

GUÍA DOCENTE ESPACIOS INTERACTIVOS

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º y 4º

Anual/semestral: Semestral

Tipo de asignatura: Optativa

Materia: Optativa

Horas de docencia semanales: 2

Horas de trabajo totales: 84

ECTS: 3

Departamento: Proyectos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

Esta asignatura se plantea como complemento de los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Proyectos de otros cursos, con el objetivo primordial de seguir formando al alumno en la consecución de un método de trabajo racional y útil para su posterior actividad profesional, expresando su visión personal del diseño. El objetivo es abordar la creación de artefactos espaciales interactivos, efímeros o no, considerando la inclusión de los nuevos avances tecnológicos y el ciberarte contemporáneo. Se trata de proyectar espacios cambiantes que propicien respuestas interactivas al usuario. Se recomiendan haber cursado y superado todas las asignaturas de proyectos de segundo curso.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos, CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica, CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

→ Competencias específicas**→ Competencias digitales**

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

El contenido teórico que articula la asignatura de 'Espacios interactivos' se basa en la investigación de nuevos mecanismos tecnológicos, así como en un análisis de referencias relacionadas con el arte interactivo -que recorre desde los años '70 hasta la actualidad- y proyectos de arquitectura e instalaciones de light art, con el objetivo de proporcionar al alumnado un bagaje técnico-cultural que les permita abordar la creación de artefactos espaciales interactivos. Análisis de espacios interactivos existentes. Investigación de nuevas tecnologías en el ámbito doméstico y público. Arte Interactivo y Ciberarte.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
6	Análisis espacios interactivos existentes	6
4	Investigación de nuevas tecnologías en el ámbito	6
4	Arte Interactivo, Lightart y Ciberarte.	6
22	Proyecto. Definición y realización de un Proyecto de Espacio Interactivo, aplicando la metodología de proyectos, ejecución a nivel conceptual, funcional, técnico y de resolución de las técnicas constructivas propuestas. Aplicación de las técnicas de representación para la comunicación del proyecto, tanto de cara a su comprensión como a su desarrollo.	30

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	7
Asistencia a clases prácticas lectivas	18
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	11
TOTAL	36

→ Actividades de trabajo autónomo

horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	40
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	8
TOTAL	48

6. METODOLOGÍA

Estará fundamentada en la enseñanza personalizada con explicaciones generales sobre los conceptos básicos del temario, y con una intervención importante del alumno puesto que ha de poner en práctica el método proyectual que debe ir asimilando según va avanzando en el trabajo de los ejercicios prácticos.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

Clases presenciales de carácter teórico, seminarios, aprendizaje basado en problemas, casos y proyectos. Clases prácticas, presentación de trabajos en grupo, de tutoría, de evaluación y otros.

→ Actividades de trabajo autónomo

Realización de trabajos y estudios teóricos y prácticos, que se concreta en búsqueda de documentación y análisis de la misma, desarrollo de ideas, maquetas y desarrollo de proyectos.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final. Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ Estudiantes evaluados por un tribunal

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Trabajos de análisis y observación. Proyectos. Exposición oral. Trabajos prácticos de desarrollo y gestión constructiva.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño planteado. Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Generar soluciones creativas a los problemas de forma función y tecnológicos dotándolas de la importancia que merece el concepto de "idea" en el proyecto planteado. Saber aplicar las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Generar una idea como elemento vertebrador del desarrollo de un proyecto de microespacio. Saber representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño. Saber realizar pequeñas maquetas de trabajo capaces de adecuarse sobre el proyecto propuesto.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La elaboración de proyectos tendrá una fundamentación teórica, un desarrollo sintético y lógico con un grado de resolución adecuado al nivel del alumno y la complejidad del proyecto.

Se valorará la capacidad de transformación de una idea o concepto en un proyecto real. La calidad y claridad comunicativa durante el desarrollo y exposición deberá ser correcta para la comprensión del resultado, valorando positivamente la estructuración y precisión, la originalidad, y la definición de lo general a lo particular.

La exposición en el aula, el espíritu crítico, y la gestión del desarrollo se valorará como actitud positiva para obtener unos resultados óptimos.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño planteado. Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Generar soluciones creativas a los problemas de forma función y tecnológicos dotándolas de la importancia que merece el concepto de "idea" en el proyecto planteado. Saber aplicar las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Generar una idea como elemento vertebrador del desarrollo de un proyecto de microespacio. Saber representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño. Saber realizar pequeñas maquetas de trabajo capaces de adecuarse sobre el proyecto propuesto.	90%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN -	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Saber representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño planteado. Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Generar soluciones creativas a los problemas de forma función y tecnológicos dotándolas de la importancia que merece el concepto de "idea" en el proyecto planteado. Saber aplicar las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Generar una idea como elemento vertebrador del desarrollo de un proyecto de microespacio. Saber representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al	50%
--	-----

problema de diseño. Saber realizar pequeñas maquetas de trabajo capaces de adecuarse sobre el proyecto propuesto.	
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Generar soluciones creativas a los problemas de forma función y tecnológicos dotándolas de la importancia que merece el concepto de "idea" en el proyecto planteado. Saber aplicar las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Generar una idea como elemento vertebrador del desarrollo de un proyecto de microespacio. Saber representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño.	50%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño planteado. Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Generar soluciones creativas a los problemas de forma función y tecnológicos dotándolas de la importancia que merece el concepto de "idea" en el proyecto planteado. Saber aplicar las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Generar una idea como elemento vertebrador del desarrollo de un proyecto de microespacio. Saber representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño. Saber realizar pequeñas maquetas de trabajo capaces de adecuarse sobre el proyecto propuesto.	50%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Generar soluciones creativas a los problemas de forma función y tecnológicos dotándolas de la importancia que merece el concepto de "idea" en el proyecto planteado. Saber aplicar las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Generar una idea como elemento vertebrador del desarrollo de un proyecto de microespacio. Saber representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño.	50%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA**Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.**

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En las tareas donde ello se indique. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.

- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Pizarra, pantalla digital, bibliografía.

→ Recursos de la/el estudiante

Ordenadores y/o tablets.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar García, T. (2008). Ontología cyborg: el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica. Gedisa.
- Fundación Telefónica. (2012). Arte y vida artificial 1999-2012. Fundación Telefónica.
- Gausa, M., Guallart, V., Müller, W., Soriano, F., Porras, F., & Morales, J. (2001). Diccionario Metápolis de arquitectura avanzada. Actar.
- Grau, O. (2003). Arte virtual: de la ilusión a la inmersión. Akal.
- Maeda, J. (2007). Las leyes de la simplicidad. Gedisa.
- Paul, C. (2016). El arte digital. Thames & Hudson.
- Reas, C., & Fry, B. (2016). Processing: un lenguaje de programación para artistas y diseñadores (ed. adaptada).
- Shanken, E. A. (Ed.). (2014). Art and electronic media. Phaidon Press.