

## **GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN**

### **PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA PROCESOS DE 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: 16969

EQUIPO DOCENTE: María José Araya [maraya@elisava.net](mailto:maraya@elisava.net)

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

Introducción al proceso proyectual del diseño desde los métodos y los procesos como herramientas para investigar, idear, desarrollar, y solucionar un proyecto de diseño.

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

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS

#### **CONTENIDOS**

- Ideación y representación de objetos y espacios: prototipado, dibujo de ideación, storytelling, visual thinking, infografía, fotografía, maqueta de concepto, simulaciones, presentación.
- Gestión del trabajo y del tiempo: recursos para proyectos individuales y en equipo, elaboración de plan de trabajo.
- Documentación de la experimentación y el proceso de diseño; reflexión sobre la metodología empleada.

#### **METODOLOGÍAS DOCENTES**

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

#### **COMPETENCIAS**

- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios científicos y humanísticos, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (G1)
- 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. (CB2)
- Mostrar habilidades para el ejercicio profesional en entornos multidisciplinares y complejos, en coordinación con equipos de trabajo en red, ya sea en entornos presenciales o virtuales, mediante el uso informático e informacional de las TIC. (T4)
- 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)
- Definir un posicionamiento personal del diseño a partir de una visión política, social, medioambiental, ética y estética del contexto. (E1)
- Aplicar el conocimiento de los diferentes ámbitos del diseño para adaptarse a la evolución y a las necesidades del contexto profesional. (E7)
- Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño. (E10)
- Adquirir habilidades en la detección de oportunidades de diseño y en la resolución de problemas en el desarrollo de proyectos. (E13)

#### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

- Aplica sus conocimientos para la resolución de problemas en ámbitos laborales complejos o profesionales y especializados que requieren el uso de ideas creativas e innovadoras.
- 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 de representación adecuada.
- Reconoce y analiza los condicionantes y oportunidades existentes para resolver retos complejos.

## 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	30	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	25	40	40
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	30	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 Sketchbook Métodos-1	20%	NO	P-2
Actividad-2 Sketchbook Métodos-2	20%	NO	P-2
Actividad-3 Sketchbook físico	10%	SI*	P-1
Actividad-4 Toolkit-1 Parcial	20%	NO	P-5
Actividad-4 Toolkit-2 Final	30%	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-Universitat Central de Catalunya, 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 Facultat de Disseny e Enginyeria Elisava UVic-UCC](#)).

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

- Cross, N. 1999. *Métodos de diseño: estrategias para el diseño de productos*. Limusa: Noriega Editores.
- De Bono, E. 1993. *El pensamiento lateral*. Paidós Iberica.
- Design Council. 2007. *Eleven lessons: managing design in eleven global companies*.
- Desk research report [en línea]. Disponible en: <[www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons\\_DeskResearchReport\\_0.pdf](http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_DeskResearchReport_0.pdf)>.
- Dondis, D. A. 1998. *La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hustwit, G. 2015. *Helvetica/ objectified/Urbanizes: The complete interviews*. Ivorypress.
- Kentridge, W. 2007. *William Kentridge on his process*. SFMOMA, San Francisco Museum of Modern Art. [https://youtu.be/5\\_UphwAfjkh](https://youtu.be/5_UphwAfjkh) (20/02/2018).
- Munari, B. 1983. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili.

- Ponzi, E. 2017. *The great NY subway map*. New York: Museum of Modern Art.
- Sanders, EB-N. 2000. *Generative tools for co-designing. Collaborative design*. Springer London, 3-12.