

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA INVESTIGACIÓN Y DISEÑO

AÑO ACADÉMICO: 2026-27

CURSO: 4º

CARÁCTER: Obligatoria

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 17026

EQUIPO DOCENTE:

Profesor responsable: Guim Espelt gespelt@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

- Referentes y técnicas de formulación de proyectos basados en retos de la sociedad y del planeta.
- Herramientas para definición personal de perfil de diseñador/a y su impacto.
- Métodos, técnicas y herramientas de investigación científica "para", "a través" o "acerca" del diseño.
- Estudio de casos de investigación en diseño.
- Herramientas y estrategias de comunicación visual, oral y escrita de un proyecto, tanto para la comunidad científica, como para la sociedad.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS

La asignatura se organiza en dos partes principales: el posicionamiento personal y el desarrollo de una propuesta de proyecto relacionada con el Trabajo Final de Grado.

- Recursos de información; recopilación de referentes y literatura.
- Investigación sobre, para y a través del diseño.
- Metodología de la investigación y del diseño
- Gestión de la información para el desarrollo de una propuesta de proyecto.
- Argumentación, ética e IA en la investigación.
- ODS.
- Narrativa y comunicación visual de una propuesta de proyecto.

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

- 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
- CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- 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.

- 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.
- E6 - Dialogar con profesionales de otros ámbitos (técnicos, artísticos, científicos, etc.) gestionando conocimientos propios de otras disciplinas de forma resolutiva.
- E9 - Utilizar y generar herramientas de investigación adecuadas a las necesidades de cada proyecto.
- E10 - Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño.
- E12 - Elaborar y argumentar el proyecto de diseño con propiedad en términos visuales y discursivos, tanto en entornos teóricos como profesionales.
- E13 - Adquirir habilidades en la detección de oportunidades de diseño y en la resolución de problemas en el desarrollo de proyectos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Recopila e interpreta datos e informaciones sobre las que fundamentar sus conclusiones incluyendo, reflexiones sobre asuntos de índole social, científica, ética en el ámbito del diseño.
- Comunica a todo tipo de audiencias (especializadas o no) de manera clara y precisa conocimientos, metodología, ideas, problemas y soluciones.
- Muestra habilidades para la reflexión crítica en los procesos vinculados al ejercicio de la profesión.
- Elabora informes y documentos escritos (principalmente de carácter técnico) con corrección ortográfica y gramatical en catalán, español e inglés.
- Utiliza un lenguaje respetuoso con la cuestión de género, tanto en las producciones orales como escritas.
- 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 de representación adecuadas.
- Evalúa y emplea las herramientas de investigación adecuadas según las necesidades del contexto.
- Reconoce y analiza los condicionantes y oportunidades existentes para resolver retos complejos.
- Interpreta información de otras disciplinas para la elaboración de un discurso propio.
- Explica y justifica las decisiones del proyecto de forma coherente.

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	15	30	20
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	40	40
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	30	50	40

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-1A Asistencia y actitud	10%	NO	P-1
Actividad-1B Participación en clase	10%	NO	P-1
Actividad-2A Catálogo de investigación Fase-1	40%	NO	P-2
Actividad-2B Catálogo de investigación Fase-2	30%	SI	P-5
Actividad-3 Propuesta del proyecto	10%	SI*	P-5

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

- Berkun, S. 2010. *The Myths of Innovation*. Sebastopol: O'Reilly.
- Brown, T. 2009. *Change by design*. New York: Harper Business.
- Brunner, R. 2009. Et al. *Do you matter? How Design will make people love your company*. Upper Saddle River: Pearson Education.
- Creswell, John W. 2009. *Research design: qualitative, quantitative, and mixed method approaches*. Thousand Oaks: Sage Publications
- Cross, N. 2011. *Design thinking : understanding how designers think and work*. Oxford: Berg.
- Crouch, Christopher. 2012. *Doing research in design*. Oxford: Berg.
- Curedale, Robert. 2013. *Design research methods: 150 ways to inform design*. Topanga: Design Community College.
- Dragt, Els. 2017. *How to research trends: move beyond trend watching to kickstart innovation*. Amsterdam: BIS Publishing.
- Eijnde, Jeroen N. M. van den. 2016. *Exploring the space for design research between I-We-Do-Think*. Arnhem: ArtEZ Press.
- Erlhoff, Michael & Jonas Wolfgang, eds. 2018. *NERD - New Experimental Research in Design: positions and perspectives*. Basel: Birkhäuser.
También disponible en versión electrónica: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=5608811>
- Gray, D. Et al. 2010. *Game Storming: a playbook for innovators, rulebreakers and changemakers*. Sebastopol: O'Reilly.
- Hanington, Bruce M. 2012. *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Gloucester: Rockport.
También disponible en versión electrónica: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=3399583>
- IDEO. 2015. *The Little book of design research ethics*. [S.l.] : IDEO.
- IDEO. 2019. *Designing for and with girls*. Palo Alto: IDEO.
- Interaction Design Foundation, ed. 2014. *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 2nd edition. <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>.
- Joost, Gesche, Katharina Bredies, Michelle Christensen, Florian Conradi i Andreas Unteidig, eds. 2016. *Design as research: positions, arguments, perspectives*. Basel: Birkhäuser. También disponible en versión electrónica: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=4533877>
- Kelley, D., Jane Fulton Suri. 2015. *The Little book of design research ethics*. Palo Alto: IDEO
- Kelley, T. *The Art of Innovation*. New York [etc.] : Currency/Doubleday, 2001
- Manzini, E. *Cuando todos diseñan, Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Theoria, 2015.
- Matthews, Bob. 2010. *Research methods: a practical guide for the social sciences*. New York: Pearson Longman
- Merholz, P. et al. 2008. *Subject to change: creating great products and services for an uncertain world*. Sebastopol: O'Reilly.

- Michalko, M. Thinkertoys: a handbook for creative-thinking techniques (2da edición). Berkely: Ten Speed Press, 2006.
- Michel, Ralf, ed. 2007. Design research now : essays and selected projects. Basel: Birkäuser. Disponible en versió electrònica: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=3063829>
- Osterwalder, A.; Pigneur, Y. Generación de modelos de negocio, Ediciones Deusto.
- Salazar, Juan Francisco, Sarah Pink, Andrew Irving i Johannes Sjberg, eds. 2017. Anthropologies and futures: researching emerging and uncertain worlds. London: Bloomsbury Academic
- Silverman, David, ed. 2004. Qualitative research: theory, method and practice. Thousand Oaks: Sage Publications
- Thackara, J. 2006. In the Bubble: designing in a Complex World. Boston: MIT Press.
- Tromp, N. 2019. Designing for Society. London : Bloomsbury Visual Arts.
- Verganti, R. 2009. Design-driven Innovation. Boston: Harvard Business Press.