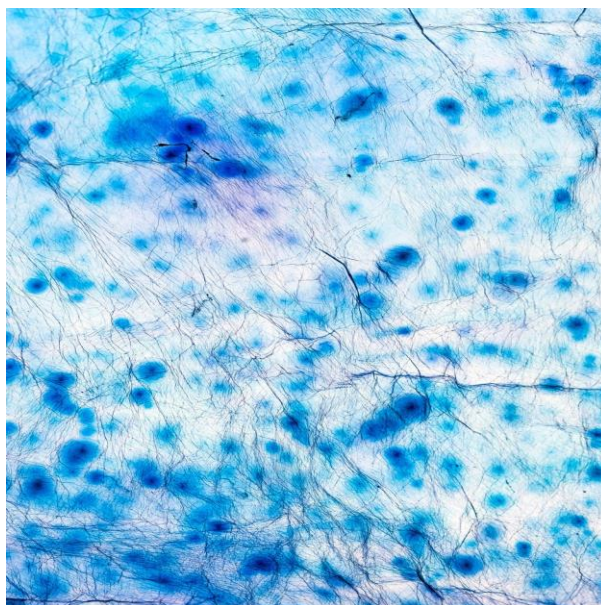


Materia Proyectos Transversales	Año académico 2020-2021	Horas lectivas 60h	Idioma/s Catalán/Castellano/Inglés
Código 102301	Curso/Trimestre 2º/3º	Horas autónomas 140h	Equipo docente Danae Esparza
Créditos 8 ECTS	Carácter Optativa	Horas de dedicación 200h	Contacto desparza@elisava.net

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 transversal I

Esta asignatura pertenece a la materia Proyectos Transversales, que permite a los estudiantes realizar un proyecto al final de los cursos de 2º y 3º con equipos transdisciplinares formados por estudiantes de los distintos grados presentes en la escuela. A partir de un proyecto real donde se plantea un reto complejo los/las alumnos/as deberán interpretar



Laura Freixas, O-Knit

conocimientos de otras disciplinas y trabajar en equipos multidisciplinares. Los resultados deberán ser comunicados en una tercera lengua.

Contenidos

Estas asignaturas están basadas en proyectos reales planteados en el contexto actual con el objetivo de introducir al alumno en retos complejos donde debe interpretar conocimiento propio de otras disciplinas y aprender a gestionar tiempo y recursos de forma responsable, segura y eficiente. Los proyectos requerirán un abordaje global, donde el alumno deberá pensar más allá de las fronteras de su propia disciplina, con el objetivo de proyectar experiencias que replanteen la relación del individuo con su entorno (productos, servicios, comunicación, espacios, experiencias interactivas, etc.).

Se fomenta la experimentación con los materiales y procesos para sacar conclusiones y tomar decisiones. Se ofrecen herramientas de documentación de la experimentación y el proceso de diseño, así como para la presentación de la solución final.

El resultado de los proyectos deberá ser comunicado, con el objetivo de que los estudiantes adquieran competencias de comunicación en público en una tercera lengua.

El contenido de la asignatura de estructura en tres bloques:

Bloque_I. Investigación

En la asignatura se facilitan herramientas para investigar el reto planteado, así como sesiones donde especialistas de otras disciplinas introducen conocimiento relevante para el desarrollo del proyecto.

Bloque_II. Gestión del tiempo y trabajo en equipo

Herramientas para facilitar las dinámicas de trabajo en equipo, la gestión del tiempo y los recursos.

Bloque_III. Comunicación del proceso y resultado (en inglés).

Competencias

- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética. (CB3)
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. (CB4)
- Interpretar el contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico para configurar nuevas realidades. (CG2)
- Utilizar satisfactoriamente una tercera lengua (preferiblemente el inglés), con un nivel adecuado a las necesidades profesionales de la titulación. (CG3)
- Dialogar con profesionales de otros ámbitos (ingenieros, arquitectos, antropólogos, sociólogos, etc.) y gestionar conocimientos propios de otras disciplinas de forma resolutiva. (CE2)
- Utilizar con solvencia aquellas herramientas de investigación en diseño adecuadas para detectar las necesidades de los usuarios en un contexto determinado. (CE3)
- Integrar los referentes culturales y tecnológicos en los proyectos de manera creativa e innovadora. (CE6)
- Resolver proyectos de diseño complejos teniendo en cuenta tanto los aspectos formales como los condicionantes procedentes de su producción, distribución y uso. (CE8)
- Reconocer diferentes ámbitos laborales del diseño y utilizar sus herramientas de gestión. (CE9)
- Elaborar y defender un proyecto de investigación en diseño de forma visual, verbal y escrita, tanto en entornos teóricos como profesionales. (CE10)
- 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

- Expone de forma clara adaptando su discurso al público al que se dirige utilizando los medios necesarios (gráfico, audiovisual, maquetas, etc.). (RA2)
- Utiliza la experimentación para conocer y tomar decisiones relevantes e innovadoras. (RA3)
- Documenta la experimentación realizada como parte del proceso de diseño. (RA4)
- Identifica su propio potencial para organizar el trabajo individual y en equipo. (RA11)
- Gestiona el tiempo y los recursos disponibles de forma eficaz. (RA12)
- Evalúa y hace uso de materiales, recursos y/o tecnologías de manera responsable, segura y eficiente. (RA13)
- Aporta contribuciones relevantes en equipos de trabajo multidisciplinares. (RA15)

Actividades formativas

Distribución de la docencia:

50% Presencial

50% Virtual

Horas de Docencia y Tipología:

Aula (9h)	Interpretar (AF1) 9h
Taller (51h)	Compartir (AF2) 21h Construir (AF3) 13h Conectar (AF4) 13h Comunicar (AF5) 4h

Metodologías docentes

- Investiga y reflexiona sobre temas de índole social, científica o ética. (M01)
- Proyectos en equipo. (M05)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.) (M06)
- Proyectos basados en retos reales (M09)
- Experimentación en el taller con materiales y procesos de fabricación (M11)
- Construcción de maquetas y prototipos (M12)

Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación
SE3> Exposición.	20%
SE5 > Evaluación entre compañeros.	10%
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	30%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	10%
SE10> Trabajo de análisis y síntesis personal en las actividades en las que participa.	10%
S13 > Creación de una exposición para comunicar el trabajo realizado	20%

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

- **CROSS, N.** Métodos de diseño: estrategias para el diseño de productos. Limusa: Noriega Editores, 1999.
- **MANZINI, E.** Design, When Everybody Design: An Introduction to Design for Social Innovation. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2015.