

## **GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN**

### **PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA CONTEXTO Y USUARIO**

AÑO ACADÉMICO: 2026-27

CURSO: 2º

CARÁCTER: Obligatoria

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 16976

EQUIPO DOCENTE: Danae Esparza [desparza@elisava.net](mailto:desparza@elisava.net)

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

En los últimos años el diseño se ha posicionado como una pieza clave para hacer frente a retos complejos y globales que requieren del trabajo en equipos transdisciplinares en áreas diversas como transporte, regeneración urbana, sistemas de energía, sanidad y diseño de políticas. Este cambio de escala de los proyectos donde interviene el diseñador se puede ver reflejado en la aparición de nuevas disciplinas y metodologías de trabajo como diseño de interacción, diseño de experiencias, diseño participativo, co-diseño, diseño de servicios y diseño para la innovación social.

En este contexto varios autores (Manzini y Cipolla 2019, Sanders y Stappers 2014) describen los nuevos roles que los diseñadores deberán ejercer, convirtiéndose en profesionales expertos capaces de aportar competencias de diseño en procesos de co-diseño para facilitar la creatividad con el resto de participantes y provocar formas de pensar creativa y críticamente sobre el futuro.

Estas nuevas prácticas de diseño requieren habilidades adicionales que se centran más en la investigación. Por lo tanto, la investigación se ha convertido en una habilidad clave, actualmente un graduado o graduada en diseño: debe ser capaz de demostrar familiaridad con métodos de investigación, tener la capacidad de analizar y sintetizar datos y comunicar los hallazgos de forma objetiva y convincente (Rodgers y Yee 2016). La investigación en diseño no solo se basa en la investigación cuantitativa y cualitativa propias de las ciencias sociales, sino que requiere tanto de "evidencia como intuición", los diseñadores necesitan estar informados pero también intuición para ser capaces de imaginar nuevas posibilidades (Fulton-Suri 2008).



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

Esta asignatura incorpora específicamente el siguiente ODS y su meta:

Objetivo 10: Reducir la desigualdad en y entre los países

10.2 De aquí a 2030, potenciar y promover la inclusión social, económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica u otra condición.

#### **CONTENIDOS**

El contenido de la asignatura se estructura con un doble objetivo: por un lado, que el alumnado integre la investigación social en el proceso de diseño para la búsqueda de oportunidades y la toma de decisiones; por el otro, que explore las aportaciones que el diseño puede realizar en una investigación.

El aprendizaje se realiza a través de un trabajo de investigación en profundidad a partir del cual el alumnado pone en práctica los siguientes contenidos:

- Investigación y diseño
- Diseño de la investigación
- Métodos de investigación primaria y secundaria (ciencias sociales)
- Métodos de investigación propios del diseño

#### **METODOLOGÍAS DOCENTES**

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

- PB-Sesiones de trabajo en grupos reducidos con el profesor/a
- PE-Sesiones de trabajo autónomo individual
- 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.
- CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- 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.
- T2 - 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.
- T3 - 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.
- T5 - 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.
- 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.
- 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.
- E9 - Utilizar y generar herramientas de investigación adecuadas a las necesidades de cada proyecto.
- E13 - Adquirir habilidades en la detección de oportunidades de diseño y en la resolución de problemas en el desarrollo de proyectos.

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Adquiere y demuestra conocimientos avanzados de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en el ámbito de la investigación para el diseño.
- 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.
- Elabora informes y documentos escritos (principalmente de carácter técnico) con corrección ortográfica y gramatical en catalán, español e inglés.
- 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<br>MÍNIMA | PONDERACIÓN<br>MÁXIMA | PONDERACIÓN<br>FINAL |
|--------------------------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------|
| P1-Observación de la participación                                 | 0                     | 10                    | 10                   |
| P2-Seguimiento del trabajo realizado                               | 25                    | 30                    | 30                   |
| P3-Informes de los propios estudiantes, tutores externos, tribunal | 10                    | 35                    | 20                   |

|                                                   |    |    |    |
|---------------------------------------------------|----|----|----|
| P4-Pruebas específicas de evaluación: exámenes    | 0  | 10 | 10 |
| P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos | 30 | 35 | 30 |

#### 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 los debates y discusiones  | 10%  | NO                      | P-1                   |
| Actividad-2 Contextualización individual                | 10%  | NO                      | P-3                   |
| Actividad-3 Memoria de desarrollo del proyecto: parte 1 | 30%  | SI*                     | P-2                   |
| Actividad-4 Memoria de desarrollo del proyecto: parte 2 | 30%  | SI*                     | P-5                   |
| Actividad-5 Presentación final                          | 20%  | NO                      | P-3 / P-4             |

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 ([Normas 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

- Bush, R., Celsi, M.W., Hair, J. Jr., M & Ortinau, D. 2017. *Essentials of Marketing Research*. New York: McGraw-Hill. Disponible en: [shorturl.at/jkHLN](http://shorturl.at/jkHLN)
- Dawson, Catherine. 2002. *Practical Research Methods*. Oxford: howtobooks
- Fulton Suri, Jane. "Informing our intuition. Design research for radical innovation". *Rotman Magazine*. Winter (2008), p.53-57.
- Hanington, Bruce M. *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Gloucester, Mass. Rockport, 2012. Disponible en: < <http://catalegbiblioteca.elisava.net/opac?id=00075200>>
- IDEO.org. 2015. *Diseño Centrado en las Personas: Kit de Herramientas*. [en línea] San Francisco: IDEO.org. Recuperado de: [designkit.org](http://designkit.org).
- IDEO. 2015. *The Little Book of Design Research Ethics*. [en línea] San Francisco: IDEO. Recuperado de: <https://lbodre.ideo.com/>
- Kumar, Ranjit. 2011. *Research Methodology*. London: SAGE
- Kumar, Vijay. 2013. *101 Design Methods*. New Jersey: John Willey & Sons
- Leavy, Patricia. 2017. *Research Design. Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-Based, and Community-Based Participatory Research Approaches*. London: The Guilford Press.
- Manzini, Ezio. 2015. *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta.
- Manzini, E.; Cipolla, C. [en línea]. *Design for Social Innovation and Cities*. [Consulta: 30 agosto 2021]. 2019. Disponible en: [https://www.desisnetwork.org/wp-content/uploads/2019/10/Design\\_for\\_social\\_innovation\\_and\\_cities\\_s.pdf](https://www.desisnetwork.org/wp-content/uploads/2019/10/Design_for_social_innovation_and_cities_s.pdf)
- Martin, Bella and Hanington, Bruce. 2012. *Universal Methods of Design*.
- Matthews, B. y Ross, L. 2010. *Research Methods: A Practical Guide for the Social Sciences*. Harlow: Longman. Disponible en: [shorturl.at/ehCEW](http://shorturl.at/ehCEW)

- Robson, C. y McCartan, K. *Real World Research*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons. Disponible en: [shorturl.at/coDW2](http://shorturl.at/coDW2)
- Rodgers, Paul; Yee; Joyce. 2016. *Design Research is Alive and Kicking*. Design Research Society, Brighton.
- Sanders, Elizabeth B.N. 2017. "Design Research at the crossroads of education and practice" *She ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, vol 3, n°1, Spring, p.3-15.
- Sleswijk Visser 2009. Bringing the everyday life of people into design. [Tesis doctoral]
- Stickdorn, Marc, et al. 2018. *This is Service Design Doing*. Canada: O'Reilly. <https://www.thisisservice.design/doing.com/methods/contextual-interview>
- Koskinen, Ilpo, et al. 2011. *Design Research Through Practice*. From the Lab, Field and showroom. Waltham: Elsevier