

DISEÑO PARA LA INNOVACIÓN SOCIAL

ESPECIALIDAD/ES	CURSO /OS	SEMESTRE	TURNO	Nº DE CRÉDITOS	HORAS PRESENCIALES
GMPI	2º 3º 4º	2º	M	6	6

G DISEÑO GRÁFICO I DISEÑO DE INTERIORES M DISEÑO DE MODA P DISEÑO DE PRODUCTO M TURNO MAÑANA T TURNO TARDE

PROFESORES

CATTERMOLE FIORAVANTI, PIERLUIGI / REY GARCÍA, FERNANDO

La asignatura, de carácter teórico-práctico, pretende poner al servicio de la innovación y la transformación social tanto las habilidades de las diferentes área de especialidad (gráfico, moda, interiores y producto) como los métodos y los procesos propios del design thinking, el diseño centrado en las personas, el diseño de servicios, el diseño estratégico y de escenarios.

Se toman como punto de partida todos estos conocimientos para adentrarnos en una práctica en la que el alumno actúa como diseñador experto y colabora activamente con un grupo de vecinos de Moratalaz para promover soluciones que puedan mejorar su calidad de vida. Pues, se trata de una experiencia en la que no se diseña "para los usuarios" sino "con los usuarios", que de esta manera se sitúan con todas sus necesidades, manifiestas y latentes, en el centro del proceso creativo.

En concreto, el proyecto que se desarrollará en el curso 2019/20 dedicará especial atención a las mecánicas de juego y a la *gamificación* en su relación con la innovación social. ¿Que 'reglas del juego' podríamos cambiar para activar nuevas formas de colaboración entre los vecinos de un barrio y propiciar cambios sociales significativos? ¿Juegos?

La asignatura corre a cargo de los profesores Fernando Rey y Pierluigi Cattermole y puede acoger a estudiantes de las cuatro especialidades y de los cursos 2º, 3º y 4º, lo que permite la utilización de una variedad de herramientas de diseño que enriquecen la intervención.

