

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA EXPERIMENTACIÓN VISUAL

AÑO ACADÉMICO: 2025-26

CURSO: 3º

CARÁCTER: Optativa

SEMESTRE: 2º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català/English

CÓDIGO: 17022

EQUIPO DOCENTE: David Aguinaga daguinaga@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Esta asignatura inicia al alumnado en diversos procesos de experimentación centrados en el ámbito de lo visual. Se aplican para ello metodologías emergentes en exploración de materiales, soportes, tecnologías y procesos (artesanales e industriales).

El propio proceso de experimentación fomentará tanto la capacidad para conceptualizar objetivos como el desarrollo de herramientas y procesos propios de investigación en diseño, toma de decisiones, documentación del proceso y comunicación de la propuesta de forma innovadora.

La exploración, el desarrollo y la implementación de las capacidades individuales permitirán al alumnado la creación de un lenguaje personal y la aplicación de un diseño crítico y especulativo al propio proceso de experimentación visual.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS

Espacio de experimentación visual mediante formatos, técnicas, materiales y soportes, tanto para la creación de un lenguaje personal en el proceso de diseño, como para la comunicación de proyectos de forma innovadora.

Estos contenidos se tratarán en 8 diferentes módulos de aplicación, entre los cuales el alumnado puede escoger dos: Tintas inteligentes, Chat Gpt, Fotografía y dirección de arte, Taller de Cine I+II, Scientific Communication, Generative systems for image making, Creative Tool, Perspectives.

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)
- Sesiones de trabajo autónomo individual (PE)
- Sesiones de trabajo autónomo en grupo (PF)

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 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)
- Experimentar con materiales, procesos y técnicas para aportar valor al proyecto de diseño (CE5)
- 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)
- Reconocer y aplicar de forma autónoma los instrumentos digitales más adecuados para desarrollar el proyecto atendiendo a la coherencia de un lenguaje propio (CE11)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Aplica creativamente los conocimientos técnicos que aportan valor al proyecto.
- Utiliza la experimentación para conocer y tomar decisiones relevantes e innovadoras.

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 módulo 1	10%	NO	P-1+P-2
Actividad-2 Participación en módulo 2	10%	NO	P-1+P-2
Actividad-3 Proceso de experimentación módulo 1	20%	NO	P-2+P-5
Actividad-4 Proceso de experimentación módulo 2	20%	NO	P-2+P-5
Actividad-5 Entrega final módulo 1	20%	SI*	P-5+P-6
Actividad-6 Entrega final módulo 2	20%	SI*	P-5+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 Facultad de Diseño e Ingeniería Elisava UVic-UCC](#)).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

- Berger, John. 2012. *Ways of seeing: Based on the BBC television series with John Berger*. British Broadcasting Corp.
- Lupton, Ellen. 2014. *Graphic design thinking: Beyond brainstorming*. Princeton Architectural Press.

- Nauman, Bruce, and Christine Litz. 2003. Bruce Nauman - mapping the studio I, (fat chance john cage): Ausstellung: AC: Bruce Nauman "mapping the studio I (fat chance john cage), *Museum Ludwig, Köln*, 8. febr. - 11. mai 2003,.
- Scripts - Automatic Drawing Machines on Display in Barcelona. 2023. IAAC Blog. <https://www.iaacblog.com/life/scripts-automatic-drawing-machines-on-display-in-barcelona/>.
- Triangle Network History. 2023. Triangle Network. <https://trianglenetwork.org/triangle-network/about/triangle-network-history/>.
- Wise, J. Macgregor. 2016. *New Visualities, new technologies: The New Ecstasy of Communication*. Routledge.

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