GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA
PROYECTO I. DISEÑO DE PRODUCTOS

AÑO ACADÉMICO: 2026-27
CURSO: 2º
CARÁCTER: Optativa
SEMESTRE: 1º
ECTS: 6
HORAS LECTIVAS: 45
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105
HORAS TOTALES: 150
IDIOMA/S: Castellano/Català
CÓDIGO: 16989

EQUIPO DOCENTE: Salva Fàbregas sfabregas@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS
La asignatura tiene como objetivo fomentar la reflexión en torno a la capacidad del diseño para repensar el contexto en el que vivimos, a partir del diseño de productos, fomentandola comprensión de los procesos de diseño y transformación para profundizar en el conocimiento de materiales, procesos productivos e implicaciones medioambientales y de sostenibilidad.
Esta asignatura dota a través de la aplicación y la experimentación de los conocimientos y las herramientas creativas necesarias para afrontar cualquier proyecto del ámbito artesano o de producción industrial que se proponga, con una visión contextual y empática hacia los usuarios.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)
Esta asignatura incorpora específicamente los siguientes ODS y sus metas:
Objetivo 9: Industria, innovación e infraestructura.
9.2 Promover una industrialización inclusiva y sostenible y, de aquí a 2030, aumentar significativamente la contribución de la industria al empleo y al producto interno bruto, de acuerdo con las circunstancias nacionales, y duplicar esa contribución en los países menos adelantados.
Objetivo 12: Producción y consumo responsables.
12.1 Aplicar el Marco Decenal de Programas sobre Modalidades de Consumo y Producción Sostenibles, con la participación de todos los países y bajo el liderazgo de los países desarrollados, teniendo en cuenta el grado de desarrollo y las capacidades de los países en desarrollo.
12.5 De aquí a 2030, reducir considerablemente la generación de desechos mediante actividades de prevención, reducción, reciclado y reutilización.
12.6 Alentar a las empresas, en especial las grandes empresas y las empresas transnacionales, a que adopten prácticas sostenibles e incorporen información sobre la sostenibilidad en su ciclo de presentación de informes.

CONTENIDOS
Los contenidos de la asignatura giran en torno a la elaboraciónn de un proyecto de diseño de producto que plantean retos de distinta naturaleza, relacionando la artesanía y la producción en serie desde la reflexión sobre las costumbres y acciones humanas.
El estudiantado es guiado a través de una serie de métodos para comprender los procesos de transformaciónn a partir del diseño, con los que plantear nuevas aplicaciones para la creación de un producto que cuestione los límites establecidos. Se dará una especial atención a la investigación del proceso de transformación, así como de los referentes culturales y tecnológicos. El estudiantado descubrirá oportunidades a partir de las cuales iterar y representar la evolución de la idea, haciendo uso de las herramientas del diseño de producto (bocetos, dibujo, maquetas, prototipos…). El proyecto debe hacer uso de tecnologías artesanales y de tecnologías de seriado de manera responsable, sostenible, segura y eficiente.

La asignatura plantea un proyecto con el fin de conceptualizar, diseñar, desarrollar y comunicar un producto para un ámbito real y para una empresa concreta reflexionando sobre el ADN de la misma y trabajando desde la experimentación con materiales y procesos de fabricación artesanales en una primera fase, así como introduciéndose en los procesos de producciónn en serie, con el fin de desarrollar una colección colaborativa de productos para el uso doméstico.

Bloque-I. Investigación / Reflexión
· Análisis, origen y evolución histórica
· Referentes contemporáneos de éxito
· Evolución y transformación de referentes
· Conocimiento de primera mano de la artesanía local y de los procesos productivos.
· Primeros esbozos.
Bloque-II. Proyección / Formalización
· Toma de decisiones, conceptualización, y diseño de la idea elegida
· Bocetos y primeras maquetas de volumen
· Producción maqueta final / prototipo
Bloque-III. Presentación / Comunicación
· Estrategia comunicaciónn, referentes.
· Fotografía y memoria proyecto.
· Presentación oral propuesta.

METODOLOGÍAS DOCENTES
- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- 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.
- G3 - Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto.
- CB2 - 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
- 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.
- 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.
- E2 - Elaborar proyectos de diseño coherentes con una visión propia del diseño.
- 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.
- E10 - Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño.
- E11 - Reconocer y aplicar de forma autónoma los instrumentos digitales más adecuados para desarrollar el proyecto atendiendo a la coherencia de un lenguaje propio.
- E12 - Elaborar y argumentar el proyecto de diseño con propiedad en términos visuales y discursivos, tanto en entornos teóricos como profesionales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE
- Se desenvuelve en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones.
- Tiene en consideración las implicaciones ambientales.
- Tiene en cuenta criterios formales en los distintos elementos que integran el proyecto.
- Actúa en las situaciones habituales y las que son propias de la profesión con compromiso y responsabilidad.
- Utiliza un lenguaje respetuoso con la cuestión de género, tanto en las producciones orales como escritas.
- Argumenta una postura conectando la conceptualización con su formalización.
- 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 del diseño de producto.

- Diseña productos coherentes con el material y sistema de fabricación utilizado, así como su impacto ambiental.

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	5	10	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	30	50	40
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	30	60	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 Realización de ejercicios en el aula y participación en clase	10%	NO	P-1
Actividad-2 Proyecto Fase-1	25%	SI*	P-5
Actividad-3 Proyecto Fase-2	25%	SI*	P-5
Actividad-4 Memoria de Proyecto Fase-Final	40%	NO	P-2

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

- Bramston, Dave. 2016. *Idea searching for design: how to research and develop design concepts.* London: Fairchild Books
- Buxton, William. 2007. *Sketching user experience: getting the design right and the right design.* San Francisco: Morgan Kaufmann
- Crouch, Christopher. 2012. *Doing research in design.* Oxford: Berg
- Curedale, Robert. 2013. *Design research methods: 150 ways to inform design*. Topanga: Design Community College
- Gray, Carole. 2004. *Visualizing research: a guide to research process in art and design.* Aldershot: Ashgate

- Laurel, Brenda, ed. 2003. Design research: methods and perspectives. Cambridge: MIT Press
- Milton, Alex. 2013. *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Barcelona: Blume, 2013
- Press, Mike. 2009. *El Diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI.* Barcelona: Gustavo Gili
- Salazar, Juan Francisco, Sarah Pink, Andrew Irving, Johannes Sjberg, eds. 2017. *Anthropologies and futures: researching emerging and uncertain worlds.* London: Bloomsbury
- Vaughan, Laurene, ed. 2017. *Practice-based design research*. London: Bloomsbury