

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA IDENTIDAD PERSONAL

AÑO ACADÉMICO: 2026-27

CURSO: 3º

CARÁCTER: Optativa

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 17024

EQUIPO DOCENTE: Joan Achon jachon@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

La asignatura Identidad Personal se plantea como un espacio de exploración y experimentación para que el alumnado descubra, defina y comunique su identidad y posicionamiento como diseñador o diseñadora dentro de su disciplina.

Con un carácter transversal y situada en el área de Proyectos, entiende la identidad no como algo previo o cerrado, sino como una construcción que se revela a través de la práctica, las decisiones de diseño, los referentes y los procesos de trabajo. Así, el proyecto se convierte en una herramienta de conocimiento desde la que cada estudiante reconoce sus intereses, su manera de trabajar y el lugar desde el que quiere situarse profesionalmente. La asignatura se concibe, por tanto, como un laboratorio pedagógico donde la identidad profesional se construye progresivamente desde el hacer, la observación de la propia práctica y la relación entre disciplina, contexto y proyección futura.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS

Bloque 1: Lectura crítica y reformulación de un proyecto de archivo

- Explorar el archivo de proyectos desarrollados por antiguos estudiantes de ELISAVA como herramienta de análisis y aprendizaje.
- Seleccionar un proyecto afín a los propios intereses, inquietudes o aspiraciones dentro de la disciplina.
- Analizar la propuesta desde sus aspectos conceptuales, metodológicos, formales y estratégicos.
- Comprender las decisiones que estructuran el proyecto y los mecanismos que articulan su desarrollo.
- Identificar oportunidades de reinterpretación, desplazamiento, actualización o reformulación de la propuesta original.
- Desarrollar una primera iteración personal que permita reactivar el proyecto desde una mirada propia y crítica.
- Reflexionar sobre los vínculos entre referentes existentes y la construcción de una práctica de diseño individual.

Bloque 2: Iteración y reconstrucción desde la práctica profesional

- Identificar un diseñador, estudio o profesional cuyo trabajo dialogue con el proyecto seleccionado.
- Analizar metodologías, procesos, lenguajes y estrategias presentes en la práctica profesional escogida.
- Comprender cómo una misma problemática o temática se desarrolla en contextos profesionales consolidados.
- Contrastar el proyecto de referencia con el caso profesional para detectar oportunidades de mejora y evolución.
- Incorporar nuevos criterios de resolución, complejidad y formalización al proyecto reformulado.

- Desarrollar una segunda iteración del proyecto a partir de la integración de aprendizajes derivados del referente profesional.
- Explorar el diseño como proceso continuo de reconstrucción, revisión y perfeccionamiento.
- Proyectar el trabajo realizado hacia escenarios y contextos propios de la práctica profesional contemporánea.

Bloque 3: Portfolio y proyección profesional

- Revisar el portfolio personal como herramienta de presentación, posicionamiento y proyección profesional.
- Analizar la selección, organización y jerarquización de los proyectos que conforman el portfolio.
- Reflexionar sobre la imagen profesional que se comunica a través de los trabajos presentados.
- Identificar intereses, valores, metodologías y líneas de trabajo que definen la práctica personal.
- Construir un relato coherente que articule procesos, resultados y posicionamiento profesional.
- Mejorar la capacidad de comunicar proyectos de diseño de forma clara, estratégica y contextualizada.
- Comprender el portfolio como un dispositivo de identidad profesional y no únicamente como un repositorio de proyectos.
- Desarrollar una propuesta de presentación alineada con los objetivos e intereses profesionales de cada estudiante.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a. (PA)
- Sesiones de tutoría individual con el profesor/a (PC)
- Sesiones de trabajo autónomo individual (PE)

COMPETENCIAS

- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios científicos y humanísticos, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras (CG1)
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado (CB4)
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía (CB5)
- 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 (CT1)
- 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 (CT7)
- Utilizar y generar herramientas de investigación adecuadas a las necesidades de cada proyecto (CE9)
- Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño (CE10)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Muestra habilidades para la reflexión crítica en los procesos vinculados al ejercicio de la profesión.
- Utiliza la experimentación para conocer y tomar decisiones relevantes e innovadoras.
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas de representación adecuadas.
- Documenta la experimentación realizada como parte del proceso de diseño.
- Evalúa y emplea las herramientas de investigación adecuadas según las necesidades del contexto.

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	20	30	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	30	60	50
P6-Defensa pública de proyectos	10	20	10

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	10%	NO	P-1
Actividad-2 Reformulación de proyecto de archivo	25%	NO	P-2/ P-5
Actividad-3 Reformulación de proyecto profesional	25%	SI*	P-2/ P-5
Actividad-4 Portfolio	30%	SI*	P-2/ P-5
Actividad-5 Presentaciones	10%	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 ([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

- Gómez García, Pedro et al. 2000. *Las ilusiones de la identidad*. Madrid: Cátedra.
- Hall, Stuart y Du Gay, Paul, eds. 2003. *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos aires: Amorrortu.
- Hauser, Arnold. 2004. *Historia social de la literatura y del arte, Tomo III*. Barcelona: DeBolsillo. J
- Jullien, François. 2017. *La identidad cultural no existe*. Barcelona: Taurus.
- Jung, Carl G. 2015. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- Laín Entralgo, Pedro. 1968. *Teoría y realidad del otro. Vol. I, El otro como otro yo. Nosotros, tú y yo. Vol II, Otredad y proximidad*. Madrid: Cervantes Virtual [Recurso en línea, consulta realizada el 28.03.2023].
- Piastro, Julieta. 2019. *Los lenguajes de la identidad. La subversión como creación*. Barcelona: Herder.

El profesorado facilitará una bibliografía específica al inicio de la asignatura, en el caso que proceda.