

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Taller Future Design
<b>Titulación</b>	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
<b>Curso</b>	4º
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Virtual
<b>Semestre</b>	S1
<b>Curso académico</b>	2023-2024
<b>Docente coordinador</b>	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 cómo el diseño ha cambiado la forma de abordar los problemas, y cómo 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

COMP07: Capacidad para diseñar, desde la génesis a la producción, proyectos de diseño gráfico y multimedia en medios online y offline. .

## 4. CONTENIDOS

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.

## 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 presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales (modalidad presencial)	5
Análisis de casos (modalidad presencial)	12
Elaboración de informes y escritos (modalidad presencial)	14,5
Exposiciones orales (modalidad presencial)	6
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) (modalidad presencial)	12,5
Lectura de temas de contenidos y documentación complementaria (modalidad presencial)	25
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	40
Tutoría académica (modalidad presencial)	20
Debates y coloquios (modalidad presencial)	12
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad presencial)	3

<b>TOTAL</b>	<b>150</b>
--------------	------------

**Modalidad online:**

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido y documentación complementaria (modalidad virtual)	25
Clases virtuales síncronas	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 webconference (modalidad virtual)	12,5
Trabajo autónomo (modalidad virtual)	40
Tutoría virtual (modalidad virtual)	20
Pruebas presenciales de conocimiento (modalidad virtual)	3
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 7. EVALUACIÓN

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

**Modalidad presencial:**

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	10%
Informes y escritos	15%
Caso	15%

**Modalidad online:**

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%

Exposiciones orales	10%
Informes y escritos	15%
Caso	15%

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 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 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 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.

## 8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1.	Semana 4
Actividad 2	Semana 8-12
Actividad 3	Semana 12-14
Actividad 4	Semana 14-16

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

## 9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Future Design. Josep M. Monguet Fierro; Enric Trullols i Farreny; Alex Trejo Omeñaca
- The design of future things. Norman, Donald A.

## 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](mailto: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.