

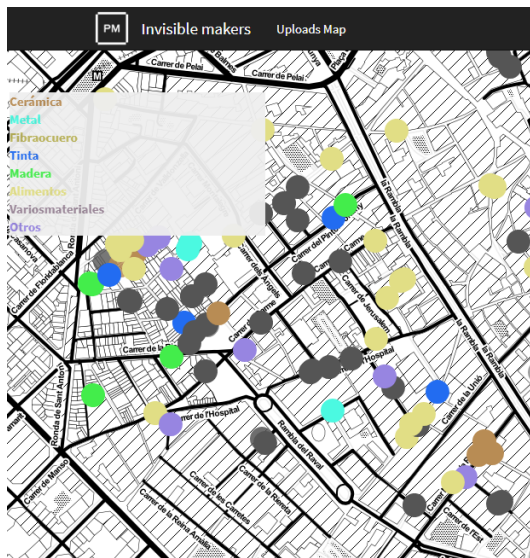
<b>Materia</b> Contexto Global	<b>Año académico</b> 2021-2022	<b>Horas lectivas</b> 30h	<b>Idioma/s</b> Catalán, castellano
<b>Código</b> 102101	<b>Curso/Trimestre</b> 2º/1º	<b>Horas autónomas</b> 70h	<b>Equipo docente</b> Ramon Faura
<b>Créditos</b> 4 ECTS	<b>Carácter</b> Obligatoria	<b>Horas de dedicación</b> 100h	<b>Contacto</b> <a href="mailto:rfaurac@elisava.net">rfaurac@elisava.net</a>

**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://drive.google.com/file/d/1EgXe10Qy9zagkJgQQtDypzNi2Gg\\_oHoG/view](https://drive.google.com/file/d/1EgXe10Qy9zagkJgQQtDypzNi2Gg_oHoG/view)

## Contexto y usuario I

Esta asignatura está dentro de la materia Contexto Global, se centra en el usuario y en el contexto del diseño productivo y comercial, con especial atención al espacio urbano.



*Mapping de Invisible Makers, 2018.*

## Contenidos

Esta asignatura se centra en el usuario como receptor y, al mismo tiempo, agente activo en el proceso de diseño como acto comunicacional. Atiende al contexto del diseño, sus vínculos conceptuales y formales con otras disciplinas y su especificidad técnica como fundamento de su contenido. Desde la recopilación y estudio de casos concretos, se extraen herramientas de análisis e interpretación. El alumno debe ser capaz de compartir información con otros profesionales y entender la terminología de especialistas de las ciencias sociales, especialmente la de aquellos vinculados a la sociología.

Contexto y usuario I plantea a los estudiantes la necesidad de investigar una temática concreta en profundidad a partir de la cual reflexionar sobre el papel del diseñador como investigador. El contenido de las sesiones se estructura en tres bloques:

**Bloque\_I** Contexto histórico y geográfico

**Bloque\_II** Métodos de investigación cuantitativos y cualitativos

## 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)
- 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)
- 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)
- 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

- Investiga y reflexiona sobre temas de índole social, científica o ética. (RA1)
- Identifica y consulta un amplio abanico de fuentes relevantes para su investigación. (RA5)
- Analiza e interpreta información de forma crítica para obtener conclusiones personales. (RA6)
- Integra el contexto cultural, social y tecnológico en su visión personal del diseño. (RA14)
- Evalúa y emplea las herramientas de investigación adecuadas según las necesidades del contexto. (RA17)

## Actividades formativas

### Distribución de la docencia:

0% Presencial  
100% Virtual  
0% Campus Obert

### Horas de Docencia y Tipología:

Aula (21h)	Interpretar (AF1) 21h
Taller (9h)	Compartir (AF2) 9h

## Metodologías docentes

- Investiga y reflexiona sobre temas de índole social, científica o ética. (MD1)
- *Flipped Classroom* (se facilita el contenido antes de la clase y se aprovecha la clase para debatir, exponer, resolver problemas, etc.). (MD2)
- Sesiones a distancia para las que el alumno dispondrá de los recursos TIC necesarios. (MD3)
- Proyectos en equipo. (MD5)
- Aprendizaje basado en proyectos colaborativos (ABPC). (MD8)
- Sesiones teóricas y/o prácticas in situ: fábricas, talleres, empresas, instituciones, etc. (MD13)
- Trabajo autónomo (estudios previos, investigación de campo...). (MD14)

## Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación
SE2> Participación en los debates y discusiones.	10%
SE3> Exposición.	10%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	30%
SE10> Trabajo de análisis y síntesis personal en las actividades en las que participa.	50%

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

- **Hanington, Bruce M.** 2012. *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions.* Gloucester: Rockport.
- **Rendgen, Sandra.** 2014. *The Atlas of Infographics.* Köln: Taschen.
- **Bush, R., Celsi, M.W., Hair, J. Jr., M & Ortinau, D.** 2017. *Essentials of Marketing Research.* New York: McGraw-Hill. Disponible a: [shorturl.at/jkHLN](http://shorturl.at/jkHLN)
- **IDEO.org.** 2015. *Diseño Centrado en las Personas: Kit de Herramientas.* [en línea] San Francisco: IDEO.org. Recuperat de: [designkit.org](http://designkit.org).
- **IDEO.** 2015. *The Little Book of Design Research Ethics.* [en línea] San Francisco: IDEO. Recuperat de: <https://bobre.ideo.com/>
- **Manzini, Ezio.** 2015. *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social.* Madrid: Experimenta.
- **Manzini, Ezio.** 2010. "Small, local, open, and connected: Design for Social Innovation and Sustainability". *The Journal of Design Strategies* [en línea] Parsons the new school. pp.8-11. Recuperat de: [https://issuu.com/journalofdesignstrategies/docs/the\\_journal\\_of\\_design\\_strategies\\_vo\\_3d28703899b84f](https://issuu.com/journalofdesignstrategies/docs/the_journal_of_design_strategies_vo_3d28703899b84f)
- **María Puig de la Bellacasa.** 2017. *Matters of Care: Speculative Ethics in More Than Human Worlds.* Minnesota: University of Minnesota Press.
- **Matthews, B. y Ross, L.** 2010. *Research Methods: A Practical Guide for the Social Sciences.* Harlow: Longman. Disponible a: [shorturl.at/ehCEW](http://shorturl.at/ehCEW)
- **Robson, C. y McCartan, K. Real** *World Research.* Hoboken, NJ: John Wiley & Sons. Disponible a: [shorturl.at/coDW2](http://shorturl.at/coDW2)