

Matèria Disseny de producte	Any acadèmic 2021-2022	Hores lectives 90h	Idioma/es Català, Castellà
Codi 70039	Curs/Trimestre 3r-4rt/2n	Hores autònomes 210h	Equip docent Roger Arquer
Crèdits 12 ECTS	Caràcter Optativa	Hores de dedicació 300h	Contacte rarquer@elisava.net

NOTA Informativa: A causa de la pandèmia de la COVID-19 s'ha establert un protocol d'adaptació de l'informació, que pot aparèixer originalment en aquest PDA, per a adequar-la a les circumstàncies canviants que es puguin produir.

[TAULA D'ADAPTACIÓ](#)

Experimentació de producte

Experimentació explora els mètodes per arribar a aconseguir resultats a través d'un procés empíric i iteratiu. Es parteix d'uns paràmetres comuns, on l'alumne pot desenvolupar en profunditat totes les opcions possibles a través de un procés metòdic racional. El procés de experimentació ha de tenir uns paràmetres clars i concisos, amb una agenda clara, per tal d'assolir experiments, i no proves sense cap valor additiu. A través d'aquest procés emergiran oportunitats les quals profunditzaran en la temàtica escollida.

Aquest procés haurà de reptar predisposicions, per tal assolir resultats inesperats, els quals puguin donar peu a noves propostes.

En l'anàlisi dels experiments, podran establir posicionaments personals que aportin un resultat coherent en un entorn existent.

Tenir predisposició i sensibilitat per entendre i transformar el context social, econòmic, tecnològic per tal d'aportar a noves realitats. Hi haurà una part inevitable i intrínseca de les vivències del estudiant, sempre les decisions estiguin justificades i contrastades.

El resultat final haurà de ser un posicionament de l'estudiant com a síntesi dels experiments. Hi haurà una destil·lació que permeti veure clarament quin es el posicionament del l'estudiant.

Continguts

1. Context i anàlisi del producte

- 1.1 Capacitat d'opinió i crítica envers l'entorn observant els canvis socials que anticipen oportunitats a les que cal donar respostes amb productes i serveis de nova creació.
- 1.2. Conjuguar aspectes teòrics i pràctics per assolir resultats que potenciïn la reflexió crítica per part del usuari final.
- 1.3 Ús correcte del vocabulari i terminologia que ajudi a consolidar conceptes innovadors i de nova creació.
- 1.4. Utilitzar correctament les eines i els mitjans per el tractament de la informació.
- 1.5. Estructurar una anàlisi de dades o fets empírics

2. Projecte i producte

2.1 Capacitat d'opinió i crítica. EL producte com un tot, avaluació i elecció d'alternatives als models de producció i distribució tradicionals. El rol social de la marca, identificació del usuari-marca, els suports que sustenten el sistema de marques. Com els moviments socials condicionen els nous productes. El consum ètic.

2.2. Aplicació de procediments de raonament deductiu a partir de coneixements adquirits i resultats concrets

2.3 Desenvolupament d'un resultat concret, visible i tangible.

2.4 Desenvolupament, de manera dinàmica, de solucions parcials i totals per al desenvolupament d'un producte que generi noves oportunitats.

3. Projecte i desenvolupament

3.1. Aplicació de la pròpia creativitat en l'organització i planificació de les diferents etapes de producció dels nous productes.

3.2. Estructurar, diferenciar classificar els materials i els processos de fabricació segons criteris ambientals. La innovació tecnològica i la recerca de noves aplicacions.

3.3. Estructurar, diferenciar i classificar la informació seguint criteris concrets

3.4. Ser capaç de comunicar-se adequadament en les presentacions i en els informes tècnics

3.5. Descripció dels paràmetres tècnics més importants en els processos de producció i selecció de materials.

Competències

Competències generals

- Capacitat d'anàlisi i síntesi. (G1)
- Capacitat d'aplicació dels coneixements a l'anàlisi de dades i situacions per a la resolució de problemes. (G3)
- Interpretar el context socioeconòmic per configurar noves realitats. (G6)
- Capacitat de desenvolupar el procés creatiu i la motivació per la innovació. (G7)
- Mostrar compromís amb els temes ambientals. (G9)

Competències específiques

- Seleccionar i utilitzar materials, tecnologies i processos de fabricació en el procés de desenvolupament de producte. (E5)
- Utilitzar el dibuix i les tecnologies informàtiques com a eines de comprensió i visualització de les idees, per a comunicar de manera adient un projecte de disseny. (E8)
- Conèixer les bases antropològiques i sociològiques per a analitzar i avaluar de manera crítica les relacions entre usuari, producte i entorn, i identificar-hi noves necessitats. (E11)
- Entendre la globalitat del projecte, incloent-hi aspectes conceptuals, culturals, formals, econòmics, tecnològics i ambientals. (E12)
- Dissenyar i implementar solucions formals, comunicatives i tecnològiques per resoldre problemes de desenvolupament de producte. (E14)

Resultats d'aprenentatge

Per tal que l'estudiant superi aquesta assignatura, ha d'assolir un nivell de competències mitjà, en els àmbits de les matèries impartides, que li permetin plantejar solucions viables i coherents en el desenvolupament dels projectes acadèmics i de cadascuna de les àrees específiques de coneixement contingudes.

Recomanacions

Àrea de Producte, recomanem com a complement del present mòdul les assignatures de comunicació del producte 2.

Metodologies docents

Enfocament i organització general de l'assignatura.

Cada aspecte de l'assignatura disposa d'una distribució de classes magistrals i seminaris segons el seus objectius, i la seva metodologia en elles es desenvoluparan feines parcials específiques, així, en cadascuna de les àrees es desenvolupen:

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

Seminaris. Cadascun estarà dedicat de manera monogràfica a un dels 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, per arribar a deduir continguts i "mètodes" que s'integren amb els continguts de les classes magistrals. Aquest aprenentatge madura i es consolida amb la participació activa dels estudiants en el mateix seminari. A les classes-seminaris es demana a l'alumne una actitud activa.

Sistemes d'avaluació

L'avaluació es basa en:

- Participació als seminaris: 30%
- Entrega de treballs parcials: 30%
- Treball final: 40%

Es requereix haver obtingut com a mínim un 4 de nota en cadascuna de les parts per fer mitja amb les altres notes. L'alumne que suspengui una de les parts amb una nota inferior a 4 repetirà part de la mateixa o tota en funció del currículum general.

L'assignatura s'aprova amb una nota final igual o superior a 5 punts.

Les tasques de preparació, l'assistència i la participació en els seminaris, juntament amb el 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. Seran exercicis individuals. Alguns d'aquests treballs es presentaran setmanalment a classe.

Un cop s'hagi acabat l'assignatura i s'hagi qualificat l'alumne, es programarà un dia de revisió de qualificacions durant el qual es podrà demanar al professor que expliqui la nota obtinguda. Si l'alumne ha suspès, s'aprofitarà per a establir quines parts del treball ha de corregir o repetir.

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

- Grau d'adquisició de competències. Demostració d'un procés evolutiu en l'adquisició
- Adequació de les propostes als objectius de l'exercici
- Esforç, profunditat de l'estudi. Varietat i qualitat de propostes
- Elaboració de propostes i capacitat de resposta als problemes sorgits durant el procés
- Professionalitat. Grau d'independència en el desenvolupament dels exercicis i en la presentació

- Capacitat de comunicar de manera lògica i motivadora les propostes
- Qualitat en la presentació. Oral i visual.
- Acabat final del producte.
- Cura en la presentació de tot el material

Per tal de ser qualificat a la primera convocatòria, l'alumne haurà d'haver assistit al 80% de les classes.

- Aquells alumnes que hagin suspès l'assignatura amb una nota compresa entre un 4 i un 4,9 poden presentar-se a la recuperació de l'assignatura.
- 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) no podran recuperar l'assignatura.
- Aquells alumnes que no hagin superat les activitats no recuperables no podran recuperar-les a la recuperació.

Activitat d'avaluació	Característiques	Criteris d'avaluació	Pes a la nota final	Recuperable o no (en quin moment)	Pes a la recuperació	Competències avaluades
Treballs principal sobre la temàtica escollida impartida a l'assignatura 1 exercici durant el trimestre	Comprensió de conceptes, resolució de qüestions, problemes... Individuals, presencials.	De 1 a 10 (qualificació numèrica) Per aprovar l'assignatura és necessari obtenir una nota mitjana superior a 5 en aquesta prova.	30%	Recuperable.	40%	G1, G4, E8, E9
Lliurament de treballs curts associat a seminaris, activitats a classe, etc.	Extractes d'aspectes que poden aparèixer o no a la prova escrita. Permeten una retroacció contínua.	De 1 a 10 punts Per aprovar l'assignatura és necessari lliurar les activitats en el termini establert.	30%	Recuperable.	60%	G1, G4, E8, E9
Participació en debats, activitats en grups, presentacions, projectes...	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 1 a 10 punts 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.	30%	No recuperable. (segons els criteris aprovats pel centre)	0%	G4
Presencialitat i actitud i seguiment general	Seguiment i participació activa en les activitats del curs.		10%	No recuperable. (segons els criteris aprovats pel centre)		

Fonts de referència

Bàsics

- Tim Parsons. 2009. *Thinking: Objects: Contemporary Approaches to Product Design*, AVA Publishing.
- Paul Smith: 2001. *You Can Find Inspiration in Everything - (And If You Can't, Look Again)*, Violette Editions.
- Aicher Olt, 1994. *El mundo como proyecto*, Gustavo Gili.
- Chapman, J. 2005. *Emotionally Durable Design: Objects, Experiences and Empathy*, Earthscan Publications Ltd.
- Mau Bruce, 2004. *Massive Change*, Phaidon.
- McDonough William & Breungart Michael, 1999. *Cradle to Cradle*, Vintage.
- Norman Donald E. 2002. *Design of Everyday Things*, Basic Books.
- Norman Donald E. 2005. *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*, Basic Books.
- Norman, D.A., 2009. *The Design of Future Things*, Basic Books.
- Orr David. 2004. *The Nature of Design: Ecology, Culture, and Human Intention*, Oxford University Press.
- Papanek Victor. 1985. *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, Thames and Hudson.
- Pilloton Emily. 2008. *Design Revolution*, Metropolis books,
- Sennett Richard. 2009. *El Artesano*. Editorial Anagrama.
- Steffen Alex. 2006. *World Changing*, Abraams.

Recursos didàctics i material docent:

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 (pdf o ppt).

Connexió a Internet a l'aula.