

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/202007/Adaptaci%C3%B3n%20PDAs%20docencia%202020-21.pdf>

PLA DOCENT D'ASSIGNATURA. Curs 2020-21
ELISAVA Escola Superior de Disseny
GRAU EN DISSENY

1. Dades descriptives de l'assignatura.

Innovació (10705)

Nombre de crèdits: 4 ECTS

Dedicació: 30 hores + 45 (fora de classe) +
25h aula oberta

Curs: 4t

Trimestre: 1r

Àrea de coneixement: Projectes

Tipus d'assignatura: Obligatòria

Llengua/llengües de la docència: català i castellà

Equip docent: Albert Fuster

Contacte: afuster@elisava.net

2. Guia docent.

1. Presentació de l'assignatura

La innovació es la introducció d'un producte, servei o procés per a obtenir èxit en un mercat o per a aconseguir millores a l'àmbit social. Aquesta assignatura vol aportar als estudiants una sèrie d'eines estratègiques per trobar i desenvolupar oportunitats d'innovació des d'una aproximació conceptual, tant a nivell individual com de grup.

A l'assignatura s'explorà el camp de la innovació en general i de manera més específica la innovació a partir del disseny (*Design-driven innovation*), una estratègia de innovació diferent de les estratègies clàssiques de innovació i lluny de la innovació purament tecnològica i del marketing, centrada en les persones i en la creació i descobriment de nous significats per a productes i serveis.

L'objectiu és imaginar nous escenaris de futur per a dissenyar per innovar.

2. Competències associades.

2.1. Competències generals.

G1. Capacitat d'organització, planificació i gestió.

G5. Treballar en equips de caràcter interdisciplinari.

G6. Interpretar el context socioeconòmic per configurar noves realitats.

G8. Capacitat per desenvolupar l'esperit emprenedor i liderar projectes.

Perquè l'estudiant superi les competències G1, G5, G6 ha d'aconseguir un nivell competencial alt.

2.2 Competències específiques.

E.11 Conèixer les bases antropològiques i sociològiques per analitzar i avaluar críticament les relacions entre usuari, producte i entorn per identificar noves necessitats.

E15. Conèixer els aspectes conceptuals i pràctics de la gestió del disseny entesa com un eix de desenvolupament del projecte empresarial.

E16. Gestionar els processos d'innovació sent capaços d'organitzar els recursos per posar-los en practica.

Perquè l'estudiant superi les competències E11, E15, E16 ha d'aconseguir un nivell competencial clarament demostrable en el desenvolupament del treball pràctic.

3. Resultats de l'aprenentatge.

Al finalitzar aquesta assignatura, l'alumne haurà de ser capaç de:

- Gestionar els processos d'innovació
- Identificar noves necessitats
- Imaginar futures necessitats
- Projectar amb una metodologia creativa
- Comprendre i definir un brief
- Tenir criteri per decidir i capacitat crítica
- Planificar els temps
- Projectar en equip
- Dominar les eines apreses a les aules obertes

4. Recomanacions.

Per cursar aquesta assignatura no hi ha recomanacions.

5. Continguts.

Generals

- Gestionar temps, recursos i equips.
- Logística i gestió del projecte.
- Iniciació a un projecte de innovació d' aproximació pluridisciplinar.
- L'entorn canviant i la seva afectació als models d'innovació.
- El procés de decisió empresarial.
- Argumentar la presa de decisions
- Diferenciar l'aproximació al projecte en funció del seu caràcter
- Estratègies i mètodes de resolució de problemes

Específics

- Interpretació de models socioculturals històrics i contemporanis
 - Definició d'usos i funcions
 - Detectar àmbits no treballats per poder innovar
- Definició de models futurs i nous escenaris de innovació
- Fonaments operatius de l'economia i l'organització de les empreses.

- Planificació de temps i evaluació de recursos.
- Conjuguar aspectes teòrics i pràctics.

6. Metodologia docent.

6.1. *Enfocament i organització general de l'assignatura.*

El procés d'ensenyament i aprenentatge de l'assignatura es desenvoluparà de la manera següent:

L'Assignatura està composta per classes de característiques diverses. Magistrals, on s'imparteixen temes teòrics i seminaris, on es desenvolupen projectes de manera pràctica. L'eix vertebrador de l'assignatura és unitari. L'objectiu és que tots els tipus de classe estiguin estretament coordinats.

L'Aula Oberta està a disposició de l'alumne per tal que pugui adquirir les competències necessàries per poder desenvolupar correctament el seu procés de d'aprenentatge als seminaris. Les aules obertes són d'aprenentatge indispensable i d'assistència voluntària.

Classes magistrals. La funció d'aquestes classes és introduir el alumne a una metodologia de treball i a una metodologia projectual. A les classes magistrals el estudiant adopta un paper receptiu/participatiu.

Seminaris. Els seminaris estaran dedicats als eixos temàtics tractats a les classes magistrals. Els seminaris tenen com a finalitat que els estudiants posin en comú les experiències pràctiques desenvolupades fora de l'aula en els treballs parcials: L'objectiu és arribar a deduir continguts i "mètodes" creatius. Aquest aprenentatge madura i es consolida amb la participació activa dels estudiants en el seminari. A les classes-seminaris es demana a l'alumne una actitud activa.

6.2. *Activitats formatives.*

- Visites a centres d'interès
- Conferències
- Workshops
- Aules obertes

Distribució de la docència:

- 55,5% Presencial
- 44,5% Virtual

7. Avaluació.

7.1. *Sistema d'avaluació.*

7.1.1 *Activitats d'avaluació*

Les tasques de preparació, l'assistència i la participació en els seminaris conjuntament al desenvolupament dels treballs parcials i exercicis són fonamentals

per assolir els objectius esperats. Els treballs parcials estaran directament relacionats amb els continguts dels seminaris i tindran una temporització diferent (setmanal, bisetmanal...etc) en funció de les temàtiques a tractar. En algun cas seran exercicis individuals i uns altres casos treballs de parella o de petits grups de 3 o 4 persones. Alguns d'aquests treballs es presentaran setmanalment en classe.

L'*sketchbook* individual de l'assignatura és un recull de les imatges i les notes que han permès a l'alumne analitzar i projectar amb criteri innovador. La intenció és documentar el procés i que aquests apunts li siguin útils en la seva pràctica professional futura. Sigui quin sigui el suport dels apunts (paper, CD, pàgina web, etc.), la presentació tindrà la dignitat que es pot esperar d'un professional del disseny. L'*sketchbook* es revisarà durant les correccions del procés projectual en els seminaris.

L'avaluació de seminaris i treballs es farà seguint els criteris de:

- Coherència del procés: capacitat d'organitzar les diferents fases del procés de disseny, des dels aspectes més abstractes o conceptuals als més formals.
- Coneixement de les eines específiques de la orientació de producte i espai.
 - Grau d'investigació
 - Grau de procés projectual en els treballs
 - Grau de pulcritud a les entregues
 - Rigor metodològic a la recerca i projectació

7.1.2 Requisits i procés de recuperació:

- Aquells alumnes que hagin suspès l'assignatura amb una nota compresa entre un 4 i un 4,9 poden presentar-se a la recuperació.
- Aquells alumnes que hagin superat l'assignatura no podran concórrer a la recuperació per pujar la nota.
- Aquells alumnes que no s'hi hagin presentat (és a dir, no hagin fet els treballs ni les proves escrites) no podran recuperar l'assignatura.
- Aquells alumnes que hagin suspès el dossier a nivell escrit o de disseny però que hagin aprovat la resta de treballs, només hauran de refer el dossier.
- Aquells alumnes que hagin superat el dossier sense haver aprovat la resta de treballs només hauran de presentar a la recuperació els treballs pendents.
- Aquells alumnes que no hagin superat les activitats no recuperables no podran recuperar-les a la recuperació.

7.2. Sistema de qualificació.

Activitat d'avaluació	Característiques	Criteris d'avaluació	Pes a la nota final	Recuperable o no (en quin moment)	Pes a la recuperació	Competències avaluades
Treball acadèmic sobre temari de l'assignatura	Permeten avaluar tipus de competències projectuals i d'expressió escrita (ex. gestió de la informació, anàlisi i síntesi, expressió, redacció, etc.).	De 0 a 10 punts Per aprovar l'assignatura és necessari lliurar el treball en el termini establert.	50%	Recuperable.	50%	B1, B2, B5
Lliurament de treballs curts associat a seminaris, activitats a classe, etc.	Permeten avaluar tipus de competències projectuals de caràcter específic. Permeten una retroacció continua	De 0 a 10 punts Per aprovar l'assignatura és necessari lliurar les activitats en el termini establert.	30%	Recuperable.	30%	G4, G5, E12
Participació en les pràctiques laboratoris, debats, activitats en grups, presentacions, projectes... Aules Obertes	Activitats associades a competències que són (només, o més fàcilment) demostrables "en acció" o <i>in situ</i> . Poden considerar la definició d'un mínim de superació, que pot condicionar la realització de altres activitats d'avaluació.	De 0 a 10 punts NO AVALUABLES independentment. S'avaluarà en els resultats dels seminaris. Per aprovar l'assignatura és necessari lliurar les pràctiques en el termini establert (o fer la presentació, o participar al debat) i obtenir una nota mitjana superior a 5.	20%	No recuperable. (segons els criteris aprovats pel centre)	0%	B4, G2, E5, E7

Dins del % dels treballs acadèmics sobre l'assignatura, es valorarà els següents ítems:

Investigació

- Procés

- Notebook/Sketchbook

- Presentació

8. Fonts de consulta.

Per a seguir correctament el curs, cal consultar les fonts d'informació citades al punt 8.1.

8.1. Bibliografia i recursos d'informació.

Bibliografia bàsica

- BERGER, W. *Glimmer*. New York: Penguin Press, 2009.
- BERKUN, S. *The Myths of Innovation*. Sebastopol: O'Reilly, 2010.
- BRUNNER, R. Et al. *Do you matter? How Design will make people love your company*. Upper Saddle River: Pearson Education, 2009.
- GRAY, D. Et al. *Game Storming: a playbook for innovators, rulebreakers and changemakers*. Sebastopol: O'Reilly, 2010.
- MERHOLZ, P. et al. *Subject to change: creating great products and services for an uncertain world*. Sebastopol: O'Reilly, 2008.
- MICHALKO, M. *Thinkertoys: a handbook for creative-thinking techniques* (2da edició). Berkely: Ten Speed Press, 2006.
- ROAM, D. *La clave es la servilleta*. Barcelona: Norma Editorial, 2009.
- THACKARA, J. *In the Bubble: designing in a Complex World*. Boston: MIT Press, 2006.
- VERGANTI, R. *Design-driven Innovation*. Boston: Harvard Business Press, 2009.
- W. CHAN KIM, *La estrategia del océano azul*. Verticales de Bolsillo. 2008
- OSTERWALDER, Alexander; Pigneur, Yves. *Generación de modelos de negocio*, Ediciones Deusto. ISBN: 9788423427994
- TRIAS DE BES, Fernando *El libro negro del emprendedor*. Empresa Activa ISBN: 9788496627260

Durant el curs se subministraran altres recursos específics en paper, així com enllaços WWW a fonts digitals.

Bibliografia complementària

- RIES, Eric. *El método Lean Startup: Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación* continua.. Ediciones Deusto. ISBN: 9788423409495
- MOLINÉ, Alfonso, *Esto es magia*. Edicions Marré. ISBN: 9788485060191
- BROWN, T. *Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Business, 2009.
- CHRISTENSEN, C. *The Innovator's Dilemma*. New York: Harper Paperbacks, 2003.
- ESSLINGER, H. *A fine line: how design strategies are shaping the future of business*. San Francisco: Jossey-Bass, 2009.
- KELLEY, T. *The art of innovation*. New York: Crown Business, 2001. KELLEY, T.; LITTMAN, J. *The ten faces of innovation*. New Your. Doubleday, 2005.
- PRAHALAD, C.; RAMASWAMY, V. *El futuro de la competencia: la co-creación de valor con los clientes*. Barcelona: Gestión 2000, 2004.

8.2. Recursos didàctics i material docent.**Bàsics.**

Dossier de textos de suport a les classes magistrals.
 Dossier amb les fitxes d'exercici i el calendari del curs.
 Materials interactius.
 Presentacions en format digital.

Complementaris.

Webs i/o aplicacions digitals de referència

8.3. Materials i eines.**Suport.**

Ordinador amb internet a l'aula pel professor
 Connexió wi-fi accessible pels alumnes
 Projector
 Paper gran
 Post it
 Rotuladors
 Materials para traçar, tallar, plegar...

3. Programació d'activitats.**9. Temps estimat de dedicació a l'assignatura.**

Dins l'aula: 34,50 hores

Fora de l'aula: 51,75 (fora de classe)+13,75h aula oberta

10. Programació setmanal d'activitats d'aprenentatge i avaluació.

Setmana	Activitat a l'aula	Temps estimat	Activitat fora de l'aula	Temps estimat
1a setmana a 4a set.	Projecte d'innovació en disseny	13,5h	Disseny de projecte d'innovació	20,25h
5a setmana a 9a set.	Projecte d'innovació en disseny	15h	Disseny de projecte d'innovació	22,5h
10 setmana	Feed back alumnes	1,5h		
			Altres	2,25h
Altres	Activitats d'avaluació final			
Total dedicació		30 h		45h

A l'inici de l'assignatura cada curs acadèmic, el professor/a lliurarà als alumnes, mitjançant campus virtual, la programació d'activitats setmanals definitiva i els criteris específics d'avaluació, emmarcats en els paràmetres indicats en el present Pla docent.