GRAU EN DISSENY I INNOVACIÓ

PLA DOCENT D'ASSIGNATURA
DESCOBRIR

ANY ACADÈMIC: 2026-27
CURS: 1r
CARÀCTER: Formació Bàsica
SEMESTRE: 1r
ECTS: 6
HORES LECTIVES: 45
HORES DE TREBALL AUTÒNOM: 105
HORES TOTALS: 150
IDIOMA/S: Castellà/Català
CODI: 16966

EQUIP DOCENT: Jordi Sàbat jsabat@elisava.net

PRESENTACIÓ ASSIGNATURA / OBJECTIUS
Els llenguatges de representació i d'expressió com a eina primordial d'anàlisi i de comunicació en el camp del disseny. Introducció a les eines i conceptes de forma, volum, color, imatge i matèria.

OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE (ODS)
Aquesta assignatura no incorpora específicament cap ODS

CONTINGUTS
- Llenguatges de representació i d'expressió: Homologació al gest i a la seva expressió des del descobriment de les diverses tècniques artístiques.
- Llenguatges artístics: Introducció als conceptes de forma, volum, color i matèria.
- Immersió en el dibuix analític i descriptiu en la representació del real.
- Introducció al llenguatge de la imatge des de la fotografia.
- Aplicació de codis i llenguatges en l'elaboració de narratives.
- Identificació i desenvolupament del llenguatge propi: fent ús dels processos tècnics, materials i conceptuals del curs.

METODOLOGIES DOCENTS
- Sessions de treball amb tot el grup classe amb el professor/a. (PA)

COMPETÈNCIES
- Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat. (CB4)
- Integrar la sensibilitat formal com a part fonamental del procés de projecte. (G3)
- 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. (T7)
- Experimentar amb materials, processos i tècniques per aportar valor al projecte de disseny. (E5)

- Elaborar el material apropiat per comunicar i prendre decisions de forma efectiva en cadascuna de les fases del projecte de disseny. (E10)

RESULTATS D'APRENENTATGE

- Comunica a tot tipus d'audiències (especialitzades o no) de manera clara i precisa coneixements, metodologia, idees, problemes i solucions.
- Defineix objectius d'aprenentatge propis i dissenya processos de desenvolupament coherents i realistes amb els mateixos objectius i el temps de què es disposa.
- Mostra una actitud de motivació i compromís per a la millora personal i professional.
- Aplica creativament els coneixements tècnics que aporten valor al projecte.
- Explica amb claredat el projecte a través de l'elecció i utilització de les eines de representació adequades.

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	10	10	10
P2-Seguiment del treball realitzat	15	30	30
P5-Realització de treballs o projectes requerits	40	80	60

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 Dibuix	35%	SI*	P-2 / P-5
Activitat-2 Fotografia	35%	SI*	P-2 / P-5
Activitat-3 Dibuix-Fotografia	20%	NO	P-2 / P-5
Activitat-4 Assistència i participació	10%	NO	P-1

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. 2014. *Sobre el dibuix.* Barcelona: Gustavo Gili.
- Berger, John. 2000. *Modes de veure.* Barcelona: Gustavo Gili.
- Berger, J.; Demirel, S. 2014. *Cataractes*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Edwards, Betty, 1984. *Aprendre a dibuixar amb el costat dret del cervell.* Madrid: Herman Blume.
- Birch. Helen. 2015. *Dibuixar*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gail Greet, H. 2002. *Elements of design:* Rowena Reed Kostellow and the structure of visual relationships. Nova York: Princeton Architectural Press.
- Jenny, P. 2014. *Tècniques de dibuix.* Barcelona: Gustavo Gili.
- Munari, Bruno. 2002. *Disseny i comunicació visual.* Barcelona: Gustavo Gili.
- Wong, Wucius. 1988. *Fonaments del disseny*. Barcelona: Gustavo Gili.

Facultat de Disseny i Enginyeria
ELISAVA