

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA INTRODUCCIÓN AL PROYECTO TRANSVERSAL

AÑO ACADÉMICO: 2025-26
CURSO: 1º
CARÁCTER: Formación Básica
SEMESTRE: 2º
ECTS: 6
HORAS LECTIVAS: 45
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105
HORAS TOTALES: 150
IDIOMA/S: Castellano/Català
CÓDIGO: 16968

EQUIPO DOCENTE: Danae Esparza desparza@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Desarrollo de un proyecto transversal a todas las menciones, aplicando los métodos y los procesos pertinentes a las diferentes fases del diseño. Incorporar la metodología del proyecto transversal al proceso de diseño propio de cada alumno o alumna.

En esta asignatura se atenderá a las dinámicas propias del trabajo en equipo, ya que las actividades didácticas incorporarán elementos transdisciplinares. Se pretende que el alumnado sea capaz de desarrollar aprendizajes tanto en la disciplina que le es afín como en aquellas que son complementarias. Introducción al Proyecto Transversal es un espacio donde el alumnado desarrolla competencias analíticas, metodológicas, de desarrollo procesual, de propuesta y de innovación.



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura incorpora específicamente el siguiente ODS y su meta:

Objetivo 4: Educación de calidad.

4.7 De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible

CONTENIDOS

- Introducción a los proyectos de diseño transversal: fases y etapas, métodos y herramientas, modelos visuales
- Relación del individuo con su entorno (productos, servicios, comunicación, espacios, experiencias interactivas, etc.); perspectivas sostenibles, éticas y de igualdad.
- Ideación y representación de objetos y espacios: prototipado, dibujo de ideación, storytelling, visual thinking, infografía, fotografía, maqueta de concepto, simulaciones, presentación.
- Gestión del trabajo y del tiempo: recursos para proyectos individuales y en equipo, elaboración de plan de trabajo.
- Experimentación con materiales y procesos para sacar conclusiones y tomar decisiones.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a

COMPETENCIAS

- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios científicos y humanísticos, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (G1)
- Configurar nuevas realidades a partir de la interpretación del contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico. (G2)
- 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. (CB2)

- 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. (T4)
- 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. (T7)
- Definir un posicionamiento personal del diseño a partir de una visión política, social, medioambiental, ética y estética del contexto. (E1)
- 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. (E3)
- Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño. (E10)
- Adquirir habilidades en la detección de oportunidades de diseño y en la resolución de problemas en el desarrollo de proyectos. (E13)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Aplica sus conocimientos para la resolución de problemas en ámbitos laborales complejos o profesionales y especializados que requieren el uso de ideas creativas e innovadoras.
- Diseña intervenciones que atienden a necesidades del ámbito de forma multidisciplinar.
- Demuestra una actitud proactiva en el ámbito laboral y en el trabajo en equipo.

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	30	20
P2-Seguimiento del trabajo realizado	25	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-1 Fase-1 Aproximación	10%	NO	P-2
Actividad-2 Fase-2 Ideación	10%	NO	P-2
Actividad-3 Fase-3 Formalización	20%	SI*	P-2
Actividad-4 Memoria de proyecto	30%	SI*	P-5
Actividad-5 Aportaciones individuales al proyecto de equipo	10%	NO	P-5
Actividad-6 Cuaderno de bitácora personal	20%	NO	P-1

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 Convivència 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

- Armstrong, Hellen, Zvezdana Stojmirovic, Ellen Lupton. 2011. *Participate: designing with user-generated content*. New York: Princeton Architectural Press.
- 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
- Leonard, Neil. 2013. *Investigación en el diseño*. Badalona: Parramón Arts & Design
- Noble, Ian. 2011. *Visual research: an introduction to research methodologies in graphic design*. 2nd ed. Lausanne: AVA
- Press, Mike. 2009. *El Diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili
- Zwaag, Anne van der. 2014. *Looks good, feels good, is good: how social design changes our world*. Eindhoven: Lecturis.