

# PLAN DOCENTE

## Ideación y desarrollo de interacción en el espacio con software libre

### 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

---

<b>Módulo:</b> Módulo V: Proyectos de diseño de interacción en el espacio 11 ECTS Optativo	<b>Asignatura:</b> <b>Ideación y desarrollo de interacción en el espacio con software libre</b> 5 ECTS Anual
---	---

### 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 los cauces adecuados 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.
- CG4 Gestionar adecuadamente proyectos digitales donde participen equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. (Project Management)
- 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.
- CG10 Comunicar profesionalmente ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

### 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 procedimientos adecuados.
- CE4 Crear y dirigir proyectos digitales para la elaboración de campañas estratégicas de comunicación a partir de los recursos de la red y la tecnología Web 3.0.
- CE6 Dominar recursos y procesos para la investigación y generación de nuevos conceptos y proyectos digitales innovadores.
- CE7 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y tecnológicos que se planteen durante el desarrollo y acabados del Proyecto.
- CE8 Interrelacionar los lenguajes formales y simbólicos para la creación de proyectos digitales con la funcionalidad específica.
- CE9 Aplicar de manera adecuada los lenguajes de programación y las herramientas de desarrollo para el análisis, el diseño y la implementación de aplicaciones.
- 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.
- CE15 Definir un sistema de calidad y evaluación de los proyectos; implementar un entorno de simulación y prueba para su revisión y verificación, y elaborar la documentación necesaria según la normativa internacional.

### DE LA ASIGNATURA

Generales	Específicas
CG1, CG3, CG5, CG6, CG7, CG8 CG10	CE1, CE2, CE6, CE10

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

---

### DEL MÓDULO

1. Aprender a idear, experimentar y desarrollar proyectos de interacción en el espacio con software libre (ARDUINO Y PROCESSING).
2. Concebir y desarrollar proyectos de creación.
3. Saber presentar y comunicar un proyecto digital a eventuales inversores.

### DE LA ASIGNATURA

Resultados
1, 2, 3

## METODOLOGÍA

---

- Clases presenciales activas.
- Exposición teórica del profesor (clases magistrales, estudio de casos...) con apoyo audiovisual.
- Proyección y comentario de imágenes representando los temas a trabajar.
- Salidas a empresas, centros tecnológicos, etc.
- Aplicación práctica de conceptos.
- Aprendizaje a través de la experiencia (*Learning by doing*):
  - o Trabajo individual
  - o Trabajos colaborativos, tutorizados
  - o Presentación oral y escrita por parte del estudiante