

Materia Optativa de mención	Año académico 2021-2022	Horas lectivas 30h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 104103	Curso/Trimestre 4º/1º	Horas autónomas 70h	Equipo docente Guim Espelt
Créditos 4 ECTS	Carácter Obligatoria	Horas de dedicación 100h	Contacto gespelt@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](#)

Investigación TFG

La asignatura, desarrollada durante el 1er trimestre del 4º curso, tutoriza al alumno en el encaje teórico de su TFG. Se da especial importancia, primero, a la búsqueda de la información, documentación y referencias imprescindibles para plantear un marco de investigación riguroso. En segundo lugar, se hace un seguimiento intenso en la articulación de un discurso solvente, substancial, coherente y, sobre todo, generador de proyecto. Al finalizar esta asignatura el alumno debe haber sido capaz de crear el briefing de su proyecto final de grado, junto con una organización temporal que le permita orientar el trabajo a lo largo del 4º curso.

Contenidos

La asignatura Investigación TFG supone el inicio del Trabajo Final de Grado, donde cada estudiante escoge entre realizar una propuesta personal a partir de sus intereses, o bien participar en un proyecto planteado por la escuela en colaboración con Elisava Research, empresas o instituciones.

Para ello la primera parte de la asignatura ofrece, por un lado, herramientas que permiten al alumnado reflexionar sobre sus competencias, motivaciones y expectativas personales en relación a su TFG y, por otro lado, herramientas que permiten obtener una visión general de las tendencias e impulsores de cambio con una mirada en el futuro a corto y largo plazo.

En la segunda parte de la asignatura, cada alumno debe concretar su propuesta a través de un documento que contiene una investigación inicial, la metodología de trabajo y la planificación de los siguientes pasos.

- **Herramientas contextuales y de reflexión personal**
 - Insights innovation toolkit
 - Trends & drivers of change
 - Posicionamiento personal
 - Competencias Creativas
 - Design Attitudes
 -
- **Formulación de propuesta**
 - Análisis de referentes y antecedentes
 - Formulación de un reto y su justificación
 - Mapeo de los agentes implicados

- Contexto de aplicación
- Metodología de trabajo
- Planificación
-
- **Comunicación**
 - Elaboración de un documento/memoria escrita que refleje el proceso de investigación
 - Creación de una pieza audiovisual

Competencias

- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía. (CB5)
- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios de rigor científico, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (CG1)
- 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)
- Elaborar un proyecto de diseño coherente respecto a un posicionamiento personal - político, social, medio ambiental, ético y estético. (CE4)
- Diseñar escenarios que anticipen las necesidades del futuro. (CE5)
- Integrar los referentes culturales y tecnológicos en los proyectos de manera creativa e innovadora. (CE6)
- 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

- Interpreta información de otras disciplinas para la elaboración de un discurso propio. (RA16)

Actividades formativas

Taller (30h)	Interpretar (AF1) 10h
	Compartir (AF2) 7h
	Conectar (AF4) 9h
	Comunicar (AF5) 4h

Metodologías docentes

- Sesiones de contenido impartidas por profesores, expertos, diseñadores, artistas, etc. (M01)
- Sesiones a distancia para las que el alumno dispondrá de los recursos TIC necesarios. (M03)
- Proyectos individuales (M04)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.) (M06)
- Tutorías a distancia para las que el alumno dispone de los recursos TIC necesarios. (M07)
- Proyectos basados en retos reales. (M09)
- Trabajo autónomo (estudios previos, investigación de campo...) (M14)

Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación
SE1> Evaluación de la participación de las actividades planteadas dentro del aula mediante rúbricas.	5%
SE2> Participación en los debates y discusiones.	10%
SE3> Exposición.	10%
SE4> Autoevaluación.	10%
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	25%
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.	5%
S11> Artículo o proyecto de investigación individual.	15%

Fuentes de referencia

Brown, Tim. 2009. *Change by design*. New York: Harper Business, cop.

Creswell, John W. 2009. *Research design: qualitative, quantitative, and mixed method approaches*. Thousand Oaks: Sage Publications

Cross, N. 2011. *Design thinking : understanding how designers think and work*. Oxford: Berg.

Crouch, Christopher. 2012. *Doing research in design*. Oxford: Berg

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

David Kelley, Jane Fulton Suri. 2015. *The Little book of design research ethics*. Palo Alto: IDEO

Dragt, Els. 2017. *How to research trends: move beyond trend watching to kickstart innovation*. Amsterdam: BIS Publishing

Eijnde, Jeroen N. M. van den. 2016. *Exploring the space for design research between I-We-Do-Think*. Arnhem: ArtEZ Press

Erlhoff, Michael i Jonas Wolfgang, eds. 2018. *NERD - New Experimental Research in Design: positions and perspectives*. Basel: Birkhäuser. También disponible en versión electrónica: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=5608811>

Hanington, Bruce M. 2012. *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Gloucester: Rockport. También disponible en versión electrónica: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=3399583>

IDEO. 2019. *Designing for and with girls*. Palo Alto: IDEO

Joost, Gesche, Katharina Bredies, Michelle Christensen, Florian Conradi i Andreas Unteidig, eds. 2016. *Design as research: positions, arguments, perspectives*. Basel: Birkhäuser. También disponible en versión electrónica: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=4533877>

Kelley, Tom. 2001. *The Art of Innovation*. New York [etc.] : Currency/Doubleday.

Manzini, Ezio. 2015. *Cuando todos diseñan, Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Theoria.

Matthews, Bob. 2010. *Research methods: a practical guide for the social sciences*. New York: Pearson Longman

Michel, Ralf, ed. 2007. *Design research now : essays and selected projects*. Basel: Birkäuser.
Disponible en versió electrònica: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=3063829>

Salazar, Juan Francisco, Sarah Pink, Andrew Irving i Johannes Sjøberg, eds. 2017. *Anthropologies and futures: researching emerging and uncertain worlds*. London: Bloomsbury Academic

Silverman, David, ed. 2004. *Qualitative research: theory, method and practice*. Thousand Oaks: Sage Publications.

Thackara, John. 2006. *In the Bubble: designing in a Complex World*. Boston: MIT Press.

Tromp, Nynke. 2019. *Designing for Society*. London: Bloomsbury Visual Arts.

Verganti, Roberto. 2009. *Design-driven Innovation*. Boston: Harvard Business Press.

Osterwalder, Alexander; Pigneur, Yves. *Generación de modelos de negocio*, Ediciones Deusto. ISBN: 9788423427994