GRAU EN DISSENY I INNOVACIÓ

PLA DOCENT D'ASSIGNATURA
INTRODUCCIÓ AL PROJECTE TRANSVERSAL

ANY ACADÈMIC: 2026-27
CURS: 1r
CARÀCTER: Formació Bàsica
SEMESTRE: 2n
ECTS: 6
HORES LECTIVES: 45
HORES DE TREBALL AUTÒNOM: 105
HORES TOTALS: 150
IDIOMA/S: Castellà/Català
CODI: 16968

EQUIP DOCENT: Danae Esparza desparza@elisava.net

PRESENTACIÓ ASSIGNATURA / OBJECTIUS
Desenvolupament d'un projecte transversal a totes les mencions, aplicant els mètodes i els processos pertinents a les diferents fases del disseny. Incorporar la metodologia del projecte transversal al procés de disseny propi de cada alumne o alumna.
En aquesta assignatura s'atendrà a les dinàmiques pròpies del treball en equip, ja que les activitats didàctiques incorporaran elements transdisciplinàires. Es pretén que l'alumnat sigui capaç de desenvolupar aprenentatges tant en la disciplina que li és afí com en aquelles que són complementàries. Introducció al Projecte Transversal és un espai on l'alumnat desenvolupa competències analítiques, metodològiques, de desenvolupament processual, de proposta i d'innovació.



OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE (ODS)
Aquesta assignatura incorpora específicament el següent ODS i la seva meta:

Objectiu 13: Adoptar mesures urgents per combatre el canvi climàtic i els seus efectes

13.3 Millorar l'educació, la sensibilització i la capacitat humana i institucional respecte de la mitigació del canvi climàtic, l'adaptació a ell, la reducció dels seus efectes i l'alerta primerenca

CONTINGUTS
- Introducció als projectes de disseny transversal: fases i etapes, mètodes i eines, models visuals
- Relació de l'individu amb el seu entorn (productes, serveis, comunicació, espais, experiències interactives, etc.); perspectives sostenibles, ètiques i d'igualtat.
- Ideació i representació d'objectes i espais: prototipat, dibuix d'ideació, storytelling, visual thinking, infografia, fotografia, maqueta de concepte, simulacions, presentació.
- Gestió del treball i del temps: recursos per a projectes individuals i en equip, elaboració de pla de treball.
- Experimentació amb materials i processos per treure' n conclusions i prendre decisions.

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

COMPETÈNCIES
- Desenvolupar una actitud creativa d'experimentació, sota criteris científics i humanístics, que afavoreixi l'exploració d'aportacions rellevants i innovadores. (G1)
- Configurar noves realitats a partir de la interpretació del context històric, social, cultural, econòmic i tecnològic. (G2)
- Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi. (CB2)
- 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. (T4)

- 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)
- Definir un posicionament personal del disseny, a partir d'una visió política, social, mediambiental, ètica i estètica del context. (E1)
- Aplicar el pensament crític en el procés de disseny considerant la responsabilitat social de la pràctica del disseny i les implicacions derivades de les creacions. (E3)
- Elaborar el material apropiat per comunicar i prendre decisions de forma efectiva en cadascuna de les fases del projecte de disseny. (E10)
- Adquirir habilitats en la detecció d'oportunitats de disseny i en la resolució de problemes en el desenvolupament de projectes. (E13)

RESULTATS D'APRENENTATGE
- Aplica els seus coneixements per a la resolució de problemes en àmbits laborals complexos o professionals i especialitzats que requereixen l'ús d'idees creatives i innovadores.
- Dissenya intervencions que atenen necessitats de l'àmbit de forma multidisciplinària.
- Demostra una actitud proactiva en l'àmbit laboral i en el treball en equip.

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	30	20
P2-Seguiment del treball realitzat	25	40	40
P5-Realització de treballs o projectes requerits	30	50	40

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
Activtat-1 Fase-1 Homologació	10%	NO	P-2
Activitat-2 Fase-2 Ideació	10%	NO	P-2
Activitat-3 Fase-3 Formalització	20%	SI*	P-2
Activitat-4 Memòria de projecte	30%	SI*	P-5
Activitat-5 Aportacions individuals al projecte d'equip	10%	NO	P-5
Activitat-6 Quadern de bitàcora personal	20%	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

- Armstrong, Hellen, Zvezdana Stojmirovic, Ellen Lupton. 2011. *Participate: designing with user-generated content.* New York: Princeton Architectural Press.
- Bramston,Dave. 2016.Idea *searching for design: how to research and develop design concepts.* London: Fairchild Books
- Buxton,William. 2007. *Sketching user experience: getting the design right and the right design.* San Francisco: Morgan Kaufmann
- Crouch, Christopher. 2012. *Doing research in design.* Oxford: Berg
- Curedale, Robert. 2013. *Design research methods: 150 ways to inform design.* Topanga: Design Community College
- Gray, Carole. 2004. *Visualizing research: a guide to research process in art and design*. Aldershot: Ashgate
- Llorer, Brenda, ed. 2003. *Design research: methods and perspectives.* Cambridge: MIT Press
- Leonard, Neil. 2013. *Recerca en el disseny.* Badalona: Parramón Arts & Design
- Noble, Ian. 2011. *Visual research: an introduction to research methodologies in graphic design.* 2nd ed. Lausanne: AVA
- Press, Mike. 2009. *El Disseny com a experiència: el paper del disseny i els dissenyadors al segle XXI*. Barcelona: Gustavo Gili
- Zwaag, Anne van der. 2014. *Looks good, feels good, is good: how social design changes our world.* Eindhoven: Lecturis.

Facultat de Disseny i Enginyeria
ELISAVA