GRAU EN DISSENY I INNOVACIÓ

PLA D'ENSENYAMENT DE LES MATÈRIES
INVESTIGACIÓ I DISSENY

CURS ACADÈMIC: 2026-27
CURS: 4t
CARÀCTER: Obligatori
SEMESTRE: 1r
ECTS: 6
HORES DE DOCÈNCIA: 45
HORES D'AUTÒNOM: 105
HORES TOTALS: 150
IDIOMA/S: Espanyol/Català
CODI: 17026

EQUIP D'ENSENYAMENT:
Professor responsable: Guim Espelt gespelt@elisava.net

PRESENTACIÓ DEL TEMA / OBJECTIUS
- Referències i tècniques per formular projectes basats en els reptes de la societat i el planeta.
- Eines per a la definició personal del perfil del dissenyador i el seu impacte.
- Mètodes, tècniques i eines de recerca científica "per", "a través" o "sobre" el disseny.
- Dissenyar estudis de cas de recerca.
- Eines i estratègies per a la comunicació visual, oral i escrita d'un projecte, tant per a la comunitat científica com per a la societat.

OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE (ODS)
Aquest tema no incorpora específicament cap ODS.

CONTINGUTS
La matèria s'organitza en dues parts principals: el posicionament personal i el desenvolupament d'una proposta de projecte relacionada amb el Projecte de Grau Final.
- Recursos d'informació; Compilació de referències i literatura.
- Investiga sobre, per a i a través del disseny.
- Metodologia de recerca i disseny
- Gestió de la informació per al desenvolupament d'una proposta de projecte.
- Argumentació, ètica i IA en la recerca.
- ODS.
- Comunicació narrativa i visual d'una proposta de projecte.

METODOLOGIES D'ENSENYAMENT
- Sessions de treball amb tot el grup, classe amb el professor. (PA)
- Sessions de treball en petits grups amb el professor. (PB)
- Sessions individuals de tutoria amb el professor (PC)
- Sessions de tutoria en grup amb el professor. (PD)
- Sessions de treball individuals i autònomes. (PE)

COMPETÈNCIES
- G2 - Configurar noves realitats basant-se en la interpretació del context històric, social, cultural, econòmic i tecnològic.
- CB3 - Els estudiants han de tenir la capacitat de recollir i interpretar dades rellevants (normalment dins la seva àrea d'estudi) per tal de fer judicis que incloguin reflexió sobre qüestions socials, científiques o ètiques rellevants
- CB4 - Els estudiants poden transmetre informació, idees, problemes i solucions tant a un públic especialitzat com a un no especialitzat.
- T1 - Actuar amb esperit i reflexió crítica davant el coneixement en totes les seves dimensions, mostrant preocupació intel·lectual, cultural i científica i compromís amb el rigor i la qualitat en la demanda professional.
- T6 - Utilitzar diferents formes de comunicació, tant orals com escrites o audiovisuals, en la seva pròpia llengua i en llengües estrangeres, amb un alt grau de correcció en l'ús, la forma i el contingut.
- E3 - Aplicar el pensament crític en el procés de disseny tenint en compte la responsabilitat social de la pràctica de disseny i les implicacions derivades de les creacions.

- E6 - Diàleg amb professionals d'altres camps (tècnic, artístic, científic, etc.) gestionant el coneixement d'altres disciplines de manera decisiva.
- E9 - Utilitzar i generar eines de recerca adequades a les necessitats de cada projecte.
- E10 - Desenvolupar el material adequat per comunicar-se i prendre decisions de manera efectiva en cadascuna de les fases del projecte de disseny.
- E12 - Elaborar i argumentar el projecte de disseny adequadament en termes visuals i discursius, tant en entorns teòrics com professionals.
- E13 - Adquirir habilitats en la detecció d'oportunitats de disseny i en la resolució de problemes en el desenvolupament de projectes.

RESULTATS D'APRENENTATGE
- Recull i interpreta dades i informació sobre les quals basar les seves conclusions, incloent-hi reflexions sobre qüestions socials, científiques i ètiques en l'àmbit del disseny.
- Comunica coneixements, metodologia, idees, problemes i solucions a tot tipus d'audiències (especialitzades o no) de manera clara i precisa.
- Mostra habilitats per a la reflexió crítica en els processos vinculats a l'exercici de la professió.
- Prepara informes i documents escrits (principalment de caràcter tècnic) amb correccions ortogràfiques i gramaticals en català, espanyol i anglès.
- Utilitza un llenguatge sensible al gènere, tant en produccions orals com escrites.
- Demostra una actitud crítica en el procés de disseny en relació amb la responsabilitat social i les implicacions en la pràctica del disseny.
- Explica clarament el projecte mitjançant l'elecció i ús de les eines de representació adequades.
- Avalua i utilitza les eines de recerca adequades segons les necessitats del context.
- Reconèixer i analitzar els factors de condicionament existents i les oportunitats per resoldre reptes complexos.
- Interpreta informació d'altres disciplines per desenvolupar el seu propi discurs.
- Explica i justifica les decisions del projecte de manera coherent.

ACTIVITATS D'ENTRENAMENT
Cada assignatura presentarà a l'inici del curs el seu PLA DE TREBALL, on es registren les activitats didàctiques per setmana / sessió / treball autònom.

AVALUACIÓ
SISTEMES D'AVALUACIÓ
L'avaluació de la matèria 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	15	30	20
P2-Seguiment del treball realitzat	20	40	40
P5-Finalització de treballs o projectes requerits	30	50	40

CRITERIS D'AVALUACIÓ
La nota final de la matèria serà la mitjana ponderada de les notes de les activitats avaluables segons la taula següent:

ACTIVITAT AVALUABLE	PES	RECUPERABLE (fins al 50%)	SISTEMA D'AVALUACIÓ
Activitat-1A Assistència i actitud	10%	NO	P-1/~~P-2~~
Activitat-Participació a la classe 1B	10%	NO	P-1
Catàleg de Recerca Activitat-2A Fase 1	40%	NO	P-2
Catàleg de Recerca Activitat-2B Fase 2	30%	SÍ	P-5
Proposta del projecte Activitat-3	10%	SÍ*	P-5

Els estudiants tindran l'opció de repetir els exàmens de repetició. Les proves de repetició es realitzaran durant el període del semestre dedicat a aquesta funció, sense poder recuperar més del 50% de la matèria.
* En cas que les Activitats Recuperables Avaluables superin el 50%, l'alumnat pot triar, fins a un límit del 50%.
La no presentació injustificada de qualsevol activitat avaluable implica una qualificació de 0, fins i tot si l'activitat s'ha classificat com a Recuperable.
Les activitats recuperables només es poden recuperar quan han estat presentades per l'alumnat en la data indicada i amb una nota igual o superior a 3.
Si s'eximeix l'accés a la prova de repetició, es mantindrà la nota obtinguda inicialment.
En cas de fer la recuperació, la nota obtinguda serà l'última, encara que sigui inferior a la primera.

El plagi o la còpia de l'obra d'altres persones es sanciona a totes les universitats i, segons el Reglament de Coexistència de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya, constitueixen delictes greus o molt greus. Per això, en el transcurs d'aquest tema, hi ha qualsevol indici de plagi o apropiació indeguda de textos o idees d'altres persones (Què es considera plagi?) així com l'ús indegut o no declarat de la Intel·ligència Artificial en una activitat, es tradueix automàticament en una suspensió i/o altres mesures disciplinàries (Normes de Convivencia de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya).
Per a qualsevol pregunta o consulta, consulteu el (Reglament Acadèmic del Grau de Batxillerat de la Facultat de Disseny i Enginyeria Elisava UVic-UCC).

BIBLIOGRAFIA I RECURSOS DIDÀCTICS

- Berkun, S. 2010. *The Myths of Innovation.* Sebastopol: O'Reilly.
- Brown, T. 2009. *Change by design.* New York: Harper Business.
- Brunner, R. 2009. Et al. *Do you matter? How Design will make people love your company.* Upper Saddle River: Pearson Education.
- Creswell, John W. 2009. *Research design: qualitative, quantitative, and mixed method approaches.* Thousand Oaks: Sage Publications
- Cross, N. 2011. *Design thinking : understanding how designers think and work.* Oxford: Berg.
- Crouch, Christopher. 2012. *Doing research in design.* Oxford: Berg.
- Curedale, Robert. 2013. *Design research methods: 150 ways to inform design*. Topanga: Design Community College.
- Dragt, Els. 2017. *How to research trends: move beyond trend watching to kickstart innovation.* Amsterdam: BIS Publishing.
- Eijnde, Jeroen N. M. van den. 2016. *Exploring the space for design research between I-We-Do-Think*. Arnhem: ArtEZ Press.
- Erlhoff, Michael & Jonas Wolfgang, eds. 2018. NERD - *New Experimental Research in Design: positions and perspectives.* Basel: Birkhäuser.
  També disponible en versió electrònica: https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=5608811
- Gray, D. Et al. 2010. *Game Storming: a playbook for innovators, rulebreakers and changemakers.* Sebastopol: O'Reilly.
- Hanington, Bruce M. 2012. *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions.* Gloucester: Rockport.
  També disponible en versió electrònica: https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=3399583
- IDEO. 2015. *The Little book of design research ethics.* [S.l.] : IDEO.
- IDEO. 2019. *Designing for and with girls.* Palo Alto: IDEO.
- Interaction Design Foundation, ed. 2014. *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction,* 2nd edition. https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed.
- Joost, Gesche, Katharina Bredies, Michelle Christensen, Florian Conradi i Andreas Unteidig, eds. 2016. *Design as research: positions, arguments, perspectives.*
  Basel: Birkhäuser. També disponible en versió electrònica: https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=4533877
- Kelley, D., Jane Fulton Suri. 2015. *The Little book of design research ethics.* Palo Alto: IDEO
- Kelley, T. *The Art of Innovation.* New York [etc.] : Currency/Doubleday, 2001
- Manzini, E. *Cuando todos diseñan, Una introducción al diseño para la innovación social.* Madrid: Experimenta Theoria, 2015.
- Matthews, Bob. 2010. *Research methods: a practical guide for the social sciences.* New York: Pearson Longman
- Merholz, P. et al. 2008. *Subject to change: creating great products and services for an uncertain world.* Sebastopol: O'Reilly.
- Michalko, M. Thinkertoys: a handbook for creative-thinking techniques (2da edición). Berkely: Ten Speed Press, 2006.
- Michel, Ralf, ed. 2007. Design research now : essays and selected projects. Basel: Birkäuser. Disponible en versió electrònica: https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=3063829
- Osterwalder, A.; Pigneur, Y. Generación de modelos de negocio, Ediciones Deusto.
- Salazar, Juan Francisco, Sarah Pink, Andrew Irving i Johannes Sjberg, eds. 2017. Anthropologies and futures: researching emerging and uncertain worlds. London: Bloomsbury Academic

- Silverman, David, ed. 2004. Qualitative research: theory, method and practice. Thousand Oaks: Sage Publications
- Thackara, J. 2006. In the Bubble: designing in a Complex World. Boston: MIT Press.
- Tromp, N. 2019. Designing for Society. London : Bloomsbury Visual Arts.
- Verganti, R. 2009. Design-driven Innovation. Boston: Harvard Business Press.