

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Taller de Diseño para la Economía Circular
Titulación	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
Curso	2º
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Virtual
Semestre	S1
Curso académico	2023-2024
Docente coordinador	Lucinda Morrissey

2. PRESENTACIÓN

Taller para dar a conocer el contexto de la economía circular y establecer cuál sería el rol del diseñador a la hora de diseñar para un futuro sostenible. Se realizan una serie de prácticas (en grupo e individual) para crear un archivo de conocimiento sobre el tema que después se aplicará al proyecto final de cada estudiante. Incluye analizar ejemplos de estrategias circulares aplicadas a productos y servicios.

A raíz de múltiples ejercicios, tipo Sustainable Issue Mapping, Ideación, Tomorrow's Headlines, Mindmaps, Visualización de datos, usando herramientas digitales como Mural cada estudiante podrá crear su proyecto final de un diseño para la economía circular y aplicando las estrategias circulares que existen en el mercado. Además, se verán los métodos Agile/Lean aplicados al concepto del Green UX (experiencia del usuario en productos digitales para concienciar sobre la sostenibilidad) y el diseño "Mobile First".

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCIMIENTOS

CON03: Identificar los procesos creativos adecuados para la creación de proyectos de diseño gráfico y multimedia, online y offline.

- Reconocer los circuitos circulares, el pensamiento regenerativo y el paso de producto a servicio (inspiración en el método Agile de desarrollo de software; aprender de la naturaleza).

HABILIDADES

HAB02: Valorar el impacto cultural y económico del diseño gráfico y multimedia en la sociedad actual.

- Diseñar el reto, definiendo oportunidades circulares, que puedan crecer, construir equipos, comprender a los inversores y crear estrategias para involucrarlos.

- Crear un modelo de negocio bajo la perspectiva de la economía circular y la promesa de marca.
- Crear proyectos diseño centrado en el usuario; brainstorming circular; integrar mecanismos de retroalimentación; escoger materiales de forma inteligente; seleccionar conceptos; crear prototipos rápidos.

COMPETENCIAS

COMP06: Capacidad para realizar proyectos de diseño gráfico y multimedia aplicando los principios de la economía circular, incorporando las implicaciones culturales y los hábitos de los consumidores y usuarios digitales.

COMP12: Capacidad para diseñar proyectos de packaging desde la disciplina del diseño gráfico y multimedia.

4. CONTENIDOS

Taller para dar a conocer el contexto de la economía circular y establecer cuál sería el rol del diseñador a la hora de diseñar para un futuro sostenible. Se realizan una serie de prácticas (en grupo e individual) para crear un archivo de conocimiento sobre el tema que después se aplicará al proyecto final de cada estudiante. Incluye analizar ejemplos de estrategias circulares aplicadas a productos y servicios.

A raíz de múltiples ejercicios, tipo Sustainable Issue Mapping, Ideación, Tomorrow's Headlines, Mindmaps, Visualización de datos, usando herramientas digitales como Mural cada estudiante podrá crear su proyecto final de un diseño para la economía circular y aplicando las estrategias circulares que existen en el mercado. Además, se verán los métodos Agile/Lean aplicados al concepto del Green UX (experiencia del usuario en productos digitales para concienciar sobre la sostenibilidad) y el diseño "Mobile First".

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral/web conference
- Método del caso
- Aprendizaje cooperativo

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido y documentación complementaria (modalidad virtual)	25
Clases virtuales sincronicas	5

Debates y coloquios a través de seminario virtual (modalidad virtual)	12
Análisis de casos (modalidad virtual)	12
Exposiciones orales síncronas (modalidad virtual)	6
Elaboración de informes y escritos (modalidad virtual)	14,5
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de web conference (modalidad virtual)	12,5
Trabajo autónomo (modalidad virtual)	40
Tutoría virtual (modalidad virtual)	20
Pruebas presenciales de conocimiento (modalidad virtual)	3
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Min.	Max.
Pruebas presenciales de conocimiento	60%	60%
Exposiciones orales	5%	10%
Informes y escritos	10%	25%
Caso	10%	20%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

Siendo obligatoria la entrega del 75% de los ejercicios en plazo para poder aprobar la asignatura y siendo necesario tener todo entregado antes del 31 de mayo 2024.

La asistencia al 75% de las clases mostrando una participación activa y un claro desarrollo en los conocimientos relevantes se valorará con hasta un 0,5 de punto en la nota final de la materia.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas, dentro de las fechas marcadas del periodo de recuperación de la Extraordinaria de julio establecidas por la Universidad Europea Online.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1 (con una ponderación del 10% de la nota final de la materia)	semanas 1-3
Actividad 2 (con una ponderación del 10% de la nota final de la materia)	semanas 4-7
Actividad 3 (con una ponderación del 10% de la nota final de la materia)	semanas 8-10
Actividad 4 (con una ponderación del 10% de la nota final de la materia)	semanas 11-14

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- Berners-Lee, M. (2019) There Is No Planet B: A Handbook for the Make or Break Years. Cambridge University Press.
- Caradonna, Jeremy L. (2014). Libro: Sustainability: A History (Oxford University Press. Hardcover ASIN: B011DB2JMQ)
- Chick, A. Micklethwaite, P. (2011) Libro. Design for Sustainable Change: How Design and Designers Can Drive the Sustainability Agenda
- Frick, T. (2016) Libro: Designing for Sustainability: A Guide to Building Greener Digital Products and Services. <http://shop.oreilly.com/product/0636920043904.do>
- Levin, K., Cashore, B., Bernstein, S. & Auld, G. (2012) Overcoming the tragedy of super wicked

problems: constraining our future selves to ameliorate global climate change. Policy Sci 45, 123–152. <https://doi.org/10.1007/s11077-012-9151-0>

- McDonough, William. Braungart, Michael. (2013) Libro: The Upcycle: Beyond Sustainability - Designing for Abundance (Editorial North Point Princeton, USA)
- Morton, T. (2018). Libro: A Pelican Introduction: Being Ecological (Pelican. ISBN-10: 0241274230)
- Pitroda, S. Redesign the World - A Global Call to Action (2021). The Pitroda Group
- Roberts, L. (2009) Good : ética en el diseño gráfico. Index Book
- Sherin, A. (2009). Libro. Sostenible.: Un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes. (Editorial Gustavo Gili)

Material de interés:

- Circular Design Group en LinkedIn <https://www.linkedin.com/groups/8585051/>
- Definición de la economía circular https://en.wikipedia.org/wiki/Circular_economy
- El pequeño libro de la ética de la investigación del diseño, IDEO 2015. Libro. <https://lbodre.ideo.com/about/>
- Guía del Diseño Circular <https://www.circulardesignguide.com/>
- Life Cycle Initiative: <https://www.lifecycleinitiative.org/about/about-lci/>
- <https://2020.internethalthreport.org/>
- ONU <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Timothy Morton: Reseña de su libro Being ecological <https://www.theguardian.com/books/2018/jan/20/beingecological-timothy-morton-review>
- 17 objetivos de la ONU: Guía de los vagos para salvar el mundo <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/takeaction/> + Presentación de los objetivos (pdf Memoria 2015) que estimularán la acción durante los próximos años en áreas de importancia crítica para la humanidad y el planeta <https://undocs.org/es/A/70/1>

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.

3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

12. PLAN DE TRABAJO / ACTIVIDADES

xxx