

<b>Materia</b> Optativa de mención Producto	<b>Año académico</b> 2021-202	<b>Horas lectivas</b> 30h	<b>Idioma/s</b> Catalán, castellano
<b>Código</b> 103133	<b>Curso/Trimestre</b> 3º/1º	<b>Horas autónomas</b> 70h	<b>Equipo docente</b> Ramon Faura
<b>Créditos</b> 4 ECTS	<b>Carácter</b> Optativa	<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.

[TABLA DE ADAPTACIÓN](#)

## Contexto y usuario II

Planteada en términos fundamentalmente prácticos, los estudiantes hacen un trabajo de campo en el que desarrollar los conocimientos adquiridos en Contexto y usuario I. Profundizan en aquellos conceptos más vinculados al proyecto de diseño de Producto: análisis del contexto, comprensión del usuario y articulación del marco participativo. El aprendizaje del alumno pasa por ser capaz de entender discursos mínimamente complejos provenientes de otros ámbitos de las humanidades y ciencias sociales, así como del correcto uso de algunas de sus técnicas.

## Contenidos

La asignatura pertenece al área de Ciencias Sociales. Como objetivo general se plantea interrelacionar varias ramas de conocimiento social y humanístico -economía, arquitectura, sociología, historia, antropología, arte...- de cara a obtener un mapa cognitivo del mundo en que vivimos. Por otro lado, como objetivo más concreto, la asignatura propone utilizar las herramientas de investigación propias de las Ciencias Sociales, tanto a nivel teórico como práctico, de tal manera que permitan entender los proyectos de diseño en su contexto social y cultural. De este modo, se pretende que el alumnado adquiera una serie de recursos analíticos y discursivos que les permita desarrollar su tarea proyectual desde un punto de vista crítico e innovador.

Desde la asignatura de Contexto y Usuario II (CyU-II) utilizaremos herramientas más avanzadas de investigación para diseño e innovación, continuando lo que hemos aprendido en CyU-I. Cada grupo desarrollará la investigación en relación al proyecto que realiza en la asignatura optativa de mención del mismo trimestre.

En CyU-II,

- Exploraremos más a fondo las cuestiones éticas relacionadas con la investigación para diseño e innovación;
- Introduciremos aspectos relacionados con la participación y el co-diseño.
- Exploraremos el proceso de síntesis colaborativa para la definición del aporte estratégico del proyecto

El alumnado, organizado en grupos de 4 personas, trabajará sobre el tema de su proyecto de asignatura optativa. De forma complementaria a los métodos propios de las Ciencias Sociales, se pretende que los estudiantes elaboren y utilicen sus competencias en Diseño para la elaboración de técnicas de investigación propias.

## 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)
- Reconocer e interpretar el contexto cultural, social y tecnológico para crear una visión/posicionamiento personal del diseño. (CE1)
- 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

- Expone de forma clara adaptando su discurso al público al que se dirige utilizando los medios necesarios (Producto, audiovisual, maquetas, etc.). (RA2)
- 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)
- 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)
- Integra el contexto cultural, social y tecnológico en su visión personal del diseño de producto. (RA14\_G)
- Consulta y cita referentes culturales y tecnológicos apropiados para la investigación en diseño de producto. (RA20\_G)
- Reconoce y analiza los condicionantes y oportunidades existentes para resolver retos complejos. (RA23)

## Actividades formativas

### Distribución de la docencia:

10% Presencial  
77% Virtual  
13% Campus Obert

### Horas de Docencia y Tipología:

Total (30h)	Aula 13h
	Taller 14h
	Fórum 3h

## Metodologías docentes

- Sesiones de contenido impartidas por profesores, expertos, diseñadores, artistas, etc. (M01)
- 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)
- Proyectos en equipo. (M05)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.) (M06)
- 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.	15%
SE3> Exposición.	15%
SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	10%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	10%
SE10> Trabajo de análisis y síntesis personal en las actividades en las que participa.	10%
S11> Artículo o proyecto de investigación individual.	20%
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

Alberich, T. et al., *Manual Metodologías Participativas*. Madrid: Observatorio Internacional de Ciudadanía y Medio Ambiente Sostenible (Cimas), 2010. Disponible en: [http://www.redcimas.org/wordpress/wp-content/uploads/2012/09/manual\\_2010.pdf](http://www.redcimas.org/wordpress/wp-content/uploads/2012/09/manual_2010.pdf)

Bratteteig, T. and I. Wagner (2014): *Disentangling Participation: Power and Decision-Making in Participatory Design*, Springer. Disponible recensión en: [https://www.researchgate.net/profile/Ina\\_Wagner/publication/233920359\\_Disentangling\\_power\\_and\\_decision-making\\_inparticipatory\\_design/links/581cdbe708ae12715af210f4/Disentangling-power-and-decision-making-in-participatory-design.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ina_Wagner/publication/233920359_Disentangling_power_and_decision-making_inparticipatory_design/links/581cdbe708ae12715af210f4/Disentangling-power-and-decision-making-in-participatory-design.pdf)

Hanington, B. (2003). Methods in the making: A perspective on the state of human research in design. *Design issues*, 19(4), 9-18. [https://www.jstor.org/stable/pdf/1512087.pdf?casa\\_token=c9fZup4XkJkAAAAA:JGIVvXakArPKjyj2HIQkk6LNkv1iFaoFyURG23zFdvflsqiC3VijZddRWx0FHPY2j3woz687rFW5pFpyuTOPV5qiQSO7jKT-5G1WG40b\\_WYmruGvqBHK](https://www.jstor.org/stable/pdf/1512087.pdf?casa_token=c9fZup4XkJkAAAAA:JGIVvXakArPKjyj2HIQkk6LNkv1iFaoFyURG23zFdvflsqiC3VijZddRWx0FHPY2j3woz687rFW5pFpyuTOPV5qiQSO7jKT-5G1WG40b_WYmruGvqBHK)

IDEO. 2015. *The Little Book of Design Research Ethics*. [en línea] San Francisco. Disponible en: <http://lbodre.ideo.com/download.html>

Martin, B.; Hanington, B. (2012). *Universal Methods of Design. 100 ways to Research Complex Problems, Develop innovative ideas, and Design Effective Solutions*. USA: Rockport Publishers.

Robson, C. & McCartan, K. (2016). *Real World Research*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons. Disponible bajo petición en: [https://www.researchgate.net/publication/321498176\\_Real\\_World\\_Research\\_4th\\_Edition](https://www.researchgate.net/publication/321498176_Real_World_Research_4th_Edition)

Simonsen, J., C. Svabo, S. M. Strandvad, K. Samson, M. Hertzum, & O. E. Hansen (Eds.) (2014): *Situated Design Methods*, MIT Press.

Simonsen, J. & T. Robertson (Eds.) (2013): *Routledge International Handbook of Participatory Design*, London: Routledge.

Van Boeijen, Annemiek (2013). *Delft Design Guide*. Bis Publishers. Disponible bajo petición en: [https://www.researchgate.net/publication/279175381\\_Delft\\_Design\\_Guide](https://www.researchgate.net/publication/279175381_Delft_Design_Guide)