

Materia Optativa de mención Espacio	Año académico 2021-202	Horas lectivas 90h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 103242	Curso/Trimestre 3º/2º	Horas autónomas 210h	Equipo docente Daria De Seta
Créditos 12 ECTS	Carácter Optativa	Horas de dedicación 300h	Contacto dseta@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](#)

Proyectos Optativos de Mención II

Estas asignaturas optativas de mención ofrecen tres tipologías de proyectos donde profundizar los conocimientos específicos de diferentes ámbitos disciplinares de aplicación del diseño Espacio y adquirir experiencia tanto en el ámbito profesional como de investigación personal.

ESPACIO Y EMPRESA - Estos proyectos introducen al alumno a las disciplinas vinculadas a la identificación y promoción, de productos y servicios comerciales en retos planteados por empresas reales. El objetivo de la asignatura es entender la singularidad de la adecuación a un mercado específico, identificar oportunidades a partir de la investigación de su identidad, de sus referentes, los arquetipos de consumo, perfiles de usuario y sistemas de producción. Resumir la investigación para que concluya en estrategias de comunicación de carácter holístico y su formalización en identidades y comunicación de marca.

Contenidos

PROYECTO OPTATIVO MENCIÓN ESPACIO, Grupo 1

TEMA: Vivir en movimiento

Inspirado en nuevas formas de transporte que rompen los límites físicos de nuestra realidad (bloon, triton) el proyecto aplica el reto de superación al contexto tradicional urbano, interpretado como materia y fenómeno inédito, mutante y enigmático.

En un terreno que enlaza la ingeniería de transporte con la geografía urbana el diseño de espacio se mueve entre reglas y normativas muy estrictas para imaginarse realidades encara nunca logradas.

Se trata de: - Enfocar el tema de la movilidad, como uno de los fenómenos más influyentes en la redefinición del mundo en que vivimos y de su funcionamiento logístico. - Definir nuevos escenarios posibles donde el sistema de transporte se reinventa desde el punto de vista de un ingeniero (recursos y tecnologías sostenibles), pero también como experiencia compleja, donde el hecho de desplazarse incluye otros posibles actividades. - Diseñar el impacto del nuevo modelo de transporte en la escala urbana e infraestructural. - Formalizar el espacio interior como el elemento transportador, estaciones de intercambio y circuitos de movilidad a partir de las nuevas formas de interacción que proporcionan a los ciudadanos

PROYECTO OPTATIVO MENCIÓN ESPACIO, Grupo 2

TEMA: el Espacio como materia de comunicación

El proyecto toma forma a partir de la relación directa con representantes de la empresa que compartirán con los estudiantes los valores de la marca y sus deseos de desarrollo futuro. La visión del contexto actual y de los deseos futuros será la base por el desarrollo de posibles escenarios donde la innovación se considera necesaria actualización de los valores del mundo cambiante donde opera.

A partir de los escenarios el proyecto llegará hasta la redacción de un proyecto y de un manual corporativo con los detalles formales, matéricos, y constructivos.

Se trata de: - Definición de nuevos espacios corporativos: estrategias por tipologías híbridas de trabajo, consumo y libre. - Diseño de espacios donde la empresa se propone como dinamizadora del tejido urbano y social donde opera y se dirige. - El diseño del espacio se complementa con el diseño de identidad y de branding estrechamente ligado a las necesidades de la marca y a los públicos a quienes se dirige y a otros condicionantes. - Atención especial al mobiliario como parte necesaria de integración de las actividades en el espacio y como expresión de los valores que la empresa necesita comunicar.

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)
- 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)
- Elaborar un proyecto de diseño coherente respecto a un posicionamiento personal - político, social, medio ambiental, ético y estético. (CE4)
- Integrar los referentes culturales y tecnológicos en los proyectos de manera creativa e innovadora. (CE6)
- 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 (Espacio, 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)
- 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)
- 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 Espacio. (RA14_G)
- Explica y demuestra coherencia en el proyecto de diseño Espacio respecto a un enfoque personal. (RA18_G)
- Consulta y cita referentes culturales y tecnológicos apropiados para la investigación en diseño Espacio. (RA20_G)
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas del diseño Espacio. (RA21_G)
- 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

Distribución de la docencia:

44% Presencial
30% Virtual
26% Campus Obert

Horas de Docencia y Tipología:

Total (90h)	Aula 27h
	Taller 59h
	Fórum 4h

Metodologías docentes

- Sesiones de contenido impartidas por profesores, expertos, diseñadores, artistas, etc. (M01)
- Proyectos individuales (M04)
- Proyectos en equipo. (M05)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.) (M06)
- Aprendizaje basado en proyectos colaborativos (ABPC). (M08)
- 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.	10%
SE3> Exposición.	5%
SE4> Autoevaluación.	5%
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	30%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	20%
SE9 > Corrección/ evaluación de los ejercicios prácticos, maquetas y prototipos.	5%
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	15%

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

Colli, Stefano, Raffaella Perrone. 2003. Espacio-identidad-empresa: arquitectura efímera y eventos corporativos. Barcelona: Gustavo Gili

Granet, Keith, Arthur Gensler. 2011. The business of design: balancing creativity and profitability. New York: Princeton Architectural Press. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=3387497>

Lockwood, Thomas, ed. 2010. Design thinking: integrating innovation, customer experience and brand value. New York: Allworth Press

Mootee, Idris. 2014. Design thinking para la innovación estratégica: lo que no te pueden enseñar en las escuelas de negocios ni en las de diseño. Barcelona: Urano

Osterwalder, Alexander. 2010. Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers. Hoboken: John Wiley

Osterwalder, Alexander. 2015. Diseñando la propuesta de valor: cómo crear los productos y servicios que tus clientes están esperando. Barcelona: Deusto