

Materia Optativa de mención Producto	Año académico 2021-2022	Horas lectivas 30h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 103332	Curso/Trimestre 3º/3º	Horas autónomas 210h	Equipo docente Luis Eslava
Créditos 4 ECTS	Carácter Optativa	Horas de dedicación 300h	Contacto leslava@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 III

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

Producto 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 PRODUCTO 103332, Grupos 1 y 2

Auto-Souvenir. En este trimestre ponemos el foco de atención en el individuo, con el objetivo que el alumno sea capaz de sintetizar y destilar la esencia de cada uno y ser capaces de plasmarlo en un objeto, a modo de souvenir para la autopromoción de una serie limitada de piezas.

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)

- 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)
- 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)
- 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)
- 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 precedentes 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 (Producto, audiovisual, maquetas, etc.). (RA2)
- Utiliza la experimentación para conocer y tomar decisiones relevantes e innovadoras. (RA3)
- Documenta la experimentación realizada como parte del proceso de diseño. (RA4)
- 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)
- Evalúa y hace uso de materiales, recursos y/o tecnologías de manera responsable, segura y eficiente. (RA13)
- Integra el contexto cultural, social y tecnológico en su visión personal del diseño Producto. (RA14_G)
- Explica y demuestra coherencia en el proyecto de diseño Producto respecto a un enfoque personal. (RA18_G)
- Consulta y cita referentes culturales y tecnológicos apropiados para la investigación en diseño Producto. (RA20_G)
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas del diseño Producto. (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 10h
Taller 16h
Fórum 4h

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)
- 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)
- 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
SE2> Participación en los debates y discusiones.	10%
SE4> Autoevaluación.	5%
SE6 > Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto.	20%
SE7 > Evaluación de la incorporación del <i>feedback</i> de las tutorías en los trabajos presentados.	5%
SE8> Documentación del proceso de trabajo.	20%
S11> Artículo o proyecto de investigación individual.	5%
S13> Creación de una exposición para comunicar el trabajo realizado	35%

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