

Materia Proyecto Empresa	Año académico 2021-2022	Horas lectivas 90h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 104202	Curso/Trimestre 4º/2º	Horas autónomas 210h	Equipo docente María Charneco
Créditos 12 ECTS	Carácter Obligatoria	Horas de dedicación 300h	Contacto mcharneco@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](#)

Proyecto global II

Proyecto empresa:

Esta materia tiene el objetivo de plantear a los estudiantes la oportunidad de colaborar con una empresa o institución en el desarrollo de un proyecto, con el objetivo de adquirir experiencia en el ámbito profesional en las distintas fases del proyecto de diseño.

En esta asignatura se abordan retos complejos situados en escenarios futuros a medio y largo plazo, planteados por empresas que requieren del trabajo multidisciplinar de equipos formados por estudiantes de las distintas menciones. El objetivo de esta asignatura es preparar al estudiante en la resolución de proyectos complejos que pueden requerir de una investigación conjunta en colaboración con otras universidades, empresas y/o instituciones.

Esta asignatura formula el último proyecto que los estudiantes cursan antes de realizar su Trabajo Fin de Grado, Proyecto Global II enfatiza la importancia de comunicar el proyecto con claridad y profesionalidad en el ámbito laboral, poniendo en práctica las herramientas de representación y comunicación adecuadas según las distintas fases del proceso de desarrollo y el target a quien va dirigido.

Esta asignatura propone la definición, conceptualización creativa y desarrollo de un proyecto global multidisciplinar. Cada grupo debe completar los aspectos del proyecto a partir de la conceptualización inicial del proyecto, desde un planteamiento global.

Se dará especial atención a la investigación inicial, desde un planteamiento global, con la finalidad de definir la actividad futura, el perfil de usuario, etc. Estos serán los cimientos del proyecto para que la propuesta se aplique en toda su complejidad.

Se combinarán los seminarios con un bloque de investigación del curso que tiene como objetivo obtener conocimientos, inspiración y metodologías de investigación para el desarrollo conceptual y de proyecto, así como definir y desarrollar la propuesta global, el lenguaje, aplicaciones, color, materiales del proyecto.

Los objetivos son que el alumno adquiera capacidad de reflexión y análisis enfatizando la relación entre comunicación visual, producto, usuario y entorno. Se valorarán aspectos como la coherencia en la conceptualización y análisis de la relación sujeto-objeto-espacio; las habilidades comunicativas y el grado de innovación de la propuesta; la calidad funcional del diseño y la incorporación de aspectos de ergonomía, sostenibilidad; la idoneidad de los materiales seleccionados y su coherencia; la capacidad de comunicación y de la presentación final.

Contenidos

Para el desarrollo del Proyecto Global II del segundo trimestre lo que se les va a proponer a l@s alumn@s es que en primera instancia se agrupen en grupos multidisciplinar de unos de entre 5-6 integrantes.

*Importante: La repartición de grupos y asignación de temáticas tendrá que ser equitativa y equilibrada, para que dentro del conjunto haya una transversalidad entre proyectos y temáticas.

Una vez generados los grupos se les lanzará el briefing del Proyecto Global II el cual se registrá bajo los siguientes parámetros:

1. ENCARGO

Con el objetivo de adquirir experiencia en el ámbito profesional en las distintas fases del proyecto de diseño, se propone el desarrollo de un proyecto, propuesta, iniciativa, experiencia, empresa, start-up (o lo que se crea oportuno) para resolver y dar salida a las siguientes necesidades, temáticas y retos:

TEMÁTICAS

- Care
- Mobility
- Sustainability/ecology
- Equality

PROPUESTAS DE PROYECTOS

Las propuestas y proyectos que l@s alumn@s propongan deberán estar alineadas, interactuar y dialogar con los ODS y contemplar ciertos aspectos y puntos de los mismos en el core de sus proyectos. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

2. ENTREGA

La entrega y presentación de los proyectos se desarrollará mediante un formato expositivo físico, tipo feria o stand, donde a través del mismo l@s alumn@s deberán presentar su propuesta y proyectos de una manera clara, precisa, inmersiva y envolvente para captar la atención e interés de la audiencia. Se propone este formato para que l@s alumn@s hagan un ejercicio de ventas y comunicación de su proyecto como si estuvieran en una ronda de financia con *business angels* o posibles inversores.

3. PROFESORES:

Se plantea un seguimiento intenso del trabajo de I@s alumn@s, combinando la tutorización presencial, con clases magistrales virtuales de contenido tanto teórico (inicio del curso), como práctico, y que aporte los conocimientos y herramientas necesarios para el desarrollo del proyecto. A partir de la investigación inicial, y la definición un briefing, se desarrollará la conceptualización de ideas que defina la identidad del proyecto, los valores, desarrollando en paralelo los diferentes aspectos identitarios de la propuesta; diseño gráfico, espacial, producto, etc. Hasta llegar a la definición en detalle y la producción de maquetas de trabajo, prototipos y material gráfico real.

Como metodología general de trabajo destacar que los grupos deben estar formados por 5-6 estudiantes de las diferentes disciplinas (interior / producto / gráfica / interacción). En cualquier caso, deberían cubrirse las disciplinas 2D y 3D. Se debe trabajar en equipo, definiendo una metodología de trabajo en colaboración para sacar adelante el proyecto y tener un enfoque global. La evaluación tendrá en cuenta la investigación, evolución y el desarrollo de la propuesta a lo largo de todo el ejercicio, así como los resultados del concepto global y de las diferentes disciplinas, y el trabajo en equipo.

Al final del ejercicio, los estudiantes entregarán una presentación profesional de la propuesta global, y el curso se desarrollará siguiendo el siguiente esquema:

- **BLOQUE 1: ESTRATEGIA DE DISEÑO**
 - Planteamiento inicial del concepto global, descripción general y necesidades del usuario y del emplazamiento y sus características.
 - Planteamiento inicial por disciplinas, espacio, producto, gráfico, interacción.
 - Presentación pública oral inicial (videos, imágenes, primeros esbozos relacionados con la investigación global).

- **BLOQUE 2: CONCEPTO Y DISEÑO GLOBAL**
 - Desarrollo del proceso de diseño y el concepto estratégico.
 - Definición mediante bocetos, imágenes, memoria de los elementos principales que definirán la propuesta.
 - Primeras ideas del programa, distribución del espacio, de materialidad, iluminación, de la tipología de diseño del producto, y concepto y diseño de la nueva identidad visual de la marca y la estrategia de comunicación.
 - Producción de maqueta de trabajo de espacio, primeros prototipos de producto y diseño gráfico.

- **BLOQUE 3: APLICACIONES Y DESARROLLO DEL DISEÑO GLOBAL**
 - Definición final de la propuesta global, y del diseño por disciplinas, presentación profesional.
 - Documentación final: planos, maquetas, prototipos, representación 3D (fotografías, render, collage, muestras), desarrollo de detalles técnicos de producción, estrategia general de comunicación y desarrollo de piezas con sistema gráfico aplicado.
 - Memoria de proyecto y presentación oral de la propuesta global

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)
- 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)

- 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)
- Elaborar y defender un proyecto de investigación en diseño de forma visual, verbal y escrita, tanto en entornos teóricos como profesionales. (CE10)
- 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 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)
- Interpreta información de otras disciplinas para la elaboración de un discurso propio. (RA16)
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas del diseño gráfico. (RA21)

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 individuales. (M04)
- 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)
- Proyectos basados en retos reales. (M09)
- 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
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.	15%
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	15%
SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	15%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	15%
SE9 > Corrección/ evaluación de los ejercicios prácticos, maquetas y prototipos.	10%
SE10> Trabajo de análisis y síntesis personal en las actividades en las que participa.	10%
S13> Creación de una exposición para comunicar el trabajo realizado	5%

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

Baudrillard, Jean. 2005. *The System of Objects*. London: Verso.

Branzi, Andrea. 2006. *No-Stop City*. HYX, Orléans.

Berger, John. 1997. *Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible*. Madrid: Árdora Expres.

Colomina, Beatriz. 2007. *La domesticidad en guerra*. Barcelona: Actar.

Cook, Peter. 1972. *Archigram*. Studio Vista. Londres.

Eco, Umberto. 1972. *La estructura ausente*. Ed. Lumen. Barcelona.

Farías, Ignacio; Wilkie, Alex. 2016. *Studio Studies. Operations, Topologies & Displacements*. Routledge. Londres.

Harvey, Penny; Conlin Casella, Eleanor; Evans, Gillian; Knox, Hannah; Mclean, Christine; Silva, Elizabeth B; Thoburn, Nicholas; Woodward. 2016. *Objects and Materials. A Routledge Companion*. Routledge. Londres.

Guayabero, Oscar. *Conversación polifónica sobre diseño y otras cosas: retrato imperfecto*

Mau, Bruce. 2013. *Massive Change: A Manifesto for the Future of Global Design*. Phaidon; Illustrated edition.

Menke, Christoph. 2011. *Aesthetics of Equality*. Hatje Cantz.

Mitchell, William J. 1999. *E-topia: Urban life, Jim—but not as we know it*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Monteys, Xavier; Fuerte, Pere. 2011. *Casa collage: un ensayo sobre la arquitectura de la casa*. Barcelona: Gustavo Gili.

Pier Vittorio. 2013. *The Project of Autonomy: Politics and Architecture Within and Against Capitalism*. New York: Buell Center/FORUM Project.

Summers, David. 1993. *El juicio de la sensibilidad*. Madrid. Tecnos.

<https://www.e-flux.com/architecture/confinement/373338/the-diffuse-house/>

<https://www.e-flux.com/architecture/housing/333708/towards-a-diffuse-house/>