

<b>Materia</b> Optativa de mención Espacio	<b>Año académico</b> 2021-2022	<b>Horas lectivas</b> 30h	<b>Idioma/s</b> Catalán, castellano
<b>Código</b> 103342	<b>Curso/Trimestre</b> 3º/3º	<b>Horas autónomas</b> 70h	<b>Equipo docente</b> Daria De Seta
<b>Créditos</b> 4 ECTS	<b>Carácter</b> Optativa	<b>Horas de dedicación</b> 100h	<b>Contacto</b> <a href="mailto:ddejeta@elisava.net">ddejeta@elisava.net</a>

**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 III

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 E INDIVIDUO** - Estos proyectos permiten al estudiante la profundización y práctica de las disciplinas que se ocupan de interpretar y aportar soluciones al individuo como actor unitario en procesos de comunicación visual. Estudio en profundidad de la experiencia de usuario, procesos de toma de decisiones, etología humana y conductual. Análisis y ejecución programática en entornos comerciales físicos y virtuales.

### Contenidos

PROYECTO OPTATIVO MENCIÓN ESPACIO, Grupos 1 y 2

TEMA: El disseny en una galeria d'art

Aquests objectius s'han d'assolir mitjançant l'experimentació de nous paradigmes i llenguatges molt personals, que fan del dissenyador un autor capaç de detectar i interpretar noves tendències, reflex i expressió d'una realitat encara latent.

Utilització de recursos inèdits, exploració amb materials i tècniques de representació i comunicació, interpretació dels grans reptes filosòfics i conceptuals de la contemporaneïtat.

Se trata de: - Posicionarse como autor respete los retos de la profesión y de la realidad en que operamos como diseñadores. - Construir una narrativa sobre la propia interpretación del oficio, a través la presentación de proyectos ya realizados, o de una propuesta inédita. - Presentar a través de una exposición (comisariado, montaje y difusión) el propio lenguaje, los temas y proyectos más personales.

### 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:

<b>Total (30h)</b>	Aula 10h
	Taller 16h
	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

Benz, Peter, ed. 2015. Experience design: concepts and case studies. London: Bloomsbury

Brandes, Uta, Sonja Stich, Miriam Wender, eds. 2008. Design by use : the everyday metamorphosis of things. Basel: Birkhäuser. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=1020390>

Buxton, William. 2007. Sketching user experience: getting the design right and the right design. San Francisco: Morgan Kaufmann

Boeijen, Annemiek van, Jaap Daalhuizen, Jelle Zijlstra, Roos van der Schoor. 2014. Delft design guide: design strategies and methods. Revised ed. Amsterdam: BIS Publishers. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=4045038>

Dunne, Anthony, Fiona Raby. 2013. Speculative everything : design, fiction, and social dreaming. Cambridge: MIT Press. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=3339745>

Lupton, Ellen. 2012. Intuición, acción, creación: graphic design thinking. Barcelona: Gustavo Gili

Press, Mike. 2009. El Diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili