

## **GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN**

### **PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA INTRODUCCIÓN AL DISEÑO**

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: 16974

EQUIPO DOCENTE: Enric Llorach [ellorach@elisava.net](mailto:ellorach@elisava.net)

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

Introducción en el mundo del diseño con toda su complejidad estética, funcional, técnica y cultural.

Adquisición, como primer paso, de una mirada propia. Desarrollar la capacidad de observación, en tanto condición indispensable para descubrir las lógicas proyectuales del diseño y, al mismo tiempo, las propias potencialidades del alumnado.

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

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS

#### **CONTENIDOS**

- Iniciación a los estudios y la cultura del diseño: marco social, económico y productivo.
- Vinculación del diseño con las principales corrientes artísticas y filosóficas: la idea de artista del siglo XIX, la ruptura de las vanguardias, el marco pedagógico del diseño moderno (Bauhaus, Ulm); la influencia de la cibernética en los procesos creativos, el rol de la mujer en la historia del arte y del diseño, etc.
- Familiarización con terminología no específica del diseño: industrialización, producción en serie, taylorismo, consumismo, metrópolis, identidad, marca, marketing, corporación, deslocalización, mass media, globalización, etc.

#### **METODOLOGÍAS DOCENTES**

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

#### **COMPETENCIAS**

- Configurar nuevas realidades a partir de la interpretación del contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico. (G2)
- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio. (CB1)
- 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. (T1)
- Ejercer la ciudadanía activa y la responsabilidad individual con compromiso con los valores democráticos, de sostenibilidad y de diseño universal, a partir de prácticas basadas en el aprendizaje, servicio y en la inclusión social. (T5)
- 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)
- 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. (E3)
- Utilizar y generar herramientas de investigación adecuadas a las necesidades de cada proyecto. (E9)

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Muestra habilidades para la reflexión crítica en los procesos vinculados al ejercicio de la profesión.
- Analiza éticamente situaciones de injusticias y desigualdades y propone medidas de compensación.
- Muestra habilidades para el análisis de situaciones desde una perspectiva global e integral poniendo en relación elementos sociales, culturales, económicos y de género, según corresponda.
- Evalúa y emplea las herramientas de investigación adecuadas según las necesidades del contexto.
- Identifica y consulta un amplio abanico de fuentes relevantes para su investigación.

## 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
P2-Seguimiento del trabajo realizado	5	10	10
P3-Infórmes de los propios estudiantes, tutores externos, tribunal	25	35	30
P4-Pruebas específicas de evaluación: exámenes	30	35	10
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	10	50	50

### 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 Lecturas y comentarios de texto	20%	NO	P-2/P-4
Actividad-2 Cuaderno (proceso)	15%	NO	P-3
Actividad-3 Cuaderno entrega final	25%	SI*	P-5
Actividad-4 Artefacto (proceso)	15%	NO	P-3
Actividad-5 Artefacto entrega final	25%	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 Convivència 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**

- Alonso, Luis Enrique y Conde, Fernando. 1994. *La historia del consumo en España: una aproximación a sus orígenes y primer desarrollo*. Madrid: Debate,
- Benjamin, Walter. 2012. *Escritos políticos*. Madrid: Abada.
- Céline, Louis Ferdinand. 2011. *Viaje al fin de la noche*. Madrid: Edhasa.
- Fusco, Renato de. 2005. *Historia del diseño*. Barcelona: Santa & Cole.
- Freud, Sigmund. 2015. *El malestar en la cultura*. Madrid: Alianza editorial.
- Galbraith, John Kenneth. 2001. *La sociedad opulenta*. Barcelona: Austral.
- Giddens, Anthony y Sutton, Philip W. 2015. *Conceptos esenciales de sociología*. Madrid: Alianza editorial.
- Loos, Adolf. 1993. *Escritos I y II*. Madrid: *El Croquis editorial*.
- Munari, Bruno. 2016. *¿Cómo nacen los objetos?: Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Sparke, Penny. 2011. *Diseño y cultura, una introducción: desde 1900 hasta la actualidad*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Stearns, Peter N. 2001. *Consumerism In World History: The Global Transformation Of Desire*. Routledge.