

Materia Optativa de mención Producto	Año académico 2021-2022	Horas lectivas 30h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 102232	Curso/Trimestre 3º/1º	Horas autónomas 70h	Equipo docente Luis Eslava
Créditos 4 ECTS	Carácter Optativa	Horas de dedicación 100h	Contacto leslava@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.

[TABLA DE ADAPTACIÓN](#)

Experimentación I

Esta asignatura ofrece al estudiante un espacio de experimentación para poder profundizar y afianzar los conceptos relativos a las herramientas, materiales y técnicas del diseño Producto con el objetivo de interiorizar y crear un lenguaje personal. Reunir sus intereses e inquietudes para formular un proyecto desde su inicio, con el objetivo de permitir que inicie su trayectoria de investigación personal.

Contenidos

En esta asignatura de Experimentación I, canalizaremos el aprendizaje en dar las herramientas específicas y necesarias para el desarrollo de un proyecto de “diseño de servicios”. Esta asignatura servirá como espacio para que el alumno aprenda a través de la experimentación y técnicas que aplicarán en el proyecto Optativo de Mención-I

INVESTIGACIÓN

Auto etnografía, observación participante, trabajo de campo. Ética en la investigación.

Ejemplos de investigaciones, registros y diarios de campo.

IDEACION Y MATERIALIZACION

Estrategias y acceso a materiales. ¿Qué recursos disponibles tenemos alrededor?

Ejemplos de proyectos de aprovechamiento y colectivización de recursos.

TESTEO

Incorporación de resultados del testeo.

Cambios y mejoras.

IMPLEMENTACIÓN

Recursos y procesos en el ámbito del diseño de servicios

PROTOTIPADO FINAL

Apoyo de profesionales específicos con tecnologías adecuadas a cada proyecto

COMUNICACIÓN

Herramientas de comunicación

Competencias

- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios de rigor científico, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (CG1)
- Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto. (CG4)
- 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)
- Integrar los referentes culturales y tecnológicos en los proyectos de manera creativa e innovadora. (CE6)

- Utilizar las herramientas de representación para el desarrollo y la comunicación del proyecto en el ámbito profesional. (CE7)
- Resolver proyectos de diseño complejos teniendo en cuenta tanto los aspectos formales como los condicionantes procedentes de su producción, distribución y uso. (CE8)
- 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)
- Utiliza la experimentación para conocer y tomar decisiones relevantes e innovadoras. (RA3)
- Documenta la experimentación realizada como parte del proceso de diseño. (RA4)
- Diseña soluciones que tienen en cuenta el impacto social y medioambiental. (RA7)
- Tiene en cuenta criterios formales en los distintos elementos que integran el proyecto. (RA9)
- 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)
- Integra el contexto cultural, social y tecnológico en su visión personal del diseño Producto. (RA14_G)
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas del diseño Producto. (RA21_G)
- Reconoce y analiza los condicionantes y oportunidades existentes para resolver retos complejos. (RA23)

Actividades formativas

Distribución de la docencia:

100% Presencial

0% Virtual

0% Campus Obert

Horas de Docencia y Tipología:

Total (30h)	Taller 27h
	Forum 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)
- Sesiones a distancia para las que el alumno dispondrá de los recursos TIC necesarios. (M03)
- Proyectos individuales (M04)
- Proyectos en equipo. (M05)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.) (M06)
- Experimentación en el taller con materiales y procesos de fabricación. (M11)
- Construcción de maquetas y prototipos (M12)
- 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
SE3> Exposición.	20-25%
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	20-25%
SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	5-10%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	20%
SE9 > Corrección/ evaluación de los ejercicios prácticos, maquetas y prototipos.	30%

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

Bibliografía

Bramston, Dave. 2016. *Idea searching for design: how to research and develop design concepts*. London: Fairchild Books

Collins, Hilary. 2010. *Creative research: the theory and practice of research for the creative industries*. Lausanne: AVA

Curedale, Robert. 2013. *Design research methods: 150 ways to inform design*. Topanga: Design Community College

Hanington, Bruce M. 2012. *Universal methods of design*. Gloucester: Rockport.
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=3399583>

Leonard, Neil. 2013. *Investigación en el diseño*. Badalona : Parramón

Milton, Alex. 2013. *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Barcelona: Blume