

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA PROYECTO TRANSVERSAL-II

AÑO ACADÉMICO: 2026-27

CURSO: 4º

CARÁCTER: Obligatoria

SEMESTRE: 1º

ECTS: 12

HORAS LECTIVAS: 90

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 210

HORAS TOTALES: 300

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 17019

EQUIPO DOCENTE: María Charneco mcharneco@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

- Diseño de proyectos con empresas e instituciones que requieren del trabajo en equipo, transdisciplinar, colaborativo, internacional, deslocalizado.
- Desarrollo de procesos propios de investigación en diseño, toma de decisiones, registro y comunicación del proceso.
- Diseño de proyectos desde su formulación inicial: introducción a técnicas de definición de propuesta de proyecto, contemplando un área de impacto de la disciplina del diseño y la identidad personal como diseñador/a; indicaciones sobre sostenibilidad, ética y género en los proyectos.
- Desarrollo de proyectos transversales: trabajo con equipos de otras especialidades e interpretación de conocimiento de distintos campos.
- Métodos y herramientas de gestión del tiempo y de trabajo en equipo.
- Estrategias de comunicación haciendo uso de distintos medios.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS

Bloque-I: Formato y normativa.

- 1.1. Formatos: Unidades, escalas y documentación técnica.
- 1.2. Vistas: Alzado, planta y perfil, corte y sección.
- 1.3. Herramientas de medida.
- 1.4. Acotación.

Bloque-II: Criterios industriales.

- 2.1. Piezas de plástico: Inyección, rotomoldeo, termocomformado.
- 2.2. Principio de intercambiabilidad.
- 2.3. Piezas de impresión 3D: Conceptos básicos.
- 2.4. Piezas de chapa y representación en planos y operativa en software CAD.

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)

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
- 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

- 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.
- T4 - 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.
- 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.
- E1 - Definir un posicionamiento personal del diseño a partir de una visión política, social, medioambiental, ética y estética del contexto.
- E4 - Diseñar escenarios con voluntad de anticipar las necesidades del futuro.
- E6 - Dialogar con profesionales de otros ámbitos (técnicos, artísticos, científicos, etc.) gestionando conocimientos propios de otras disciplinas de forma resolutiva.
- E7 - Aplicar el conocimiento de los diferentes ámbitos del diseño para adaptarse a la evolución y a las necesidades del contexto profesional.
- 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

- Se desenvuelve en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones.
- 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.
- Comunica a todo tipo de audiencias (especializadas o no) de manera clara y precisa conocimientos, metodología, ideas, problemas y soluciones.
- Resuelve problemas y situaciones propias del desempeño profesional con actitudes emprendedoras e innovadoras.
- Analiza las capacidades personales y profesionales propias en relación a distintos ámbitos de la práctica profesional.
- Analiza conocimientos propios del ámbito y su contextualización en entornos nacionales e internacionales.
- Asume distintas responsabilidades en el trabajo individual colaborativo y evalúa los resultados obtenidos.
- Diseña intervenciones que atienden a necesidades del ámbito de forma multidisciplinar.
- Utiliza adecuadamente el lenguaje oral (verbal y no verbal) en la interacción personal y profesional en catalán, español e inglés.
- Elabora informes y documentos escritos (principalmente de carácter técnico) con corrección ortográfica y gramatical en catalán, español e inglés. Integra el contexto cultural, social y tecnológico en su visión personal del diseño.
- Consulta y cita referentes culturales y tecnológicos apropiados para la investigación en diseño. Reúne y evalúa datos relevantes para la formulación de escenarios futuros.
- 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.
- Aporta contribuciones relevantes en equipos de trabajo multidisciplinarios. Interpreta información de otras disciplinas para la elaboración de un discurso propio.
- Demuestra una actitud proactiva en el ámbito laboral y en el trabajo en equipo.
- Explica y justifica las decisiones del proyecto de forma coherente.
- Presenta y defiende un proyecto individual.
- Analiza e interpreta información de forma crítica para obtener conclusiones personales.
- Diseña soluciones que tienen en cuenta el impacto social y medioambiental.
- Tiene en cuenta criterios formales en los distintos elementos que integran el proyecto.

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	10	20	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	30	20
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	20	40	50
P6-Defensa pública de proyectos	15	30	20

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 Asistencia, actitud y participación en clase	10%	NO	P-1
Actividad-2 Entregas y seguimiento de las clases	20%	NO	P-2
Actividad-3 Proyecto individual	20%	SI*	P-5
Actividad-4 Proyectos en equipo	30%	SI*	P-5
Actividad-5 Presentación pública	20%	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](#)).

Para cualquier duda o consulta, véase la ([Normativa Académica de Grado de la Facultat de Disseny e Enginyeria Elisava UVic-UCC](#)).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

- Brent Maxfield. 2006. *Engineering with Mathcad*. London: Butterworth-Heinemann.
- Morris, Carla C, and Robert M. Stark 2015. *Fundamentals of Calculus*. New York: John Wiley& Sons.
- Penney, Richard C. 2015. *Linear Algebra: Ideas and Applications*. New York: John Wiley& Sons.
- Steven J. Janke. 2014. *Mathematical Structures for Computer Graphics*. New York: John Wiley& Sons.
- Vince. 2010. *Mathematics for computer graphics*. Suiza: Springer.

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