

Diseño, Salud y Bienestar

Lena Macau / Albert Conejos

Código: 105728
Créditos. 6 ECTS
Curso 3 4 Curs
Semestre Segundo Semestre
Tipología OPTATIVA
Materia Procesos del diseño
Fecha 7/9/2023 17:19

Esta asignatura se imparte en: Catalán
Las tutorías se podrán realizar en: Catalán, Castellano e Inglés

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Competencias i Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción

Como ya nos anticipaba Otl Aicher, uno de los objetivos del diseño es transformar mundos y los mundos a venir, esta transformación se puede llevar a cabo desde varios objetivos, en este caso se hará desde la vertiente de mejora hacia las personas, su bienestar y su salud.

Evidentemente no podemos comparar la disciplina del diseño con la de medicina, pero si pensar las aportaciones que el diseño puede hacer en este campo, y las necesidades constando que el diseño tiene para relacionarse con otros campos de conocimiento.

La preocupación del bienestar individual y colectivo no es una novedad y es por este motivo que el diseño y tiene mucho que hacer. Desde la contemporaneidad la salud y el bienestar han sido ligadas a soluciones principalmente técnicas y el diseño y un enfoque holístico hay de tener un papel relevante.

Si bien es cierto que podemos entender el diseño como un elemento aislado cuando nos centremos en este ámbito las propuestas de producto, espacio o comunicación acontecen en un servicio para las personas.

Los términos innovación e inclusividad se convierten en pilares del ámbito de la salud, y las propuestas de diseño tienen un carácter universal hacia su acceso tanto el "cure" como en el "care".

Si bien es cierto que la salud ha sido centrada en el entorno médico y en el concepto de centro en la actualidad aspectos de autonomía, grupo, colectividad y plataforma están tomando un papel muy importante en este campo.

Otro aspecto para tener presente dentro de la multiculturalidad es la diversidad generacional que se relaciona con este campo de conocimiento. La percepción de los mismos conceptos se absolutamente diferente desde las diversas generaciones que conviven.

Barcelona en la actualidad cuenta con un gran recorrido de investigación e innovación dentro del campo de la salud y tiene un gran apoyo por parte de las instituciones hospitalarias, agencias de calidades, clusters y hubs. Un compromiso por lo tanto institucional y sociales hacia las personas.

No nos tendría que sorprender pues que el diseño tenga un papel relevante en este campo actuando desde la prudencia, con pequeñas acciones y posicionamiento crítico.

Objetivos Formativos

Los objetivos a conseguir pretenden; acercar la temática de la salud y el bienestar desde la perspectiva del diseño, establecer mecanismos para afrontar proyectos desde la multidisciplinariedad con colaboración con agentes no expertos en diseño, tener un acercamiento a las personas teniendo presente la multiculturalidad y la inclusión.

Tener la capacidad desde el diseño para elaborar una propuesta de diseño que mejore el bienestar y la salud de las personas. Un enfoque que permite entender un sector profesional que está en constante transformación y que cada vez más requiere la multidisciplinariedad y relaciones entre lo técnico y lo humanístico.

ENTENDER LAS VISIONES DEL SECTOR Tener una conciencia general del entorno y las características propias del entorno salud / bienestar. Desde varios puntos de vista. Salud mental, cultura de la salud, asociaciones, entidades y los agentes implicados.

COLABORAR EN ENTORNOS HETEROGÉNEOS Y MULTIDISCIPLINARIOS.

ROLES. Trabajar desde la figura del facilitador en contextos participativos y colaborativos

EXPONENCIAL / ESCALA. De la detección cercana de un problema a la implicación global del mismo. Trabajar desde la proximidad y la distancia, desde el detalle y el impacto.

DISEÑAR. La capacidad de recoger datos relevantes para el proyecto, investigación para el diseño y a través del diseño. Tener la capacidad de generar propuestas innovadoras, representarlas, producirlas y finalmente un conjunto de recursos con el fin de evaluarlas.

GESTIÓN DE DATOS. Los datos como punto de partida para el diagnóstico y para establecer los fundamentos del proyecto. Tener conocimientos sobre los sensores, comunicadores y plataforma, relacionando las personas con su entorno.

Recomendaciones

No es necesario ningún conocimiento previo para poder cursar la asignatura. Aun así, es recomendable el dominio de herramientas digitales y/o analógicas de representación visual por la entrega de los proyectos tanto a nivel gráfico como 3D.

Contenidos

Los contenidos de la asignatura estarán relacionados con el proyecto que se esté desarrollando en cada momento del curso.

Se tratarán contenidos como:

- Tendencias actuales en el sector de la salud
- Digitalización y salud
- Integración de los sistemas de salud
- Usabilidad de los dispositivos de salud
- *Cure & Care*
- Personalización de prótesis
- Nuevos materiales
- Ergonomía y salud
- Nuevos roles del diseño a la salud
- Agentes implicados: profesionales / pacientes / familias
- Salud y bienestar en las diferentes culturas
- Datos y herramientas de medida
- Usuarios extremos
- Seguridad
- Narrativa asociada al proyecto
- MVP
- Inclusividad

Metodología

Metodología docente

(D) Detectar. Situarnos en un estado receptivo de burbuja proyectual. Un elemento latente que nos permite estar atentos, filtrar y decidir.

(M) Mirar. Tener una mirada crítica, cercana y distante a la vez. Aprender a mirar y detectar. Gesto, atmósfera, protocolos, secuencias.

(A) Aprender. Actitud de aprendizaje constante. Aprendizaje y transferencia. El grupo como elemento generador de conocimiento.

(P) Proyectar. Representante. Producir, Presentar. Intervenir en el escenario elegido.

(T) Testar, prototipado, métricas de medida del impacto. Entrevistas post proyecto.

(V) Validar. Herramientas de validación, y conclusiones de la investigación / propuesta de diseño.

Todos los estudiantes tendrán que pasar por estas fases para generar un pequeño impacto en el campo de la salud y el bienestar de las personas. Aún así la metodología docente aplicada en este curso servirá también para ser aplicada en diferentes campos de acción con los que se relacionan los diseñadores.

Actividades formativas

Cápsulas teóricas: presentación de contenidos relacionados con la salud y el bienestar.

Debates: reflexión individual y colectiva sobre temáticas de actualidad y posibilidades de futuro puestas en común al aula.

Workshops: sesiones de corta duración para idear propuestas especulativas que aporten nuevas visiones a la salud y el bienestar:

1. **Workshop** especulativo I (10% de la nota)
2. **Workshop** especulativo II (10% de la nota)

Intervenciones de profesionales: ponencias y colaboraciones de profesionales del sector del diseño que aporten una visión externa a la asignatura.

Tutorías de proyecto: sesiones dedicadas al seguimiento de los proyectos que se desarrollarán en la asignatura y trabajo en el aula:

1. Proyecto 1: caso real y concreto (20% de la nota)

Comprensión y análisis de la patología de un usuario real explicada en primera persona y conceptualización de propuestas de diseño para dar solución.

2. Proyecto 2: caso real de libre elección (30% de la nota)

Implicación de un usuario/a del entorno próximo que presente limitaciones o patologías para realizar ciertas tareas en el ámbito cotidiano.

Ideación y proyección de un prototipo funcional que mejore la calidad de vida del usuario/a aportando solución a sus dificultades.

3. Proyecto 3: mejora del bienestar infantil a futuro (20% de la nota)

Colaboración con un profesional del sector de la salud infantil por el desarrollo de un proyecto sobre bienestar y futuro.

La asistencia y actitud participativa cuenta un **10% de la nota**

Evaluación

Sistema de Evaluación

El objetivo de la evaluación continuada es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitir mejorarlo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor(es), en una prueba de síntesis, que permita la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

Normativa General de Evaluación

// Para considerar superada la asignatura, se deberá obtener una calificación mínima de 5,0.

// Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.

// Se considerará "No Evaluable" (NE) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no se ha asistido.

// En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan distintas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final será de 0.

Proceso de Revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado y se realizará según calendario lectivo.

Proceso de Reevaluación

Normativa general

No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.

Para participar en la reevaluación, el alumnado debe a ver estado previamente evaluado en un conjunto de actividades, el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Bibliografía y Recursos

HOME. (2017, mayo 29). International Academy for Design and Health.
<https://www.designandhealth.org>

Úbeda, Ramón (2023). *El diseño es bueno para la salud*. La Fábrica

Jones, P. (2013). *Design for care: Innovating healthcare experience*. Rosenfeld Media.

Ku, B., & Lupton, E. (2022). *Health design thinking: Creating products and services for better health*. The MIT Press.

Smith, Cynthia (2007). *Design with the other 90%: Cities*. Cooper-Hewitt

Sennett, Richard. *El artesano*. Barcelona 2008. Anagrama S.A., 2009. [1ª ed. inglesa, 2008]. ISBN 8433962874

Miquel, E. Disseny i validació d'un instrument per la valoració de la maduresa del menor en relació a la presa de decisions sobre la pròpia salut. TDX

The Book. *Red Dot Design Award*. Medical Equipment. Germany, Red Dot Design. 2019

Norman, D. *Emotional Design*. United States of America, Basic Books. 2004

FAROS HSJD. <https://faros.hsjdbcn.org/es>

Competencias i Resultados de Aprendizaje

CB2. Que los y las estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB4. Que los y las estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5. Que los y las estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencia

CE3. Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

Competencia

CE5. Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

Resultados de aprendizaje

CE5.2. Representar mediante el sistema más apropiado en función de cada proyecto las características del mismo.

Competencia

CE7. Demostrar que entiende los materiales, sus calidades, los procesos y los costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

CE7.9. Escoger los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño.

Competencia

CE8. Demostrar conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como antropometría y fisiología de la percepción visual, ergonomía y métodos de evaluación de uso, mercadotecnia, técnica de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

CE8.5. Aplicar en el proyecto parámetros antropométricos y perceptivos, y criterios ergonómicos acordes con las características de uso del mismo.

Competencia

CE10. Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal

Resultados de aprendizaje

CE10.5. Usar intencionadamente los recursos gráficos para sintetizar y mejorar la comunicación.

Competencia

CE17. Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

Resultados de aprendizaje

CE17.2. Realizar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente.

Competencia

CE19. Demostrar que conoce los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

Resultados de aprendizaje

CE19.6. Formular un análisis de diseño que conduzca a un programa de actuación a partir de la recogida de datos cuantitativos y cualitativos, tests experimentales, entrevistas y interpretación de datos preexistentes.

CE19.7. Evaluar críticamente los resultados y la eficiencia del proyecto a partir de los objetivos definidos por el programa utilizando el análisis comparativo con la realidad preexistente.

Competencia

CE20. Aplicar con eficacia los principios físicos elementales y las herramientas matemáticas básicas, para la conceptualización y la formalización de proyectos de diseño.

Resultados de aprendizaje

CE20.2. Verificar durante el proceso de diseño y demostrar en la presentación, como actúan los principios físicos elementales en objetos y espacios proyectados.

Competencias transversales

CT3. Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectación como para el análisis y crítica razonada del diseño.

CT9. Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.

CT10. Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

CT12. Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.

CT13. Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno ambiental y con criterios de sostenibilidad.

CT14. Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial a la accesibilidad para grupos de usuarios y receptores diferentes.

CT16. Demostrar que se poseen valores y principios deontológicos propios de la profesión.

CT19. Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.