

Matèria 1. Eines de Gestió i Comunicació

Tipus: Obligatòria

Caràcter: Formació teòrica, aplicada, tecnològica i procedimental.

Crèdits ECTS: 12

Curs: Primer

Semestre: Primer

Idioma en què s'imparteix: Català, Castellà, Anglès

Prerequisits: -

1. Presentació de la matèria

Dins de la matèria "Eines de Gestió i Comunicació" s'emmarquen un conjunt de 4 assignatures que tenen a veure amb un seguit de coneixements i recursos de base per poder abordar un projecte de disseny. Els continguts de les assignatures aporten una formació teòrica, aplicada, tecnològica i procedimental. Ens proporciona eines per gestionar dades, comprendre la funció de les construccions narratives en el context del disseny, explorar metodologies àgils i abordar els reptes digitals. Ens capacita per afrontar qüestions socials i col·laborar de manera creativa i eficient en projectes de disseny.

2. Competències de la matèria

Matèria		Competències Generals					
		CG1	CG2	CG3	CG4	CG5	CG6
1	EGC - Eines de Gestió i Comunicació	X	X		X	X	X

CG1. El titulat ha de ser capaç de formular, dissenyar i gestionar projectes de manera creativa i emprenedora integrant coneixements i actituds per a realitzar propostes de canvi i innovació social a través del disseny.

CG2. El titulat ha de ser capaç de desenvolupar un pensament analític i crític que permeti analitzar dinàmiques de canvi i resoldre reptes d'innovació social.

CG4. El titulat ha de tenir l'habilitat d'apreciar la diversitat i la multiculturalitat de la societat per a integrar el coneixement de manera transdisciplinària.

CG5. El titulat ha de ser capaç de generar i avaluar noves idees, propostes i disseny de solucions socials aplicades a l'àmbit públic, fonamentades en els aspectes teòrics i pràctics de la metodologia de treball en el camp del codisseny social.

CG6. El titulat ha de ser capaç d'expressar-se i comunicar-se oralment, per escrit i recursos visuals per al lideratge, la creativitat organitzativa i el treball en equip en el codisseny.

Matèria		Competències Específiques									
		CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8	CE9	CE10
1	EGC - Eines de Gestió i Comunicació		X	X		X		X			X

CE2. El titulat ha de ser capaç de crear dissenys de solucions que satisfacin requisits tant socials i funcionals com a tècnics i d'usabilitat de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb la seva àrea d'estudi.

CE3. El titulat ha de ser capaç de dissenyar i planificar un projecte contemplant el seu seguiment i avaluació de manera responsable, ètica i realista.

CE5. El titulat ha de ser capaç d'expressar-se clarament i comunicar conclusions, coneixements i raons últimes que les sustenten a públics especialitzats i no especialitzats d'un mode clar i sense ambigüitats, dominant la integració de tots els recursos narratius.

CE7. El titulat ha de ser capaç de planificar una recerca en totes les seves fases: produir i obtenir informació, aplicar mètodes i tècniques de recerca social i disseny, analitzar, presentar i discutir els resultats.

CE8. El titulat ha de ser capaç d'avaluar evidències i treure conclusions apropiades fruit de la recerca, integrant els resultats en el disseny de solucions innovadores, rellevants i viables a un repte donat per a la resolució de problemes en situacions noves.

CE10. El titulat ha de ser capaç d'adquirir un coneixement dels diferents processos de comunicació, les tecnologies i els recursos necessaris per a implementar, gestionar i potenciar projectes.

3. Resultats d'aprenentatge de la matèria

Resultats d'aprenentatge

RA1. Comprendre que les activitats pròpies del disseny estructuraven un procés que pot tenir diferents formalitzacions en funció del projecte, la perspectiva de treball i les persones a les que es dirigeix.

RA2. Comprendre la arquitectura de la informació i saber situar-la en el procés de disseny centrat en els usuaris i les persones.

RA3. Conèixer i dissenyar sistemes d'organització, navegació, etiquetat e investigació.

RA4. Conèixer i saber aplicar mètodes, tècniques i activitats específiques de la arquitectura de la informació.

RA5. Entendre la importància del prototipat i de la construcció de prototips de projectes de disseny centrats en l'usuari.

RA6. Conèixer i saber utilitzar les principals eines per gestionar i visualitzar dades.

RA7. Entendre el disseny d'interfícies en funció de les tecnologies i els dispositius.

RA8. Conèixer i saber aplicar els distints principis de disseny d'interfícies.

RA9. Desenvolupar capacitats d'investigació i anàlisi d'informació e integració de la informació complexa.

4. Assignatures i continguts de la matèria

Matèria 1 Eines de Gestió i Comunicació

120 h docència (55% presencial + 45 %virtual)
180 h treball autònom

1r semestre

Obligatòria ECTS: 12

Assignatures

IRD - Introducció als Recursos Digitals, el Programari Lliure i el Codi Obert

Continguts:

1r semestre

Obligatòria ECTS: 3

- I. Els pl. Els principis del programari lliure i codi obert.
- II. Principals recursos i eines per al disseny de serveis.
- III. Ús d'eines i tècniques en relació amb el disseny.
- IV. Exemples d'aplicacions digitals

IMA - Introducció a les Metodologies Àgils

Continguts:

1r semestre

Obligatòria ECTS: 3

- I. Bases de les metodologies àgils i el canvi.
- II. Processos, eines i programari àgil.
- III. Pràctiques àgils.
- IV. Exemples d'experiències àgils.

CNS - Construcció de Narratives i *Storytelling*

Continguts:

1r semestre

Obligatòria ECTS: 3

- I. Bases del disseny i procés infogràfic.
- II. Principals recursos i eines pel tractament de dades i visualització.
- III. Pràctiques infogràfiques.
- IV. Exemples d'aplicacions infogràfiques de disseny de serveis i social.

RDIS - Recursos per al Disseny i la Innovació Social

Continguts:

1r semestre

Obligatòria ECTS: 3

- I. Bases de recursos en innovació i disseny social.
- II. Processos i tècniques.
- III. Pràctiques i aplicacions.
- IV. Exemples de recursos per al disseny i la innovació social.

5. Activitats formatives de la matèria

Activitats formatives	Hores	Presencialitat
1. Teoria.	10	50 %
2. Activitat teòric-pràctic.	20	50 %
3. Pràctica grupal presencial.	15	100 %
4. Pràctica grupal telemàtica.	15	0 %
6. Sortides de camp (visites a institucions, arxius, <i>medialabs, fablabs...</i>).	15	50 %
7. Treball autònom de l'estudiant.	180	0 %
8. Treball tutoritzat.	20	50 %
11. Intervencions, anàlisi i valors de codisseny.	15	50 %
12. Presentació /exposició.	10	50 %

6. Metodologies docents de la matèria

Metodologies Docents

1. Treball en grup - aprenentatge col·laboratiu.
2. Treball individual tutoritzat.
3. Treball autònom tutoritzat.
4. Treball autònom.
5. Pràctica de disseny de serveis basats en context real.
6. Treballs comuns (interdisciplinaris) tutelats i pràctica de codisseny en context real.
7. Mètode expositiu / lliçó magistral.
8. Classe expositiva participativa.
9. Resolució d'exercicis i problemes.
10. Aprenentatge basat en problemes / projectes.
11. Estudi de casos.
12. Realització de la carpeta d'aprenentatge (dossier).

7. Sistemes d'avaluació

Criteris d'avaluació

- Capacitat d'assimilar i transmetre els coneixements teòrics de manera escrita i/o oral.
- Ús correcte de la terminologia específica.
- Participació de l'alumne en les activitats proposades.
- Interès en la cerca d'informació relacionada amb les activitats proposades..

Instruments d'avaluació

- Realització de totes les activitats proposades.
- Valoració dels coneixements adquirits a partir de treballs teòrics i/o proves de

coneixement.

- Valoració de la participació de l'alumne en les activitats realitzades a classe.

Sistema d'avaluació		Ponderació Mín.	Ponderació Màx.
1.	Evidències escrites	0	25 %
2.7.10	Proves orals	0	25 %
3.	Treballs	25%	100 %
4.	Exercicis pràctics	25%	50 %

8. Fonts d'informació i recursos didàctics

Bibliografia bàsica

- (2017). Agile practice guide. Project Management Institute.
- (2017). La guía de los fundamentos para la dirección de proyectos. Guía del PMBOK (6a Edición). Project Management Institute.
- Maylor, H. (2005). Project management (3rd media ed. with MS project CD.). FT Prentice Hall.
- McCandless, David (2022). Beautiful News: Positive Trends, Uplifting Stats, Creative Solutions
- Thorp, Jer (2012). Living in Data: A Citizen's Guide to a Better Information Future. ISBN: 978-0374189907.
- Verlag, Niggli (2022). The Age of Data – Embracing Algorithms in Art & Design. ISBN: 978-3721210156
- Krug, S. (2017). Don't make me think!: Web & Mobile Usability: Das intuitive Web (2014a ed.). MITP.

Bibliografia de consulta i altres recursos

- Adkins, L. (2010). Coaching agile teams: A companion for ScrumMasters, agile coaches, and project managers in transition. Pearson Education.
- Anderson, D. J., & Carmichael, A. (2016). Essential kanban condensed. Lean Kanban University Press.
- Schwaber, K., Beedle, M. (2006). Agile Software Development with SCRUM. Prentice Hall
- Dates obertes de Barcelona: <https://opendata-ajuntament.barcelona.cat/data/es/dataset>
- Respository de datasets: <https://www.kaggle.com/datasets?fileType=csv>
- Unger, R., & Chandler, C. (2021). Project Guide to UX Design, A: For user experience designers in the field or in the making. New Riders Publishing.

Audiovisuals

- Laufenberg, D. (10 de novembre de 2010). ¿Cómo aprender? De los errores. TED. Recuperat de: https://www.ted.com/talks/diana_laufenberg_3_ways_to_teach?language=es
- Rosling, Hans (2006). Las mejores estadísticas que jamás hayas visto. TED. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=hVimVzgtD6w&t=1038s>
- Chalabi, Mona (2017). 3 ways to spot a bad statistic. TED. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=Zwwanld4T1w&t=519s>
- Miebach, Nathalie (2011). Arte hecho de tormentas. TED. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=MbhNaj88uL4&t=124s>
- McCandless, David (2010). La belleza de la visualización de datos. TED. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=pLqjQ55tz-U>
- Norman, D. (febrer de 2003). Tres maneras en las que el diseño genera felicidad. TED 2003. Recuperat de: https://www.ted.com/talks/don_norman_3_ways_good_design_makes_you_happy?language=es