

Materia 1. Herramientas de Gestión y Comunicación

Tipo: Obligatoria

Carácter: Formación teórica, aplicada, tecnológica y procedimental.

Créditos ECTS: 12

Curso: Primero

Semestre: Primero

Idioma en qué se imparte: Catalán, Castellano, Inglés

Prerrequisitos: -

1. Presentación de la materia

Dentro de la materia "Herramientas de Gestión y Comunicación" se enmarcan un conjunto de 4 asignaturas que tienen que ver con una serie de conocimientos y recursos de base para poder abordar un proyecto de diseño. Los contenidos de las asignaturas aportan una formación teórica, aplicada, tecnológica y procedimental. La materia proporciona herramientas para gestionar datos, comprender la función de las construcciones narrativas en el contexto del diseño, explorar metodologías ágiles y abordar los retos digitales. Los contenidos capacitan para afrontar cuestiones sociales y colaborar de forma creativa y eficiente en proyectos de diseño.

2. Competencias de la materia

Materia		Competencias Generales					
		CG1	CG2	CG3	CG4	CG5	CG6
EGC	Herramientas de Gestión y Comunicación	X	X		X	X	X

CG1. La persona titulada tiene que ser capaz de formular, diseñar y gestionar proyectos de manera creativa y emprendedora integrando conocimientos y actitudes para realizar propuestas de cambio e innovación social a través del diseño.

CG2. La persona titulada tiene que ser capaz de desarrollar un pensamiento analítico y crítico que le permita analizar dinámicas de cambio y resolver retos de innovación social.

CG4. La persona titulada tiene que tener la habilidad de apreciar la diversidad y la multiculturalidad de la sociedad para integrar el conocimiento de manera transdisciplinar.

CG5. La persona titulada tiene que ser capaz de generar y evaluar nuevas ideas, propuestas y diseño de soluciones sociales aplicadas al ámbito público, fundamentadas en los aspectos teóricos y prácticos de la metodología de trabajo en el campo del codiseño social.

CG6. La persona titulada tiene que ser capaz de expresarse y comunicarse oralmente, por

escrito y con recursos visuales, para el liderazgo, la creatividad organizativa y el trabajo en equipo en el codiseño.

Materia		Competencias Específicas									
		CE1	CE2	CE3	CE4	CE5	CE6	CE7	CE8	CE9	CE10
EGC	Herramientas de Gestión y Comunicación		X	X		X		X			X

CE2. La persona titulada tiene que ser capaz de crear diseño de soluciones que satisfagan requisitos tanto sociales y funcionales como técnicos y de usabilidad de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios o multidisciplinares relacionados con su área de estudio.

CE3. La persona titulada tiene que ser capaz de diseñar y planificar un proyecto contemplando su seguimiento y evaluación de manera responsable, ética y realista.

CE5. La persona titulada tiene que ser capaz de expresarse claramente y comunicar conclusiones, conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades, dominando la integración de todos los recursos narrativos.

CE7. La persona titulada tiene que ser capaz de planificar una investigación en todas sus fases: producir y obtener información, aplicar métodos y técnicas de investigación social y diseño, analizar, presentar y discutir los resultados.

CE10. La persona titulada ha de adquirir un conocimiento de los diferentes procesos de comunicación, las tecnologías y los recursos necesarios para implementar, gestionar y potenciar proyectos.

3. Resultados de aprendizaje de la materia

Resultados de aprendizaje

RA1. Comprender que las actividades propias del diseño estructuran un proceso que puede tener diferentes formalizaciones en función del proyecto, la perspectiva de trabajo y las personas a las que se dirige.

RA2. Comprender la arquitectura de la información y saber situarla en el proceso de diseño centrado en usuarios y personas.

RA3. Conocer y diseñar sistemas de organización, navegación, etiquetado e investigación.

RA4. Conocer y saber aplicar métodos, técnicas y actividades específicas de la arquitectura de la información.

RA5. Entender la importancia del prototipado y de la construcción de prototipos de proyectos de diseño centrados en el usuario.

RA6. Conocer y saber utilizar las principales herramientas para gestionar y visualizar datos.

RA7. Entender el diseño de interfaces en función de las tecnologías y dispositivos.

RA8. Conocer y saber aplicar los distintos principios de diseño de interfaces.

RA9. Desarrollar capacidades de investigación y análisis de información e integración de la información compleja.

4. Asignaturas y contenidos de la materia

Materia 1 Herramientas de Gestión y Comunicación

120 h docencia (55% presencial + 45 %virtual)
180 h trabajo autónomo

1r semestre

Obligatoria

ECTS: 12

Asignaturas

IRD - Introducción a los Recursos Digitales, el Software Libre y el Código Abierto

Contenidos:

1r semestre

Obligatoria

ECTS: 3

- I. Los principios del software libre y código abierto.
- II. Principales recursos y herramientas para el diseño de servicios.
- III. Uso de herramientas y técnicas en relación al diseño.
- IV. Ejemplos de aplicaciones digitales

IMA - Introducción a las Metodologías Ágiles

Contenidos:

1r semestre

Obligatoria

ECTS: 3

- I. Bases de las metodologías ágiles y el cambio.
- II. Procesos, herramientas y software ágil.
- III. Prácticas ágiles.
- IV. Ejemplos de experiencias ágiles.

CNS - Construcción de Narrativas y Storytelling

Contenidos:

1r semestre

Obligatoria

ECTS: 3

- I. Bases del diseño y proceso infográfico.
- II. Principales recursos y herramientas para el tratamiento de datos y visualización.
- III. Prácticas infográficas.
- IV. Ejemplos de aplicaciones infográficas de diseño de servicios y social.

RDIS - Recursos para el Diseño y la Innovación Social

Contenidos:

1r semestre

Obligatoria

ECTS: 3

- I. Bases de recursos en innovación y diseño social.
- II. Procesos y técnicas.
- III. Prácticas y aplicaciones.
- IV. Ejemplos de recursos para el diseño y la innovación social.

5. Actividades formativas de la materia

Actividades formativas	Horas	Presencialidad
AF1 Teoría.	10	50 %
AF2 Actividad teórico-práctico.	20	50 %
AF3 Práctica grupal presencial.	15	100 %
AF4 Práctica grupal telemática.	15	0 %
AF6 Salidas de campo (visitas a instituciones, archivos, medialabs, fablabs...).	15	50 %
AF7 Trabajo autónomo del estudiante.	180	0 %
AF8 Trabajo tutorizado.	20	50 %
AF11 Intervenciones, análisis y valores de codiseño.	15	50 %
AF12 Presentación/exposición.	10	50 %

6. Metodologías docentes de la materia

Metodologías Docentes

- MD1 Trabajo en grupo - aprendizaje colaborativo.
- MD2 Trabajo individual tutorizado.
- MD3 Trabajo autónomo tutorizado.
- MD4 Trabajo autónomo.
- MD5 Práctica de diseño de servicios basados en contexto real.
- MD6 Trabajos comunes (interdisciplinares) tutelados y práctica de codiseño en contexto real.
- MD7 Método expositivo/lección magistral.
- MD8 Clase expositiva participativa.
- MD9 Resolución de ejercicios y problemas.
- MD10 Aprendizaje basado en problemas/proyectos.
- MD11 Estudio de casos.
- MD12 Realización de la carpeta de aprendizaje (dosier).

7. Sistemas de evaluación

Criterios de evaluación

- Capacidad de asimilar y transmitir los conocimientos teóricos de forma escrita y/u oral.
- Uso correcto de la terminología específica.
- Participación del alumno en las actividades propuestas.
- Interés en la búsqueda de información relacionada con las actividades propuestas.

Instrumentos de evaluación

- Realización de todas las actividades propuestas.

- Valoración de los conocimientos adquiridos a partir de trabajos teóricos y/o pruebas de conocimiento.
- Valoración de la participación del alumno en las actividades realizadas en clase.

Sistema de evaluación		Ponderación Mín.	Ponderación Màx.
1.	Evidencias escritas	0	25 %
2.7.10	Pruebas orales	0	25 %
3.	Trabajos	25%	100 %
4.	Ejercicios prácticos	25%	50 %

8. Fuentes de información y recursos didácticos

Bibliografía básica

- (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: En Citizen's Guide to en Better Information Future. ISBN: 978-0374189907.
- Verlag, Niggli (2022). The Age of Data – Embracing Algorithms in Art & Design. ISBN: 978-3721210156
- Krug, S. (2017). ¡Date make me think!: Web & Mobile Usability: Das intuitive Web (2014a ed.). MITP.

Bibliografía de consulta y otros 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.

Audiovisuales

- 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