1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Taller Future Design: Innovación, Estrategia
Titulación	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
Curso	4º
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Virtual
Semestre	S1
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	José Antonio Lambiris

2. PRESENTACIÓN

Future Design es un concepto disruptivo en el mundo del diseño que proporciona las herramientas para mirar al futuro sin predecirlo. La estrategia y la innovación son fundamentales para entender un contexto, tan cambiante y volátil, como es el futuro. Este taller consta de debates moderados y dirigidos por expertos para que el alumno pueda realizar una serie de prácticas que le permitirán tomar conciencia del tema. Gran parte del diseño para el futuro pasa por el mundo digital que permite imaginar y crear diseños antes difíciles de imaginar.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON03:

- Identificar los procesos creativos adecuados para la creación de proyectos de diseño gráfico y multimedia, online y offline.
- Mostrar como el diseño ha cambiado la forma de abordar los problemas, y como este cambio será aún más radical en el futuro.

Habilidades

HAB02:

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

HAB03:

- Diseñar proyectos de diseño gráfico y multimedia aplicando los conocimientos adquiridos, justificando su viabilidad técnica, económica y temporal.
- Experimentar las herramientas y metodologías que provienen de la previsión estratégica y el pensamiento futuro, como la planificación de escenarios, el mapeo de tendencias, las herramientas de pensamiento del sistema, etc., que no solo mejoran la experiencia del usuario

con su flujo actual, sino que lo guían hacia un mejor flujo de experiencia del usuario utilizando el diseño mismo.

Competencias

CP07:

- Capacidad para diseñar, desde la génesis a la producción, proyectos de diseño gráfico y multimedia en medios online y offline.

4. CONTENIDOS

U1 El diseño más allá de lo visual

- Historia del diseño como creador y acelerador del cambio positivo
- El diseño y el pensamiento estratégico
- ¿Un mundo sin diseño?

U2 Por qué interiorizar qué son y qué implican las tendencias y megatendencias

- ¿Qué son las tendencias y las megatendencias?
- Implicaciones de las megatendencias en el diseño
- Superando el User Centered Design

U3 Aportar estrategia al diseño con las metodologías de Future Design

- Los futuros posibles: introducción a la predicción de futuros (historia e implicaciones)
- Métodos de pensamiento VUCA, VUCAH y BANI
- Metodología Foresight

U4 Visión de la utilidad práctica del Future Design

- Gobernanza anticipatoria (GA): el motor de la innovación real
- Multidisciplinariedad
- Empresas, profesionales del diseño de futuros

U5 El papel ético del diseñador en empresas y sociedad

- Impacto de los futuros posibles en el diseño de productos y servicios
- Objetivos empresariales pensando en el futuro: marcas con propósito
- Innovación social, moonshot y diseño crítico

U6 El diseño es continua reinvención

- Diseño especulativo y de ficción I
- Diseño especulativo y de ficción II
- Tema de debate: incertidumbre positiva

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:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido y documentación complementaria (modalidad virtual)	25
Clases virtuales síncronas	10
Debates y coloquios a través de seminario virtual (modalidad virtual)	12
Análisis de casos (modalidad virtual)	10
Exposiciones orales síncronas (modalidad virtual)	3
Elaboración de informes y escritos (modalidad virtual)	14,5
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference (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:

Sistema de evaluación	Peso
Actividad 1 (individual). Detección de señales	10%
Actividad 2 (individual). Búsqueda en la historia del diseño sobre su capacidad para adelantarse a las necesidades de las personas y de la sociedad	10%
Actividad 3 (grupal). La rueda de futuros	10%
Actividad 4 (grupal). Nuestro artefacto del futuro	10%
Examen. Prueba final de conocimientos	60%

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.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades. Además, será necesaria la entrega de, al menos, el 50 % de las actividades del curso.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria 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 5,0 en la prueba de evaluación 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. En cualquier caso el número mínimo de actividades a entregar para poder superar la convocatoria extraordinaria será del 50% de las actividades realizadas durante el curso, o en su defecto, otra actividad diferente y equivalente a las anteriores a propuesta del docente.

8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. Detección de señales	8 diciembre 2024
Actividad 2. Búsqueda en la historia del diseño sobre su capacidad para adelantarse a las necesidades de las personas y de la sociedad	22 diciembre 2024
Actividad 3. La rueda de futuros	19 enero 2025
Actividad 4. Nuestro artefacto del futuro	9 febrero 2025

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

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Dunne, A., & Raby, F. (2024). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming* (First MIT Press paperback edition). The MIT Press.
- Helvert, M. van. (2016). *The responsible object: A history of design ideology for the future*. Valiz Ueberschwarz.
- Montgomery, E. P., & Woebken, C. (2016). *Extrapolation Factory: Operator's Manual*.
- Tighe, S. (2019). *Rethinking strategy: How to anticipate the future slow down change and improve decision making*. John Wiley & Sons, Incorporated.

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.