

Materia Optativa de mención Producto	Año académico 2021-2022	Horas lectivas 90h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 103132	Curso/Trimestre 3º/1º	Horas autónomas 210h	Equipo docente Luis Eslava
Créditos 12 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 I

Esta asignatura optativa de mención ofrece unas tipologías de proyectos donde profundizar los conocimientos específicos de diferentes ámbitos disciplinares de aplicación del diseño de Producto y adquirir experiencia tanto en el ámbito profesional como en el de investigación personal.

Producto y sociedad - Estos proyectos introducen al alumno en aquellas disciplinas que pueden resolver y concienciar sobre las problemáticas de carácter colectivo que conllevan la vida en sociedad. El estudiante deberá investigar y analizar la caracterización del grupo de usuarios y sus contextos de disfunción, para detectar oportunidades de mejora que sean testeadas con usuarios y presentadas a posibles representantes de instituciones sociales e institucionales.

Contenidos

PROYECTO OPTATIVO MENCIÓN PRODUCTO Grupo-1

Products and services for care. El objetivo de esta asignatura es introducir la disciplina de Diseño de Servicios y sus aplicaciones, con enfoque en el sector público y de innovación social. Además, los alumnos se familiarizarán con conceptos de pensamiento sistémico y del diseño de estrategias, elementos cruciales en el diseño de servicios. Tendrán también la oportunidad de explorar como un proyecto de diseño de servicios, siendo un esfuerzo multidisciplinar, puede abarcar las demás disciplinas de diseño, como gráfico, producto, experiencias digitales, y espacio.

PROYECTO OPTATIVO MENCIÓN PRODUCTO Grupo-2

"Inside OUT". Este proyecto propone a los estudiantes una inmersión práctica en un contexto real del ámbito "social" para seguir desarrollando su aprendizaje como futuros diseñadores y, al mismo tiempo, afrontando cuestiones sobre las responsabilidades y los valores morales y éticos de la profesión. El proyecto se realizará en colaboración con La Llar Pere Barnés de la Fundación Arrels, residencia y centro para personas que han estado viviendo en la calle.

El objetivo de este proyecto es que los objetos, servicios, y/o intervenciones a diseñar para las personas del centro aporten algún tipo de "enriquecimiento" en su contexto cotidiano.

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 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 (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 27h
	Taller 59h
	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)
- 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)
- 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

Guersenzvaig, Ariel, Pau Garcia, Dani Pearson, Javier Peña. 2018. *Design does*. Barcelona: Elisava: Museu del Disseny de Barcelona

Jonas, Wolfgang, Sarah Zerwas, Kristof von Anshelm, eds. 2015. *Transformation design: perspectives on a new design attitude*. Basel: Birkhäuser.
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=4338519>

Kesteren, Annemartine van. 2017. *Changemakers*. Rotterdam: Museum Boijmans van Beuningen

Matthews, Bob. 2010. *Research methods: a practical guide for the social sciences*. New York: Pearson Longman

Resnick, Elizabeth, ed. 2016. *Developing citizen designers*. London: Bloomsbury

Salazar, Juan Francisco, Sarah Pink, Andrew Irving, Johannes Sjberg, eds. 2017. *Anthropologies and futures: researching emerging and uncertain worlds*. London: Bloomsbury

Tromp, Nynke, Paul Hekkert. 2019. *Designing for society: products and services for a better world*. London: Bloomsbury