

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Proyectos IV
Curso	4º
Itinerario	Producto
Nombre del docente	Coral Martínez Granda
Núm. de créditos ECTS	6

Descripción asignatura

El objetivo principal de la asignatura es dotar al alumno de planteamientos de diseño que colocan al usuario/a como centro del proyecto, profundizando en técnicas para saber detectar y cuestionar las necesidades de los usuarios e interpretar su contexto para poder generar soluciones. Por lo tanto, el trabajar en el Diseño de la Experiencia, hoy es competencia de todas las áreas del diseño, puesto que atravesamos un momento en que vivimos la fusión de los mundos físico y en línea y una excelente experiencia empezada en línea por un usuario, puede estropearse en la interpretación de un mensaje, en el primer momento de uso del producto, a la recepción del hotel o en el momento de pagar en una tienda o en el momento de abrir un regalo. Con este enfoque en mente, la manera de plantear el proyecto cambia asumiendo un comportamiento más empático hacia las personas que serán los usuarios o consumidores de nuestras propuestas

Objetivos aprendizaje

- Conocer métodos para la identificación de requisitos de proyecto desde el punto de vista del usuario
- Entender la experiencia de usuario como un componente fundamental dentro de la disciplina del diseño y su aplicación a marcas, productos o experiencias digitales.
- Conocer e interpretar los cimientos y normativas necesarias para desarrollar proyectos pensante en las capacidades de las personas.
- Entender el papel clave del diseño en la relación entre personas y el objeto, el espacio y/o la tecnología.
- Trabajo en equipo

Temario básico

- Brainstroming
- Marco Teórico
- Análisis social y tecnológico
- Definición del usuario – Persona + Moodboard
- Preparación, ejecución y documentación entrevistas a usuarios + Role Playing
- Customer Journey
- Maquetas de trabajo para validación y Feedback
- Prototipado y testeo
- Iteraciones y mejoras de la propuesta de diseño
- Experience Journey

- Storyboard usabilidad
- Documentación técnica de proyecto
- Comunicación de la usabilidad

Metodología docente

Cada uno de los temas que se tratarán en la asignatura tienen como base de trabajo unas fichas que ayudan y guían el proceso reflexivo del alumnado. Es el punto de partida, desde el cual plantear las preguntas necesarias para llevar a cabo paso a paso el proceso de diseño. También permiten y facilitan el diálogo entre el alumnado y el profesor, dado que visualiza de forma clara los contenidos a trabajar.

Las fichas de trabajo serán presentadas y comentadas en clase, para verificar que se han entendido los conceptos a trabajar. Se inicia su desarrollo y planteamiento dentro del espacio de clase, para resolver las dudas pertinentes y así poder continuar trabajando los contenidos en clase.

Posteriormente, el contenido de las fichas de trabajo deben ser trasladadas, preparados y presentados de forma elaborada, clara y mostrando las conclusiones a las que han ido llegando, haciendo muestra del proceso reflexivo y de las decisiones tomadas de cara al proyecto y su evolución.

El espacio de clase, dentro del aula, también debe ser un espacio en el que tutorizar cada proyecto en concreto y guiar al alumnado con sus propias dudas específicas que van surgiendo según la naturaleza de los temas, retos y soluciones que se estén planteando en cada caso.

Se realizarán dos presentaciones públicas a lo largo de la asignatura, para cerrar cada una de las partes del proyecto, la fase de análisis, la fase de desarrollo y finalmente, la entrega final en la cual se presenta la definición de la propuesta final del proyecto. Además de ir cerrando cada una de las fases del proyecto, este ejercicio también permite que el alumnado coja agilidad a la hora de realizar presentaciones públicas, preparación, sinterización de los conceptos más importantes y documentación.

En esta asignatura las sesiones de clase se centran mucho en las correcciones para profundizar el máximo posible en las propuestas del alumnado, dando por hecho que el proceso metodológico es un aprendizaje adquirido previamente. Obviamente revisando conceptos y contenido metodológico siempre que sea necesario, con tal de garantizar que los conceptos, metodologías y el temario en general, se ha interiorizado y entendido.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

Se evalúa el orden y la claridad a la hora de exponer el desarrollo paso a paso del proyecto. La muestra del contenido analizado y las conclusiones de cada una de las partes analizadas, junto con la toma de decisiones en cada uno de los apartados analizados, de cara a la definición y posterior desarrollo del proyecto. Documentar y hacer muestra de cada prueba-error que ha sucedido en el desarrollo del proyecto, tanto a nivel gráfico, visual, como narrativo. También se valorará la continuidad en el proceso de trabajo y la comunicación por parte del alumnado a la hora de expresar dudas, consultas y comentarios que ayuden a profundizar en los contenidos trabajados.

¿Cuándo?

Semana 6: 09/11/21

1. Entrega: Análisis del proyecto

Semana 12: 11/01/22

2. Entrega Desarrollo del Proyecto

Semana 15: Semana de exámenes

3. Entrega: Usabilidad del Proyecto

Ponderación de las actividades de evaluación

1. Análisis del proyecto – 30%
2. Desarrollo del Proyecto – 30%
3. Usabilidad del Proyecto – 20%

Asistencia a clase

El porcentaje mínimo de asistencia en el 80%, teniendo que justificar el alumnado los motivos de las ausencias. En función de la naturaleza de las causas de las ausencias sobrevenidas, el profesorado, previa consulta al tutor/a del alumno/a del centro, podrá decidir si procede la pérdida del derecho a la evaluación.

Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido.

Fuentes de información

Empty rectangular area for information sources.