digital utilizando la tecnología de la Web semántica.
6. Llevar a cabo la Dirección Artística de un proyecto digital con eficacia.

DE LA ASIGNATURA

| Resultados |
|------------|
| 1, 2, 3, 4 |

METODOLOGÍA

- Aula activa
- Exposición teórica del profesor (conferencias, estudio de casos, etc.) con soporte audiovisual.
- Proyección y comentario de los cuadros que representan los temas a trabajar.
- Oportunidades de carrera en empresas, centros tecnológicos, etc.
- Aplicación práctica de conceptos.
- Aprendizaje por experiencia (Learning by doing):
 - Seminarios de discusión de conceptos y materiales preparados por los alumnos.
 - Trabajos colaborativos, tutorizada.
 - Presentación oral y escrita por el estudiante.