

## **GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN**

### **PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA DESCUBRIR**

AÑO ACADÉMICO: 2025-26

CURSO: 1º

CARÁCTER: Formación Básica

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 16966

EQUIPO DOCENTE: Jordi Sàbat [jsabat@elisava.net](mailto:jsabat@elisava.net)

#### **PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS**

Los lenguajes de representación y de expresión como herramienta primordial de análisis y de comunicación en el campo del diseño. Introducción a las herramientas y conceptos de forma, volumen, color, imagen y materia.

#### **OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)**

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS

#### **CONTENIDOS**

- Lenguajes de representación y de expresión: Aproximación al gesto y a su expresión desde el descubrimiento de las diversas técnicas artísticas.
- Lenguajes artísticos: Introducción a los conceptos de forma, volumen, color y materia.
- Inmersión en el dibujo analítico y descriptivo en la representación de lo real.
- Introducción al lenguaje de la imagen desde la fotografía.
- Aplicación de códigos y lenguajes en la elaboración de narrativas.
- Identificación y desarrollo del lenguaje propio: haciendo uso de los procesos técnicos, materiales y conceptuales del curso.

#### **METODOLOGÍAS DOCENTES**

- Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a. (PA)

#### **COMPETENCIAS**

- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. (CB4)
- Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto. (G3)
- 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. (T7)
- Experimentar con materiales, procesos y técnicas para aportar valor al proyecto de diseño. (E5)
- Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño. (E10)

#### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

- Comunica a todo tipo de audiencias (especializadas o no) de manera clara y precisa conocimientos, metodología, ideas, problemas y soluciones.
- Define objetivos de aprendizaje propios y diseña procesos de desarrollo coherentes y realistas con los mismos objetivos y el tiempo de que se dispone.
- Muestra una actitud de motivación y compromiso para la mejora personal y profesional.
- Aplica creativamente los conocimientos técnicos que aportan valor al proyecto.
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas de representación adecuadas.

#### **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	10	10	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	15	30	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	40	80	60

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-1 Dibujo	35%	SI*	P-2 / P-5
Actividad-2 Fotografía	35%	SI*	P-2 / P-5
Actividad-3 Dibujo-Fotografía	20%	NO	P-2 / P-5
Actividad-4 Asistencia y participación	10%	NO	P-1

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 DIDACTICOS

- Berger, John. 2014. *Sobre el dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Berger, John. 2000. *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Berger, J.; Demirel, S. 2014. *Cataratas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Edwards, Betty, 1984. *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Madrid: Herman Blume.
- Birch, Helen. 2015. *Dibujar*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gail Greet, H. 2002. *Elements of design*: Rowena Reed Kostellow and the structure of visual relationships. Nova York: Princeton Architectural Press.
- Jenny, P. 2014. *Técnicas de dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Munari, Bruno. 2002. *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Wong, Wucius. 1988. *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.