



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat www.eina.cat

DISSENY, SALUT I BENESTAR

Albert Conejos Sandoval, Lena Macau Sanz

Profesor Responsable: Lena Macau Sanz

Grupo: 1

Código: 105728

Créditos: 6 ECTS

Curso:

Semestre: 2

Tipología: Optativa

Materia: Procesos de Diseño

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	Dimecres 12:00 - 15:00	Albert Conejos Sandoval
		Lena Macau Sanz



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat www.eina.cat

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

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 cuyo 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 realizar en este campo, y las necesidades constante 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 tiene mucho que hacer. Desde la contemporaneidad la salud y el bienestar han estado ligadas a soluciones principalmente técnicas y el diseño y un enfoque holístico debe tener un papel relevante. Si bien es cierto que podemos entender el diseño como un elemento aislado cuando nos centramos en este ámbito las propuestas de producto, espacio o comunicación se convierten 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 en el "cure" como en el "care".

Si bien es cierto que la salud ha estado centrada en el entorno médico y en el concepto de centro en la actualidad aspectos de autonomía, grupo, colectividad y plataforma están desempeñando un papel muy importante en este campo. Otro aspecto a tener en cuenta dentro de la multiculturalidad es la diversidad generacional que se relaciona con este campo de conocimiento. La percepción de los mismos conceptos es absolutamente diferente desde las distintas generaciones que conviven con ellos.

Barcelona cuenta en la actualidad 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 tanto institucional y sociales hacia las personas.

No debería sorprendernos 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 en colaboración con agentes no expertos en diseño, tener un acercamiento a las personas teniendo en cuenta la multiculturalidad y la inclusión.

Tener la capacidad desde el diseño para elaborar una propuesta de diseño que mejore el bienestar y 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 agentes implicados.

COLABORAR EN ENTORNOS HETEROGENIOS 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 recopilar datos relevantes para el proyecto, investigación para el diseño ya través del diseño. Tener la capacidad de generar propuestas innovadoras, representarlas, producirlas y por último un conjunto de recursos para 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 a las personas con su entorno.

Recomendaciones

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

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

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 en la salud
- Agentes implicados: profesionales / pacientes / familias
- Salud y bienestar en las distintas culturas
- Datos y herramientas de medida
- Usuarios extremos
- Seguridad
- Narrativa asociada al proyecto
- MVP
- Inclusividad

Metodología docente:

(D) Detectar. Ubicarnos 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. RePresentar. 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. Sin embargo 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 en el 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.

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 darle solución.

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

Implicación de un usuario/a del entorno cercano 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.

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

Colaboración con un profesional del sector de la salud (a definir si será salud infantil, ancianos o algún otro colectivo específico) para el desarrollo de un proyecto sobre bienestar y futuro.

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

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

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 en el 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.

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 darle solución.

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

Implicación de un usuario/a del entorno cercano 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.

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

Colaboración con un profesional del sector de la salud (a definir si será salud infantil, ancianos o algún otro colectivo específico) para el desarrollo de un proyecto sobre bienestar y futuro.

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

Proceso de revisión

El lugar, fecha y hora de revisión se comunicarán al alumnado junto con la publicación de las calificaciones finales provisionales.

Resultados de aprendizaje de la materia

Habilidades

Relacionar conceptos y procedimientos de diferentes sectores profesionales del diseño en el desarrollo de proyectos de diseño integrales. (ST09)

Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto. (ST10)

Desarrollar el análisis previo al desarrollo de un proyecto, identificando las características propias del sector profesional del diseño mediante la incorporación de la perspectiva de género y de criterios de diversidad en el estudio del contexto y de sus grupos de interés. (ST02)

Resultados de aprendizaje de la titulación

Conocimientos

Catalogar los materiales, sus cualidades y principios físicos en relación con la conceptualización y formalización de proyectos de diseño, observando criterios medioambientales y de sostenibilidad.

Categorizar las tecnologías y los procesos de producción y sus respectivos costes en relación con la conceptualización y formalización de proyectos de diseño, sin desatender los criterios de rigor y calidad formal en los acabados y los detalles.

Referenciar conocimientos esenciales de las ciencias y disciplinas auxiliares del diseño, como la antropometría, la ergonomía, la comunicación visual, los métodos de evaluación, la mercadotecnia, la prospección, etc.

Describir el marco legal y los valores deontológicos y éticos del ámbito profesional del diseño, así como los contextos y agentes que los aplican, poniendo especial énfasis en los aspectos relacionados con los derechos democráticos, así como con los derechos humanos y fundamentales.

Habilidades

Detectar problemas de diseño a partir del análisis de objetos, elementos de comunicación gráfica y espacios con una visión situada en el marco de la contemporaneidad, la accesibilidad universal y la igualdad de oportunidades.

Aplicar las habilidades de expresión plástica y los conocimientos de materiales y tecnologías productivas acorde al planteamiento de un proyecto de diseño.

Proponer soluciones a problemas de diseño (u otros ámbitos en los que el diseño pueda aportar respuestas) con claridad y refiriendo el vocabulario específico del área, así como las técnicas de expresión y representación adecuadas.

Representar gráficamente espacios, volúmenes, planos y superficies, utilizando las técnicas características del diseño

Utilizar medios informáticos y tecnologías digitales acordes con los procesos de creación y proyectación en el ámbito del diseño.

Aplicar criterios y valores éticos y estéticos a la práctica del diseño, considerando las dimensiones formales de los entornos y su diversidad

Investigar con espíritu crítico en el ámbito del diseño y sus disciplinas afines, teniendo en cuenta la innovación, la experimentación y la constante renovación de las industrias culturales, así como los derechos fundamentales y los valores democráticos y de igualdad.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

Evaluar la viabilidad social, económica, ambiental y tecnológica de un proyecto de diseño, incorporando la perspectiva de género y la diversidad como criterios analíticos clave, y garantizando el respeto a los derechos fundamentales, la sostenibilidad y los valores democráticos.

Competencias

Proponer soluciones de diseño creativas, así como concienciadas y socio-ambientalmente sostenibles, en atención a los ODS.

Gestionar, con capacidad de adaptación, el desarrollo de proyectos de diseño de manera individual o en equipo, en el marco de las organizaciones empresariales e instituciones en que se producen.

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Aplicar el conocimiento adquirido a la resolución de proyectos de diseño y arte con una ejecución profesional que tenga en consideración a la diversidad de usuarios y/o receptores.

Bibliografía y Recursos

HOMBRE. (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 SA, 2009. [1ª ed. inglesa, 2008]. ISBN 8433962874

Miquel, E. Diseño y validación de un instrumento para la valoración de la madurez del menor en relación con la toma de decisiones sobre la propia salud. TDR

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>