

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA PROYECTO PERSONAL

AÑO ACADÉMICO: 2025-26

CURSO: 3º

CARÁCTER: Obligatoria

SEMESTRE: 1º

ECTS: 12

HORAS LECTIVAS: 90

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 210

HORAS TOTALES: 300

IDIOMA/S: Castellano/Català/English

CÓDIGO: 17018

EQUIPO DOCENTE: Manuela Valtchanova mvaltchanova@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Esta asignatura propone dotar de herramientas conceptuales y operativas sobre la autoexploración del afecto, la subjetividad y la identidad en relación con la vida cotidiana y sus políticas. Se propone trabajar el diseño como herramienta de autodefinición que opera entre la crítica, el deseo y la imaginación personal. Se estudiarán diferentes formatos de proyectos que derivan de la subjetividad personal de cada uno. Posteriormente, se desarrollan, desde la fase de reconocimiento crítico del contexto personal, la definición de enunciados de diseño y estrategias de acción hasta el desarrollo y la implementación de propuestas concretas.

Los proyectos se definirán dentro de un marco conceptual y operativo transdisciplinario, fundamentado en las teorías críticas contemporáneas relacionadas con la capacidad de la agencia humana de transformación de su entorno “tecno-bio-físico-social” (Braidotti, 2000). Los proyectos priorizan la exploración personal, por lo que se desarrollarán prioritariamente a través de trabajo individual, buscando colaboraciones puntuales con otro alumnado en diferentes fases del proyecto. Se proponen diferentes vías de trabajo que oscilan entre formatos como narrativa audiovisual, productos y objetos, instalaciones y espacios con diferentes temporalidades de uso.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS

Bloque 1: Análisis y posicionamiento personal

- Análisis y reconocimiento crítico del contexto personal y/o colectivo a través de la investigación enfocada, recopilación de datos y su interpretación en clave social, cultural, política y medioambiental.
- Trabajo contextual: exploración de diferentes formatos y escalas de trabajo como reacción a las particularidades de cada contexto subjetivo.
- Posicionamiento crítico respecto a la naturaleza social, cultural y política del contexto de trabajo.

Bloque 2: Experimentación

- Experimentación con diferentes lenguajes artísticos para buscar nuevas modalidades de representación tanto de lo real como de lo imaginario.
- Identificación y desarrollo del lenguaje propio: haciendo uso de los procesos técnicos, materiales y conceptuales del curso.
- Trabajo transdisciplinar: exploración de las interferencias entre diferentes disciplinas (arte, arquitectura, diseño, sociología, etnología, etc.) para impulsar nuevos enfoques de trabajo según las oportunidades de acción de cada contexto.

Bloque 3: Definición y desarrollo de proyecto

- Reflexión sobre el rol del diseño en las políticas de lo cotidiano y su agencia en la definición de la identidad personal o colectiva.
- Definición de enunciados del proyecto a base del reconocimiento crítico y la experimentación realizada.
- Definición tanto del formato de trabajo, como de las estrategias de materialización e implementación necesarias para responder al enunciado del proyecto.
- Comunicación de proyectos complejos que abarcan todo el proceso, desde el posicionamiento crítico y la experimentación hasta la implementación física multiformato.

Estos contenidos se tratarán en 8 diferentes módulos de aplicación, entre los cuales el alumnado puede escoger dos: *Self Identity*, *Mi yo digital*, *Autosouvenir*, *Mi expo (en una galería)*, *Self Publishing*, *Self Data*, *My Ready Made*, *Self-spaces*.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a (PA)
- Sesiones de trabajo en grupos reducidos con el profesor/a (PB)
- Sesiones de tutoría individual con el profesor/a (PC)
- Sesiones de tutoría en grupo con el profesor/a (PD)
- Sesiones de trabajo autónomo individual (PE)

COMPETENCIAS

- Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto (CG3)
- 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)
- Proyectar los valores del emprendimiento y de la innovación en el ejercicio de la trayectoria personal académica y profesional a través del contacto con diferentes realidades de la práctica y con motivación hacia el desarrollo profesional (CT2)
- Interactuar en contextos globales e internacionales para identificar necesidades y nuevas realidades que permitan transferir el conocimiento hacia ámbitos de desarrollo profesional actuales o emergentes, con capacidad de adaptación y de autodirección en los procesos profesionales y de investigación (CT3)
- 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 (CT4)
- 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 (CT6)
- Definir un posicionamiento personal del diseño a partir de una visión política, social, medioambiental, ética y estética del contexto CE1)
- Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño (CE10)
- Adquirir habilidades en la detección de oportunidades de diseño y en la resolución de problemas en el desarrollo de proyectos (CE13)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Recopila e interpreta datos e informaciones sobre las que fundamentar sus conclusiones incluyendo, reflexiones sobre asuntos de índole social, científica o ética en el ámbito del diseño.
- Diseña intervenciones que atienden a necesidades del ámbito de forma multidisciplinar.
- Integra el contexto cultural, social y tecnológico en su visión personal del diseño.

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	20	15
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	30	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	20	40	40
P6-Defensa pública de proyectos	15	30	15

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 Participación en clase	15%	NO	P-1

Actividad-2 Memoria de todas las fases del proyecto	30%	SI*	P-2
Actividad-3 Trabajos semanales (por fases)	20%	NO	P-5
Actividad-4 Proyecto final	20%	SI*	P-5
Actividad-5 Exposición pública final	15%	NO	P-6

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

- Braidotti, Rossi. 2002. *Metamorphoses. Towards a Materialist Theory of Becoming*. Vol. 21. Cambridge (UK), Malden (USA): Polity Press.
- Karami, Sepideh. 2018. "Critical Inhabitation: Interruption and Performative Criticality." In *After Effects Vol2. Theories and Methodologies in Architectural Research*, 300–311. New York, Barcelona: Actar Publisher.
- Negri, Antonio. 2000. Kairòs, Alma Venus, Multitudo. In *Time for Revolution*, 139–248. London, New York: Continuum.
- Rancière, Jacques. 2010. *Dissensus. On Politics And Aesthetics*. Edited by Steven Corcoran. London, New York: Bloomsbury Academic.
- Sennett, Richard. 1970. *The Uses of Disorder: Personal Identity and City Life*. New York: Alfred A. Knopf.