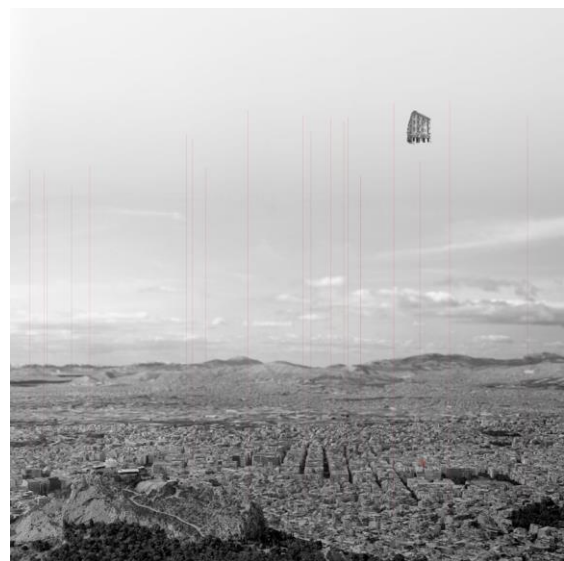


Materia	Año académico	Horas lectivas	Idioma/s
Nuevos Escenarios Espacio	2020-2021	30h	Catalán, castellano
Código	Curso/Trimestre	Horas autónomas	Equipo docente
102342	2º/3º	70h	Daria de Seta
Créditos	Carácter	Horas de dedicación	Contacto
4 ECTS	Optativa	100h	ddejeta@elisava.net

NOTA Informativa: Debido a la pandemia de la COVID-19 se ha establecido un protocolo de adaptación de la información, que puede aparecer originalmente en este PDA, para adecuarla a las circunstancias cambiantes que se puedan producir. <https://www.elisava.net/sites/default/files/2020-07/Adaptaci%C3%B3n%20PDAs%20docencia%202020-21.pdf>

Proyecto III

Esta asignatura pertenece a la materia Nuevos Escenarios, que tiene el objetivo de comprender escenarios futuros donde el diseño tiene un papel fundamental en la definición y transformación de nuevas realidades que trascienden la disciplina del diseño. En este nuevo contexto los estudiantes deberán ser capaces de desarrollar un posicionamiento personal. Proyecto III trata de detectar y proyectar escenarios futuros de desarrollo de nuestros contextos de



vida hacia un mundo más sostenible.

Jacqueline Vendrell - TFG 2018

Contenidos

A partir de un elemento del paisaje, se proyectan nuevos escenarios estratégicos para el desarrollo del entorno. Fomentando la investigación y utilización de materiales, técnicas y tecnologías para proyectar mundos más sostenibles.

Temáticas:

- Evolución experimental de Proyectos II
- Recontextualización (futuro/utopía/otro contexto)
- Redefinición del uso

- Utilización de avances tecnológicos, materiales, componentes, soluciones, etc. todavía en fase de desarrollo -no en uso.

Competencias

- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio. (CB2)
- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios de rigor científico, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (CG1)
- Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto. (CG4)
- Elaborar un proyecto de diseño coherente respecto a un posicionamiento personal - político, social, medioambiental, ético y estético. (CE4)
- Integrar los referentes culturales y tecnológicos en los proyectos de manera creativa e innovadora. (CE6)
- Identificar las necesidades y el potencial propios para saber organizar y optimizar los recursos disponibles en cualquier situación profesional o de proyecto. (CT1)
- Gestionar tiempo y recursos en procesos de trabajo atendiendo al estado actual de la disciplina y sus condicionantes sociales, económicos, tecnológicos y medioambientales. (CT2)
- Utilizar materiales, recursos y/o tecnologías de manera responsable, segura y eficiente. (CT3)

Resultados de aprendizaje

- Tiene en cuenta criterios formales en los distintos elementos que integran el proyecto. (RA9)
- Reconoce sus propios puntos débiles e intereses para complementar su formación y orientar su trabajo. (RA10)
- Identifica su propio potencial para organizar el trabajo individual y en equipo. (RA11)
- Gestiona el tiempo y los recursos disponibles de forma eficaz. (RA12)
- Consulta y cita referentes culturales y tecnológicos apropiados para la investigación en diseño de espacio. (RA20_E)

Actividades formativas

Distribución de la docencia:

60% Presencial

40% Virtual

0% Campus Obert

Horas de Docencia y Tipología:

Taller (30h)	Compartir (AF2) 13h
	Construir (AF3) 13h
	Comunicar (AF5) 4h

Metodologías docentes

- *Flipped Classroom* (se facilita el contenido antes de la clase y se aprovecha la clase para debatir, exponer, resolver problemas, etc.). (MD2)
- Proyectos individuales. (MD4)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc). (MD6)
- Aprendizaje basado en proyectos colaborativos (ABPC). (MD8)
- Scenario centered curriculum (SCC) proyectos ficticios (M10)
- Construcción de maquetas y prototipos (M12)
- Sesiones teóricas y/o prácticas in situ: fábricas, talleres, empresas, instituciones, etc. (M13)
- Trabajo autónomo (estudios previos, investigación de campo...) (M14)

Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación
SE2> Participación en los debates y discusiones.	5%
SE3> Exposición.	10%
SE4 > Autoevaluación.	5%
SE5 > Evaluación entre compañeros.	5%
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	25%
SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	5%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	20%
SE9 > Corrección/ evaluación de los ejercicios prácticos, maquetas y prototipos.	10%
SE10> Trabajo de análisis y síntesis personal en las actividades en las que participa.	15%

Se requiere haber obtenido un 4 de nota mínima en cada una de las partes evaluables de la asignatura para hacer media. Aquellos alumnos que hayan suspendido la asignatura con una nota comprendida entre un 4 y un 4,9 pueden presentarse a recuperación. Aquellos alumnos que hayan superado la asignatura no podrán concurrir a la recuperación para subir la nota. Aquellos alumnos que no se hayan presentado, es decir, que no hayan hecho el 80% de los trabajos programados, no podrán recuperar la asignatura.

Fuentes de referencia

- **Italo Calvino**, Las ciudades invisibles, Siruela 2018.
- **FRIEDMAN Y.**, Utopie realizzabili, Quodlibet, Macerata 2003.