GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA
PROYECTO DE CONTEXTO

AÑO ACADÉMICO: 2026-27
CURSO: 3º
CARÁCTER: Obligatoria
SEMESTRE: 2º
ECTS: 12
HORAS LECTIVAS: 90
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 210
HORAS TOTALES: 300
IDIOMA/S: Castellano/Català/English
CÓDIGO: 17020

EQUIPO DOCENTE: Francesc Ribot fribot@elisava.net / Danae Esparza desparza@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS
Esta asignatura ofrece una tipología de proyecto donde profundizar los conocimientos específicos de diferentes ámbitos disciplinares de aplicación del diseño, en concreto del ámbito del producto, espacios, experiencias interactivas y gráfico, con el objetivo principal de adquirir experiencia en el ámbito profesional en relación con la toma de decisiones y la gestión del proyecto.
Este proyecto introduce al alumnado en la disciplina vinculándolo con el diseño de proyectos con empresas e instituciones que requieren del trabajo personal y en equipo, transdisciplinar, colaborativo, internacional y deslocalizado.
Otro objetivo de la asignatura es el de desarrollar procesos y metodologías de investigación en diseño, toma de decisiones, registro y comunicación del proyecto.
Estos proyectos se desarrollarán desde su formulación inicial: introducción a técnicas de definición de propuesta de proyecto, contemplando un área de impacto de la disciplina teniendo en cuenta indicaciones sobre sostenibilidad, ética o género en los proyectos.
Para ello se desarrollan proyectos reales desarrollados desde las aportaciones individuales y el trabajo conjunto con miembros procedentes de cualquiera de las menciones e interpretando el conocimiento abordado desde distintos campos.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)
Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS
Bloque_1 Investigación
- Estudio del contexto de la empresa o institución y los agentes relacionados.
- Referentes y antecedentes
- Narrativa del proyecto: Aplicación de códigos y lenguajes en la elaboración de narrativas.

Bloque_2 Metodología de investigación
- Pregunta principal, objetivos, preguntas secundarias y métodos de trabajo
- Definición de una propuesta que identifique oportunidades, responda a las preguntas y objetivos establecidos en la investigación.

Bloque 3_Experimentación y desarrollo
- Desarrollo de la propuesta teniendo en cuenta los parámetros formales, de materiales, fabricación, sostenibilidad y atributos de marca.
- Explicación del proceso creativo y toma de decisiones.
- Desarrollo de un sketchbook que visualice el proceso de trabajo individual, haciendo énfasis en los referentes y la toma de decisiones.

Bloque 4_Comunicación
- Presentación del resultado del proyecto.
- Maqueta o prototipo físico de la propuesta.
- Memoria que presente el trabajo en equipo desarrollado.

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 tutoría en grupo con el profesor/a (PD)

COMPETENCIAS

- Configurar nuevas realidades a partir de la interpretación del contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico. (CG2)
- 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)
- Aplicar el conocimiento de los diferentes ámbitos del diseño para adaptarse a la evolución y a las necesidades del contexto profesional (CE7)
- Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño (CE10)
- Elaborar y argumentar el proyecto de diseño con propiedad en términos visuales y discursivos, tanto en entornos teóricos como profesionales (CE12)
- Adquirir habilidades en la detección de oportunidades de diseño y en la resolución de problemas en el desarrollo de proyectos (CE13)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Comunica a todo tipo de audiencias (especializadas o no) de manera clara y precisa conocimientos, metodología, ideas, problemas y soluciones. (Proceso y presentación)
- Resuelve problemas y situaciones propias del desempeño profesional con actitudes emprendedoras e innovadoras. (Propuesta / concepto)
- Asume distintas responsabilidades en el trabajo individual colaborativo y evalúa los resultados obtenidos. (conclusiones)
- reconoce y analiza los condicionantes y oportunidades existentes para resolver retos complejos. (research)
- analiza e interpreta información de forma crítica para obtener conclusiones personales.

Actividades formativas

Cada asignatura presentará a inicio de curso su plan de trabajo donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo y sistema de valoración.

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	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	30	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	20	40	45
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 individual	10%	NO	P-1
Actividad-2 Sketchbook individual del proceso de trabajo	20%	NO	P-2
Actividad-3 Presentación objetivo proyecto	20%	NO	P-5
Actividad-4 Prototipo o maqueta del proyecto	15%	SI*	P-5
Actividad-5 Memoria de proyecto	20%	SI*	P-2 + P5
Actividad-6 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 Convivencia de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- Cross, N. 1999. *Métodos de diseño: estrategias para el diseño de productos/ Engineering design methods.* Limusa.
- Colli, Stefano, Raffaella Perrone. 2003. *Espacio-identidad-empresa: arquitectura efímera y eventos corporativos.* Barcelona: Gustavo Gili
- Bestley, R., & Noble, I. 2022. *Visual research: an introduction to research methods in graphic design*. Bloomsbury Visual Arts.
- Granet, Keith, Arthur Gensler. 2011. *The business of design: balancing creativity and profitability*. New York: Princeton Architectural Press. https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=3387497
- Lockwood, Thomas, ed. 2010. *Design thinking: integrating innovation, customer experience and brand value.* New York: Allworth Press
- Martin, B., & Hanington, B. 2019. *Universal Methods of Design Expanded and Revised: 125 Ways to Research.* Rockport Publishers
- Mootee, Idris. 2014. *Design thinking para la innovación estratégica: lo que no te pueden enseñar en las escuelas de negocios ni en las de diseño.* Barcelona: Urano
- Osterwalder, Alexander. 2015. *Diseñando la propuesta de valor: cómo crear los productos y servicios que tus clientes están esperando*. Barcelona: Deusto

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