

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. La matèria 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. Els continguts capaciten 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
EGC	Eines de Gestió i Comunicació	X	X		X	X	X

CG1. La persona titulada ha de ser capaç de formular, dissenyar i gestionar projectes de manera creativa i emprenedora integrant coneixements i actituds per a desenvolupar propostes de canvi i innovació social a través del disseny.

CG2. La persona titulada ha de ser capaç de desenvolupar un pensament analític i crític que li permeten analitzar dinàmiques de canvi i resoldre reptes d'innovació social.

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

CG5. La persona titulada 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. La persona titulada ha de ser capaç d'expressar-se i comunicar-se oralment, per escrit i amb 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
EGC	Eines de Gestió i Comunicació		X	X		X		X			X

CE2. La persona titulada ha de ser capaç de crear disseny 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. La persona titulada ha de ser capaç de dissenyar i planificar un projecte contemplant el seu seguiment i avaluació de manera responsable, ètica i realista.

CE5. La persona titulada 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. La persona titulada 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.

CE10. La persona titulada ha 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 anàlisis 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) 1r semestre Obligatòria ECTS: 12
180 h treball autònom

Assignatures

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

Continguts: 1r semestre Obligatòria ECTS: 3

- I. 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
AF1 Teoria.	10	50 %
AF2 Activitat teòric-pràctic.	20	50 %
AF3 Pràctica grupal presencial.	15	100 %
AF4 Pràctica grupal telemàtica.	15	0 %
AF6 Sortides de camp (visites a institucions, arxius, <i>medialabs, fablabs...</i>).	15	50 %
AF7 Treball autònom de l'estudiant.	180	0 %
AF8 Treball tutoritzat.	20	50 %
AF11 Intervencions, anàlisi i valors de codisseny.	15	50 %
AF12 Presentació /exposició.	10	50 %

6. Metodologies docents de la matèria

Metodologies Docents

- MD1 Treball en grup - aprenentatge col·laboratiu.
- MD2 Treball individual tutoritzat.
- MD3 Treball autònom tutoritzat.
- MD4 Treball autònom.
- MD5 Pràctica de disseny de serveis basats en context real.
- MD6 Treballs comuns (interdisciplinaris) tutelats i pràctica de codisseny en context real.
- MD7 Mètode expositiu / lliçó magistral.
- MD8 Classe expositiva participativa.
- MD9 Resolució d'exercicis i problemes.
- MD10 Aprenentatge basat en problemes / projectes.
- MD11 Estudi de casos.
- MD12 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
- Dades 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