GRAU EN DISSENY I INNOVACIÓ

PLA DOCENT D'ASSIGNATURA
PROJECTE DE CONTEXT

ANY ACADÈMIC: 2026-27
CURS: 3R
CARÀCTER: Obligatòria
SEMESTRE: 2N
ECTS: 12
HORES LECTIVES: 90
HORES DE TREBALL AUTÒNOM: 210
HORES TOTALS: 300
IDIOMA/S: Castellà/Català/English
CODI: 17020

EQUIP DOCENT: Danae Esparza desparza@elisava.net

PRESENTACIÓ ASSIGNATURA / OBJECTIUS

Aquesta assignatura ofereix una tipologia de projecte on aprofundir els coneixements específics de diferents àmbits disciplinars d'aplicació del disseny, en concret de l'àmbit del producte, espais, experiències interactives i gràfic, amb l'objectiu principal d'adquirir experiència en l'àmbit professional en relació amb la presa de decisions i la gestió del projecte.
Aquest projecte introdueix l'alumnat en la disciplina vinculant-lo amb el disseny de projectes amb empreses i institucions que requereixen del treball personal i en equip, transdisciplinar, col·laboratiu, internacional i deslocalitzat.
Un altre objectiu de l'assignatura és el de desenvolupar processos i metodologies de recerca en disseny, presa de decisions, registre i comunicació del projecte.
Aquests projectes es desenvoluparan des de la seva formulació inicial: introducció a tècniques de definició de proposta de projecte, contemplant una àrea d'impacte de la disciplina tenint en compte indicacions sobre sostenibilitat, ètica o gènere en els projectes.
Per a això es desenvolupen projectes reals desenvolupats des de les aportacions individuals i el treball conjunt amb membres procedents de qualsevol de les mencions i interpretant el coneixement abordat des de diferents camps.

OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE (ODS)

Aquesta assignatura no incorpora específicament cap ODS.

CONTINGUTS

Bloc 1 Recerca
- Estudi del context de l'empresa o institució i els agents relacionats.
- Referents i antecedents
- Narrativa del projecte: Aplicació de codis i llenguatges en l'elaboració de narratives.

Bloc 2 Metodologia de recerca
- Pregunta principal, objectius, preguntes secundàries i mètodes de treball

- Definició d'una proposta que identifiqui oportunitats, respongui a les preguntes i objectius establerts en la recerca.

Bloc 3_ Experimentació i desenvolupament
- Desenvolupament de la proposta tenint en compte els paràmetres formals, de materials, fabricació, sostenibilitat i atributs de marca.
- Explicació del procés creatiu i presa de decisions.
- Desenvolupament d'un sketchbook que visualitzi el procés de treball individual, fent èmfasi en els referents i la presa de decisions.

Bloc 4_ Comunicació
- Presentació del resultat del projecte.
- Maqueta o prototip físic de la proposta.
- Memòria que presenti el treball en equip desenvolupat.

METODOLOGIES DOCENTS
- Sessions de treball amb tot el grup classe amb el professor/a (PA)
- Sessions de tutoria individual amb el professor/a (PC)
- Sessions de tutoria en grup amb el professor/a (PD)

COMPETÈNCIES
- Configurar noves realitats a partir de la interpretació del context històric, social, cultural, econòmic i tecnològic. (CG2)
- Projectar els valors de l'emprenedoria i de la innovació en l'exercici de la trajectòria personal acadèmica i professional a través del contacte amb diferents realitats de la pràctica i amb motivació cap al desenvolupament professional (CT2)
- Interactuar en contextos globals i internacionals per identificar necessitats i noves realitats que permetin transferir el coneixement cap a àmbits de desenvolupament professional actuals o emergents, amb capacitat d'adaptació i d'autodirecció en els processos professionals i de recerca (CT3)
- Mostrar habilitats per a l'exercici professional en entorns multidisciplinaris i complexos, en coordinació amb equips de treball en xarxa, ja sigui en entorns presencials o virtuals, mitjançant l'ús informàtic i informacional de les TIC (CT4)
- Usar diferents formes de comunicació, tant orals com escrites o audiovisuals, en la llengua pròpia i en llengües estrangeres, amb un alt grau de correcció en l'ús, la forma i el contingut (CT6)
- Aplicar el coneixement dels diferents àmbits del disseny per adaptar-se a l'evolució i a les necessitats del context professional (CE7)
- Elaborar el material apropiat per comunicar i prendre decisions de forma efectiva en cadascuna de les fases del projecte de disseny (CE10)
- Elaborar i argumentar el projecte de disseny amb propietat en termes visuals i discursius, tant en entorns teòrics com professionals (CE12)
- Adquirir habilitats en la detecció d'oportunitats de disseny i en la resolució de problemes en el desenvolupament de projectes (CE13)

Facultat de Disseny i Enginyeria
ELISAVA

RESULTATS D'APRENENTATGE

- Comunica a tot tipus d'audiències (especialitzades o no) de manera clara i precisa coneixements, metodologia, idees, problemes i solucions. (Procés i presentació)
- Resol problemes i situacions pròpies de l'acompliment professional amb actituds emprenedores i innovadores. (Proposta / concepte)
- Assumeix diferents responsabilitats en el treball individual col·laboratiu i avalua els resultats obtinguts. (conclusions)
- Reconeix i analitza els condicionants i oportunitats existents per resoldre reptes complexos. (research)
- Analitza i interpreta informació de forma crítica per obtenir conclusions personals.

ACTIVITATS FORMATIVES

Cada assignatura presentarà a inici de curs el seu pla de treball on consten les activitats didàctiques per setmana / sessió / treball autònom i sistema de valoració.

AVALUACIÓ

SISTEMES D'AVALUACIÓ

L'avaluació de l'assignatura es basarà en un seguiment continu del treball acadèmic de l'estudiant al llarg del curs.

SISTEMA D'AVALUACIÓ	PONDERACIÓ MÍNIMA	PONDERACIÓ MÀXIMA	PONDERACIÓ FINAL
P1-Observació de la participació	10	20	10
P2-Seguiment del treball realitzat	20	30	30
P5-Realització de treballs o projectes requerits	20	40	45
P6-Defensa pública de projectes	15	30	15

CRITERIS D'AVALUACIÓ

La nota final de l'assignatura serà la mitjana ponderada de les notes de les activitats avaluables segons la taula següent:

ACTIVITAT AVALUABLE	PES	RECUPERABLE (fins a 50%)	SISTEMA D'AVALUACIÓ
Activitat-1 Participació individual	10%	NO	P-1
Activitat-2 Sketchbook individual del procés de treball	20%	NO	P-2
Activitat-3 Presentació objectiu projecte	20%	NO	P-5
Activitat-4 Prototip o maqueta del projecte	15%	SI*	P-5
Activitat-5 Memòria de projecte	20%	SI*	P-2 + P5
Activitat-6 Exposició pública final	15%	NO	P-6

L'estudiantat tindrà l'opció de tornar-se a examinar de les proves recuperables. Les proves de recuperació es realitzaran en el període del semestre destinat a aquesta funció, no podent recuperar més del 50% de l'assignatura.

* En el cas que les Activitats Avaluables Recuperables superin el 50% l'estudiantat podrà escollir, fins a un límit del 50%.

La no-presentació no justificada de qualsevol activitat avaluable implica una nota de 0, encara que l'activitat hagi estat qualificada com a Recuperable.
Les Activitats Recuperables només podran ser objecte de recuperació quan hagin estat lliurades per l'estudiantat en la data indicada i amb una nota igual o superior a 3.
Si es renuncia a accedir a la prova de recuperació es mantindrà la nota assolida en primera instància.
En cas de presentar-se a recuperació, la nota que obtingui serà l'última, encara que sigui menor que la primera.
El plagi o la còpia de treball aliè es penalitzen a totes les universitats i, segons les Normes de Convivència de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya, constitueixen faltes greus o molt greus. És per això que en el transcurs d'aquesta assignatura qualsevol indici de plagi o apropiació indeguda de textos o idees altres persones (Què es considera plagi?) així com també l'ús indegut o no declarat de la Intel·ligència Artificial en una activitat, es tradueix de manera automàtica en un suspens i/o altres mesures disciplinàries (Normes de Convivència de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya).

BIBLIOGRAFIA I RECURSOS DIDÀCTICS

- Cross, N. 1999. *Mètodes de disseny: estratègies per al disseny de productes/ Engineering design methods.* Limusa.
- Colli, Stefano, Raffaella Perrone. 2003. *Espai-identitat-empresa: arquitectura efímera i esdeveniments corporatius.* 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 per a la innovació estratègica: el que no et poden ensenyar a les escoles de negocis ni a les de disseny*. Barcelona: Urano
- Osterwalder, Alexander. 2015. *Dissenyant la proposta de valor: com crear els productes i serveis que els teus clients estan esperant*. Barcelona: Deusto

El professorat facilitarà una bibliografia específica a l'inici de l'assignatura, en el cas que escaigui.

Facultat de Disseny i Enginyeria
ELISAVA