

Materia Resignificar la ciudad	Año académico 2021-2022	Horas lectivas 90h	Idioma/s Inglés
Código 104102	Curso/Trimestre 4º/1º	Horas autónomas 210h	Equipo docente Raúl Goñi
Créditos 12 ECTS	Carácter Obligatoria	Horas de dedicación 300h	Contacto rgonif@elisava.net

Proyecto global I

Esta materia tiene el objetivo de plantear a los estudiantes un proyecto centrado en un escenario presente. Estas asignaturas se basan en la metodología de aprendizaje en proyectos colaborativos donde se plantean retos complejos que requieren del trabajo de equipos multidisciplinares. Es importante que el estudiante sea capaz de debatir y cruzar información con los miembros de su equipo; aportar sentido al trabajo de grupo desde su aportación individual, y al mismo tiempo desarrollar una visión completa sobre el proyecto de grupo. El conocimiento tecnológico garantiza la fluidez en el intercambio de información entre los miembros del equipo, entender de qué le habla el otro; el rigor discursivo en relación a saberes más vinculados con el arte y las ciencias sociales, es indispensable para no perder la visión sobre el proyecto en equipo.

Esta asignatura consiste en plantear a los alumnos un proyecto pensado en términos de presente. El proceso proyectual pasa por ser especialmente sensible a los nuevos retos generados por la evolución de la sociedad y a poner en práctica todas aquellas metodologías propias de los procesos colaborativos y multidisciplinares.

La asignatura Proyecto Global I tiene un peso fundamental en la formación obligatoria del estudiante de cuarto curso, donde se aproxima a proyectar en equipo la resolución de un proyecto multidisciplinar situado en un contexto presente en la metrópolis de Barcelona en colaboración con instituciones y asociaciones.

Después de la experiencia proyectual de segundo y tercer curso, donde el estudiante ha adquirido las competencias específicas para desarrollar un proyecto en sus aspectos conceptuales y formales específicos de cada mención, ahora se trata de ampliar las variables para resolver un proyecto que trasciende los límites disciplinares.

Es fundamental que el estudiante sepa compaginar la incorporación de nuevas tecnologías con un conocimiento actualizado de las últimas aportaciones y debates en el mundo del arte y de las ciencias sociales.

Del mismo modo, también es importante que el estudiante sepa articular un discurso complejo sobre el proyecto en el que trabaja, capaz de significar no sólo su aportación, sino la de todo el equipo multidisciplinar.

Resignificando la ciudad.

Contenidos

Esta asignatura canaliza el aprendizaje del Grado hacia un proyecto transversal e interdisciplinar que toma como reto la investigación en escenarios futuros posibles desde un punto de vista crítico para entender mejor el presente. El estudiante es guiado a través de proyectos cortos para promover alianzas entre especialidades desde la proposición. Emplearemos el diseño para abrir todo tipo de posibilidades, su discusión, el debate con el objetivo de la definición colectiva de estos escenarios futuros.

Se dará una especial atención a la investigación, así como a los referentes culturales y tecnológicos. El estudiante descubrirá oportunidades a partir de las cuales iterar y representar la evolución de la idea, su desarrollo y su presentación, haciendo uso de las herramientas narrativas, el diseño de producto, gráfico, espacio y las experiencias interactivas. El proyecto debe hacer uso de tecnologías existentes.

Investigación/Reflexión

- Análisis del territorio desde la historia, el enfoque técnico funcional y la resignificación
- Referentes: Análisis de proyectos similares
- Primeros esbozos.

Acción/Proyección

- Toma de decisiones, conceptualización y diseño de la idea elegida.
- Experimentación con materiales y tecnologías
- Producción de maquetas y prototipos funcionales.

Presentación

- Estrategia comunicación, referentes empleando el diseño discursivo.
- Productos, espacios, gráficos y experiencias capaces de comunicar ideas.
- Presentación grupal y oral propuesta.

Competencias

- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. (CB4)
- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios de rigor científico, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (CG1)
- Utilizar satisfactoriamente una tercera lengua (preferiblemente el inglés), con un nivel adecuado a las necesidades profesionales de la titulación. (CG3)
- 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)
- Diseñar escenarios que anticipen las necesidades del futuro. (CE5)
- 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

- Identifica y consulta un amplio abanico de fuentes relevantes para su investigación. (RA5)
- Diseña soluciones que tienen en cuenta el impacto social y medioambiental. (RA7)
- Comunica de forma oral y escrita el proyecto en una tercera lengua. (RA8)
- Tiene en cuenta criterios formales en los distintos elementos que integran el proyecto. (RA9)
- Identifica su propio potencial para organizar el trabajo individual y en equipo. (RA11)
- 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)
- Aporta contribuciones relevantes en equipos de trabajo multidisciplinares. (RA15)
- Explica y justifica las decisiones del proyecto de forma coherente. (RA22)
- Reconoce y analiza los condicionantes y oportunidades existentes para resolver retos complejos. (RA23)

Actividades formativas

Taller (90h)	Interpretar (AF1) 5h Compartir (AF2) 38h Construir (AF3) 27h Conectar (AF4) 8h Comunicar (AF5) 12h
---------------------	--

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 en equipo. (M05)
- 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)
- Aprendizaje basado en proyectos colaborativos (ABPC). (M08)
- Scenario centred curriculum (SCC) proyectos ficticios. (M10)
- Construcción de maquetas y prototipos (M12)
- Trabajo autónomo (estudios previos, investigación de campo...) (M14)

Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación
SE2> Participación en los debates y discusiones.	10%
SE3> Exposición.	25%
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	15%
SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	10%

SE8> Documentación del proceso de trabajo.	15%
SE9 > Corrección/ evaluación de los ejercicios prácticos, maquetas y prototipos.	25%

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

Auger, J. 2013. Speculative Design: Crafting the Speculation. *Digital Creativity*, 24(1), 11–35. doi: 10.1080/14626268.2013.767276

Benkler, Y. 2006. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. London, Yale University Press.

A. Blanco 1985. *La calidad de vida: supuestos psicosociales*. A F. Morales, A. Blanco, C. Huici i J. M. Fernández. Psicología social aplicada (pp. 159-182). Bilbao: Desclée de Brouwer.

Castells, M 2006. *Sociedad Red, una vision global*. Alianza Editorial.

DiSalvo, C. 2012. *Adversarial Design*. The MIT Press.

Dunne, A., & Raby, F. 2005. *Towards a Critical Design*. Retrieved from www.dunneandraby.co.uk/content/bydandr/42/0

Garcés, M. 2017. *Nueva ilustración radical*. Anagrama. Barcelona.

Malpass, M. 2012. *Contextualising Critical Design: Towards a Taxonomy of Critical Practice in Product Design* (PhD Dissertation). Nottingham Trent

Malpass, M 2017. *Critical Design in Context*. Bloomsbury Academic

Manzini, E. Coad, R.A. (Trans.). 2019. *Politics of the Everyday (Designing in Dark Times)*. London: Bloomsbury Visual Arts. Retrieved January 28, 2021, from <http://dx.doi.org/10.5040/9781350053687>

Markussen, T. (Ed.) 2011. *Disruptive aesthetics – the art of urban interventions*. Inflexions.