GRAU EN DISSENY I INNOVACIÓ

PLA DOCENT D'ASSIGNATURA
EXPERIMENTACIÓ VISUAL

ANY ACADÈMIC: 2026-27
CURS: 3r
CARÀCTER: Optativa
SEMESTRE: 2n
ECTS: 6
HORES LECTIVES: 45
HORES DE TREBALL AUTÒNOM: 105
HORES TOTALS: 150
IDIOMA/S: Castellà/Català/English
CODI: 17022

EQUIP DOCENT: Rebeca Font rfont@elisava.net

PRESENTACIÓ ASSIGNATURA / OBJECTIUS

Aquesta assignatura inicia l'alumnat en diversos processos d'experimentació centrats en l'àmbit del visual. S'apliquen per a això metodologies emergents en exploració de materials, suports, tecnologies i processos (artesanals i industrials).
El propi procés d'experimentació fomentarà tant la capacitat per conceptualitzar objectius com el desenvolupament d'eines i processos propis de recerca en disseny, presa de decisions, documentació del procés i comunicació de la proposta de forma innovadora.
L'exploració, el desenvolupament i la implementació de les capacitats individuals permetran a l'alumnat la creació d'un llenguatge personal i l'aplicació d'un disseny crític i especulatiu al propi procés d'experimentació visual.

OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE (ODS)

Aquesta assignatura no incorpora específicament cap ODS.

CONTINGUTS

Espai d'experimentació visual mitjançant formats, tècniques, materials i suports, tant per a la creació d'un llenguatge personal en el procés de disseny, com per a la comunicació de projectes de forma innovadora.

Aquests continguts es tractaran en 8 diferents mòduls d'aplicació, entre els quals l'alumnat en pot escollir dos: Tintes intel·ligents, Chat Gpt, Fotografia i direcció d'art, Taller de Cinema I+II, Scientific Communication, Generative systems for image making, Creative Tool, Perspectives.

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)
- Sessions de treball autònom individual (PE)
- Sessions de treball autònom en grup (PF)

COMPETÈNCIES

- Desenvolupar una actitud creativa d'experimentació, sota criteris científics i humanístics, que afavoreixi l'exploració d'aportacions rellevants i innovadores (CG1)
- Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia (CB5)
- Actuar amb esperit i reflexió crítics davant el coneixement en totes les seves dimensions, mostrant inquietud intel·lectual, cultural i científica i compromís cap al rigor i la qualitat en l'exigència professional (CT1)
- Arribar a ser l'actor principal del propi procés formatiu en vistes a una millora personal i professional i a l'adquisició d'una formació integral que permeti aprendre i conviure en un context respectuós amb la diversitat lingüística, amb realitats socials, culturals, de gènere i econòmiques diverses (CT7)
- Experimentar amb materials, processos i tècniques per aportar valor al projecte de disseny (CE5)
- Utilitzar i generar eines de recerca adequades a les necessitats de cada projecte (CE9)
- Elaborar el material apropiat per comunicar i prendre decisions de forma efectiva en cadascuna de les fases del projecte de disseny (CE10)
- Reconèixer i aplicar de forma autònoma els instruments digitals més adequats per desenvolupar el projecte atenent la coherència d'un llenguatge propi (CE11)

RESULTATS D'APRENENTATGE

- Aplica creativament els coneixements tècnics que aporten valor al projecte.
- Utilitza l'experimentació per conèixer i prendre decisions rellevants i innovadores.

ACTIVITATS FORMATIVES

Cada assignatura presentarà a inici de curs el seu PLA DE TREBALL on consten les activitats didàctiques per setmana / sessió / treball autònom.

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	5	10	10
P2-Seguiment del treball realitzat	20	30	30
P5-Realització de treballs o projectes requerits	30	60	50
P6-Defensa pública de projectes	10	20	10

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 en mòdul 1	10%	NO	P-1 + P-2
Activitat-2 Participació en mòdul 2	10%	NO	P-1 + P-2
Activitat-3 Procés d'experimentació mòdul 1	20%	NO	P-2 + P-5

ACTIVITAT AVALUABLE	PES	RECUPERABLE (fins a 50%)	SISTEMA D'AVALUACIÓ
Activitat-4 Procés d'experimentació mòdul 2	20%	NO	P-2 + P-5
Activitat-5 Lliurament final mòdul 1	20%	SI*	P-5 + P-6
Activitat-6 Lliurament final mòdul 2	20%	SI*	P-5 + 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).
Per a qualsevol dubte o consulta, vegeu la (Normativa Acadèmica de Grau de la Facultat de Disseny i Enginyeria Elisava UVic-UCC).

BIBLIOGRAFIA I RECURSOS DIDÀCTICS

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

Facultat de Disseny i Enginyeria
ELISAVA