

Materia Nuevos Escenarios Producto	Año académico 2020-2021	Horas lectivas 30h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 102332	Curso/Trimestre 2º/3º	Horas autónomas 70h	Equipo docente Luis Eslava
Créditos 4ECTS	Carácter Optativa	Horas de dedicación 300h	Contacto leslava@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>



Pie de foto: extrusión cerámica, proyecto

Proyecto III

Esta asignatura pertenece a la materia Nuevos Escenarios, que el 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. Trata de adquirir el conocimiento y las herramientas creativas necesarias para proponer escenarios futuros integrando producto y usuario.

Contenidos

Esta asignatura canaliza el aprendizaje de las asignaturas Taller III y Nuevas Tendencias en un proyecto colaborativo que parte de un contexto futuro, un nuevo escenario donde poder identificar oportunidades. El proceso de diseño es guiado con el objetivo de identificar referentes culturales y tecnológicos para crear un producto que tenga en cuenta los sistemas

de producción en un escenario futuro, integrando aspectos digitales en la interacción entre producto y usuario de manera responsable, segura y eficiente.

“Nostalgias analógicas”. La asignatura plantea un proyecto que se basa en la reflexión de nuevos escenarios sociales y productivos, a través del análisis de nuestro pasado, presente y futuro,

Investigación // Reflexión

- Análisis, origen y evolución nuevos escenarios sociales y productivos
- Referentes contemporáneos de éxito.
- Conocimiento de primera mano de los nuevos escenarios productivos
- Primeros esbozos.

Acción // Proyección

- Toma de decisiones, conceptualización, y diseño de la idea elegida
- Bocetos y primeras maquetas de volumen
- Producción maqueta final

Presentación

- Estrategia comunicación, referentes.
- Fotografía y memoria proyecto,
- Presentación oral propuesta.

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, medio ambiental, ético y estético. (CE4)
- Integrar los referentes culturales y tecnológicos en los proyectos de manera creativa e innovadora. (CE6)
- Utilizar las herramientas de representación para el desarrollo y la comunicación del proyecto en el ámbito profesional. (CE7)
- 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

- 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)
- Reúne y evalúa datos relevantes para la formulación de escenarios futuros. (RA19)
- Consulta y cita referentes culturales y tecnológicos apropiados para la investigación en diseño de producto. (RA20_P)
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección de las herramientas del diseño de producto (maquetas y/o prototipos). (RA21_P)
- Aplica materiales a los resultados formales del proyecto teniendo en cuenta sus características, comportamientos, procesos de transformación y tratamiento de los acabados. (RA31)

Actividades formativas

Distribución de la docencia:

40% Presencial

60% Virtual

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.) (M02)
- Proyectos individuales (M04)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.) (M06)
- Tutorías a distancia para las que el alumno dispone de los recursos TIC necesarios (M07)
- 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.	10%
SE3> Exposición.	10%
SE4 > Autoevaluación.	10%
SE5 > Evaluación entre compañeros.	5%
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	15%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	15%
SE9 > Corrección/ evaluación de los ejercicios prácticos, maquetas y prototipos.	25%
SE10> Trabajo de análisis y síntesis personal en las actividades en las que participa.	10%

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

El profesorado facilitará una bibliografía específica al inicio de la asignatura.