

Curso 2024-25



**Istituto Europeo di Design**  
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE  
**Espacio e Interacción.**  
**Laboratorio**

Título de Grado en  
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

**Especialidad de Diseño de Interiores**

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.

Asignatura: Espacio e Interacción. Laboratorio

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Tipo</b>	Optativa
<b>Carácter</b>	Teórico-práctica
<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	Interiores/ Diseño de Espacios
<b>Materia</b>	Materiales y tecnología aplicados al diseño de interiores
<b>Periodo de impartición</b>	7º Semestre
<b>Número de créditos</b>	3 ECTS
<b>Departamento</b>	Departamento de didáctica especialidad interiores
<b>Prelación/ requisitos previos</b>	Sin prelación
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	Español

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
D'Alessio, Alexander	

### 3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
D'Alessio, Alexander		Todos

### 4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT5 Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

### Competencias generales

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

### Competencias específicas

CEI2 Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.

CEI5 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

CEI10 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.

CEI11 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar los conceptos y elementos que definen la experiencia de interacción en el espacio.
- Ser capaz de abordar el proceso creativo orientado al diseño de la interacción, efímera o permanente, en el espacio con una perspectiva abierta y experimental.
- Ser capaz de desarrollar técnicamente los elementos que conforman la experiencia de interacción en el espacio, efímero o permanente.

## 6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. ESPACIO E INTERACCIÓN. DEFINICIÓN	<b>Tema 1. Definición del concepto de interacción espacial</b>
	<b>Tema 2. Tipologías</b> Espacio efímero y espacio permanente
	<b>Tema 3. Planteamiento contenidos del proyecto</b>

II. INVESTIGACIÓN	Tema 4. Niveles de experiencia y usuario
	Tema 5. Interacción y contexto
	Tema 6. Sostenibilidad aplicada

III. PROPUESTA	Tema 7. Estructura espacial Zonificación / Circulaciones y distribución
	Tema 8. Identidad Referencias / Moodboard / Look&Feel
	Tema 9. Documentación y guión de comunicación

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	9,5 horas
Actividades prácticas	11,5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	24 horas
Realización de pruebas	9 horas
Horas de trabajo del estudiante	27 horas
Preparación prácticas	9 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>90 horas</b>

## 8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Se utiliza principalmente la clase magistral: exposición de contenidos mediante la presentación o explicación por parte del docente y que se apoya en el uso de las TIC's.</p> <p>Durante dicha exposición se podrán plantear preguntas, resolver las dudas que puedan presentarse, orientar la búsqueda de información, ocasionar el debate individual o en grupo, etc.</p>
----------------------	---

	<p>En estas sesiones se imparte el contenido de la asignatura proponiendo inputs de información trilaterales (docente-alumno-grupo de alumnos) y desarrollándolos de manera tangible en ejercicios destinados a formar parte de las actividades prácticas.</p> <p>Al finalizar este tipo de sesiones se proponen una serie de trabajos o tareas que el estudiante o grupo de estudiantes desarrolla en las actividades prácticas.</p>
Actividades prácticas	<p>Las sesiones prácticas se organizan con trabajo en grupo: sesión supervisada donde los estudiantes trabajan en grupo y reciben asistencia y guía cuando es necesaria.</p> <p>Durante estas sesiones de trabajo en grupo, se utiliza el aprendizaje basado en problemas: enfoque educativo en el que los alumnos, partiendo de casos de estudio relativos a la temática del espacio y la interacción, aprenden a buscar la información necesaria para comprender dichos problemas y obtener soluciones; todo ello bajo la supervisión del docente.</p> <p>Presentación de trabajos de grupo y/o individual: se reserva un tiempo para la exposición de problemas asignados.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<p>Taller de design: periodo de instrucción realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases. En estas sesiones de apoyo al trabajo propuesto para el desarrollo de la asignatura el estudiante podrá resolver dudas y profundizar en los contenidos impartidos en las actividades teóricas y/o prácticas.</p>

## 9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### 9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Se solicitará la participación en los debates generados en las sesiones teóricas.
Actividades prácticas	Se planteará el desarrollo de entregables (trabajo práctico), de desarrollo grupal o individual, en relación a los contenidos del curso. Se definirán unos requisitos de entrega específicos para cada entrega.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Se planteará la asistencia y participación en el espacio de taller de design.

## 9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- La capacidad de identificar los conceptos y elementos que son propios de los espacios expositivos.
- Saber abordar el proceso creativo orientado al diseño de exposiciones con una perspectiva abierta y experimental.
- La capacidad de desarrollar técnicamente los elementos que conforman una exposición.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

Actividades teóricas	Asistencia a clase. Participación en los debates generados en las sesiones.
Actividades prácticas	Asistencia a clase. Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los ejercicios prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de la práctica realizada</li> <li>• Evaluación de las conclusiones o trabajos presentados</li> <li>• Evaluación de la interacción durante el trabajo en grupo</li> </ul>

Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)

Asistencia y participación en el espacio de taller de design así como a otras actividades formativas que se puedan proponer.

### 9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será, en principio, del 80% (mínimo).
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua presentará una entrega específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua que podrá constar de aquellas partes que se estimen oportunas, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en esta guía.
5. Para optar a evaluación continua, se deben entregar todos y cada uno de los trabajos prácticos propuestos en la fecha establecida.

#### 9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de entregas parciales	50%
Realización, presentación y entrega de entrega final	40%
Participación en sesiones críticas: taller, correcciones, debates...	10%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

#### 9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de todos los entregables parciales y entregable final	60%
Realización de prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de todos los entregables parciales y entregable final	60%
Realización de prueba específica para la evaluación extraordinaria	40%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
<b>Total</b>	<b>100%</b>

## 10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Sesión	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
<b>Sesión 1</b>	<b>TEMA 1: Definición del concepto de interacción espacial</b>			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección . El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	2,5 horas	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	

<b>Sesión 2</b>	<b>TEMA 2: Tipologías. Espacio efímero y espacio permanente</b>			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1 hora	1 hora
	Clases prácticas	Trabajo práctico en clase	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/entregables	0,5 horas	



<b>TEMA 3: Planteamiento contenidos del proyecto</b>				
<b>Sesión 3</b>	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1 hora	1 hora
	Clases prácticas	Trabajo práctico en clase	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/entregables	0,5 horas	

<b>TEMA 3: Planteamiento contenidos del proyecto</b>				
<b>Sesión 4</b>	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección.	0,5 horas	1 hora
	Clases prácticas	Trabajo práctico en clase.	2 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	

<b>TEMA 4: Niveles de experiencia y usuario</b>				
<b>Sesión 5</b>	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1 hora	1 hora
	Clases prácticas	Trabajo práctico en clase	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/entregables	0,5 horas	

<b>TEMA 5: Interacción y contexto</b>				
<b>TEMA 6: Sostenibilidad aplicada</b>				
<b>Sesión 6</b>	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1 hora	1 hora
	Clases prácticas	Trabajo práctico en clase	1 hora	2 horas

	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/entregables	0,5 horas	

	<b>Presentación Oportunidades</b>			
<b>Sesión 7</b>	Clases teóricas	-		
	Clases prácticas	-		
	Otras actividades formativas	Taller de design	3 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/entregables	2,5 horas	2 horas

	<b>TEMA 7: Estructura espacial. Zonificación / Circulaciones y distribución</b>			
<b>Sesión 8</b>	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1 hora	1 hora
	Clases prácticas	Trabajo práctico en clase	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	3 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/entregables	0,5 horas	

	<b>Visita exterior</b>			
<b>Sesión 9</b>	Clases prácticas	Visita a espacios de la ciudad que sean representativos de la interacción marcada como reto del curso.	2,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	3 horas	

	<b>TEMA 8: Identidad. Referencias / Moodboard / Look&amp;Feel</b>			
<b>Sesión 10</b>	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1 hora	1 hora
	Clases prácticas	Trabajo práctico en clase	1 hora	2 horas

	Otras actividades formativas	Taller de design	3 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/entregables	0,5 horas	

	<b>TEMA 9: Documentación y guion de comunicación</b>			
<b>Sesión 11</b>	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	0,5 horas	1 hora
	Clases Prácticas	Trabajo práctico en clase	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/entregables	1 hora	

	<b>Entrega final y presentación de trabajos</b>			
<b>Sesión 12</b>	Evaluación	EVALUACIÓN CONTINUA. Presentación final de proyecto. EVALUACIÓN CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA: Presentación del proyecto del curso y prueba específica de esta convocatoria.	2,5 horas	7 horas

## 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Todo el material didáctico estará disponible en la plataforma virtual.

### 11.1. Bibliografía general

Título	Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices
Autor	Dan Saffer
Editorial	New Riders, 2010

Título	Physical Computing: Sensing and Controlling the Physical World with Computers
Autor	Dan O'Sullivan and Tom Igoe
Editorial	Thomson

Título	Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects
Autor	Anthony Dunne, Fiona Raby
Editorial	Birkhauser

### 11.2. Bibliografía complementaria

Título	Digital by Design: Crafting Technology for Products and Environments
Autor	Conny Freyer, Sebastien Noel, Eva Rucki: Englische Bücher
Editorial	Thames & Hudson, 2009

Título	Emotional design. Capítulo 1, Attractive Things Work Better
Autor	Donald A. Norman
Editorial	Paperback, 2005

Título	Fashioning Technology: A DIY Intro to Smart Crafting (Craft: Projects)
Autor	Syuzi Pakhchyan
Editorial	Maker Media, Inc

### 11.3. Direcciones web de interés

<https://cdn.arduino.cc/reference/en/>

<http://www.creativeapplications.net/>

<https://creators.vice.com/es>

<http://www.apei.es/wp-content/uploads/2013/11/InformeAPEI-Usabilidad.pdf>