

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA PROYECTO II DISEÑO DE PRODUCTOS

AÑO ACADÉMICO: 2025-26

CURSO: 2º

CARÁCTER: Optativa

SEMESTRE: 2º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 16989

EQUIPO DOCENTE: José F. López Aguilar jlopez@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Esta asignatura tiene el objetivo de plantear el diseño de producto desde una doble mirada: como práctica orientada a la resolución técnica y funcional de objetos, y como herramienta para imaginar futuros y construir relatos críticos a través de lo material. A lo largo del curso, el estudiante desarrollará proyectos que equilibran la metodología convencional del diseño —centrada en el análisis, formalización y viabilidad técnica— con ejercicios especulativos donde el objeto también opera como narrativa, como hipótesis o como provocación. Se trabaja tanto el objeto como fin como el objeto como medio, entendiendo que diseñar es intervenir en el presente, pero también proyectar escenarios posibles.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS

Bloque I (CAP)

- Investigación etnográfica y de usuario
- Análisis de tecnologías y definición de relaciones
- Propuesta de valor y conceptual
- Formalización de producto (sketching, maqueta rápida, prototipo)
- Diseño de conjunto y en detalle

Bloque II (New Realities)

- Investigación de nuevos escenarios futuros
- Posicionamiento personal crítico
- Generación de narrativas
- Diseño conceptual
- Visualización de ideas

METODOLOGÍAS DOCENTES

- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- PF-Sesiones de trabajo autónomo en grupo

COMPETENCIAS

- G2 - Configurar nuevas realidades a partir de la interpretación del contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico.
- CB2 - Que los 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
- T1 - Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional.
- T6 - Usar distintas formas de comunicación, tanto orales como escritas o audiovisuales, en la lengua propia y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido.
- T7 - Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un

contexto respetuoso con la diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales, de género y económicas diversas.

- E2 - Elaborar proyectos de diseño coherentes con una visión propia del diseño.
- E3 - Aplicar el pensamiento crítico en el proceso de diseño considerando la responsabilidad social de la práctica del diseño y las implicaciones derivadas de las creaciones.
- E10 - Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño.
- E12 - Elaborar y argumentar el proyecto de diseño con propiedad en términos visuales y discursivos, tanto en entornos teóricos como profesionales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Se desenvuelve en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones.
- Actúa en las situaciones habituales y las que son propias de la profesión con compromiso y responsabilidad.
- Define objetivos de aprendizaje propios y diseña procesos de desarrollo coherentes y realistas con los mismos objetivos y el tiempo de que se dispone.
- Argumenta una postura conectando la conceptualización con su formalización.
- Demuestra una actitud crítica en el proceso de diseño en relación a la responsabilidad social e implicaciones en la práctica del diseño.
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas del diseño de producto.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	PONDERACIÓN FINAL
P1-Observación de la participación	5	10	5
P2-Seguimiento del trabajo realizado	30	50	35
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	30	60	60

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La asignatura se articula en dos bloques (CAP y New Realities), cada uno de los cuales estará basado en un proyecto independiente con una nota propia que computará al 50% en el total de la asignatura. Cada bloque se compone del conjunto de actividades evaluables descritas en la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-1 Realización de ejercicios en el aula y participación en clase	5%	NO	P-1
Actividad-2 Proceso de trabajo individual	35%	NO	P-2
Actividad-3 Proyecto Fase-1 (presentación intermedia)	10%	NO	P-5
Actividad-4 Proyecto Fase-Final (presentación Final)	50%	SI*	P-5

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el estudiantado podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas por el estudiantado en la fecha indicada y con una nota igual o superior a 3.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia.

En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

El plagio o la copia de trabajo ajeno se penalizan en todas las universidades y, según las Normas de Convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen faltas graves o muy graves. Es por eso que en el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como también el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, se traduce de manera automática en un suspenso y/u otras medidas disciplinarias ([Normes de Convivencia de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya](#)).

Para cualquier duda o consulta, véase la ([Normativa Académica de Grado de la Facultad de Diseño e Ingeniería Elisava UVic-UCC](#)).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- Ashby, Michael, and Kara Johnson. *Materials and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design*. 3rd ed. Oxford: Butterworth-Heinemann, 2014.
→ Introducción a la selección de materiales según función, forma y sostenibilidad, con equilibrio entre rigor técnico y claridad visual.
- Baxter, Mike. *Product Design: A Practical Guide to Systematic Methods of New Product Development*. London: Chapman & Hall, 1995.
→ Guía clara y estructurada para abordar el proceso completo de diseño de producto, desde el análisis de necesidades hasta la fabricación.
- Börner, Katy. *Atlas of Forecasts: Modeling and Mapping Desirable Futures*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2021.
→ Libro que combina visualización de datos, modelización y pensamiento sistémico para imaginar futuros complejos desde el diseño y la ciencia.
- Dunne, Anthony, and Fiona Raby. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2013.
→ Referencia clave del diseño especulativo, que explora cómo usar objetos para imaginar futuros posibles, provocar reflexión crítica y cuestionar el presente.
- Goodman, Elizabeth, Mike Kuniavsky, and Andrea Moed. *Observing the User Experience: A Practitioner's Guide to User Research*. 2nd ed. Burlington: Morgan Kaufmann, 2012.
→ Manual práctico sobre técnicas cualitativas de investigación con usuarios: entrevistas, observación y pruebas de uso.
- Julier, Guy, Lucy Kimbell, and Carey Jewitt. *Designing with People*. AHRC Connected Communities, 2013.
→ Breve introducción a métodos participativos para investigar y diseñar con usuarios reales en contextos sociales.
- Lefteri, Chris. *Making It: Manufacturing Techniques for Product Design*. 3rd ed. London: Laurence King Publishing, 2019.
→ Guía visual de procesos de fabricación para diseñadores, con explicaciones accesibles sobre técnicas industriales reales.
- Norman, Donald A. *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. New York: Basic Books, 2004.
→ Explora cómo el diseño afecta nuestras emociones y percepciones, y cómo crear productos que conecten a nivel sensorial y afectivo.
- Quinn, Bradley. *Design Futures*. London: Merrell Publishers, 2011.
→ Explora direcciones radicales del diseño y la arquitectura futura, destacando cómo innovaciones en IA, nanotecnología y materiales transforman nuestros objetos y espacios cotidianos.
- Raymond, Martin. *The Trend Forecaster's Handbook*. 2nd ed. London: Laurence King Publishing, 2019.
→ Manual para detectar y analizar tendencias culturales y sociales, útil para anticipar escenarios de diseño futuros.