GRAU EN DISSENY I INNOVACIÓ

PLA DOCENT D'ASSIGNATURA
PROCESSOS DE DISSENY

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: 16969

EQUIP DOCENT: María José Araya maraya@elisava.net

PRESENTACIÓ ASSIGNATURA / OBJECTIUS
Introducció al procés projectual del disseny des dels mètodes i els processos com a eines per investigar, idear, desenvolupar, i solucionar un projecte de disseny.

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

CONTINGUTS
- 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.
- Documentació de l'experimentació i el procés de disseny; reflexió sobre la metodologia emprada.

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)
- 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, 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 amb 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 coneixement dels diferents àmbits del disseny per adaptar-se a l'evolució i a les necessitats del context professional. (E7)
- 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.
- Demostra una actitud crítica en el procés de disseny en relació amb la responsabilitat social i implicacions en la pràctica del disseny.
- Explica amb claredat el projecte a través de l'elecció i utilització de les eines de representació adequada.
- Reconeix i analitza els condicionants i oportunitats existents per resoldre reptes complexos.
-

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	10
P2-Seguiment del treball realitzat	25	40	40
P5-Realització de treballs o projectes requerits	30	50	50

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
Actividad-1 Sketchbook Mètodes-1	20%	NO	P-2
Activitat-2 Sketchbook Mètodes-2	20%	NO	P-2
Activitat-3 Sketchbook físic	10%	SI*	P-1
Activitat-4 Toolkit-1 Parcial	20%	NO	P-5
Activitat-4 Toolkit-2 Final	30%	SI*	P-5

Facultat de Disseny i Enginyeria
ELISAVA

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 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

- Cross, N. 1999. *Mètodes de disseny: estratègies per al disseny de productes.* Limusa: Noriega Editores.
- De Bono, E. 1993. *El pensament lateral.* Paidos Iberica.
- Design Council. 2007. *Eleven lessons: managing design in eleven global companies.*
- Desk research report [en línia]. Disponible a: <www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_DeskResearchReport_0.pdf>.
- Dondis, D. A. 1998. *La sintaxi de la imatge, introducció a l'alfabet visual.* Barcelona: Gustavo Gili.
- Hustwit, G. 2015. *Helvetica/ objectified/Urbanizes: The complete interviews*. Ivorypress.
- Kentringe, W. 2007. *Willliam Kentridge on his process*. SFMOMA, San Francisco Museum of Modern Art. https://youtu.be/5_UphwAfjhk (20/02/2018).
- Munari, B. 1983. *Com neixen els objectes? Apunts per a una metodologia projectual.* Barcelona: Gustavo Gili.
- Ponzi, E. 2017. *The great NY subway map.* New York: Museum of Modern Art.
- Sanders, EB-N. 2000. *Generative tools for co-designing. Collaborative design.* Springer London, 3-12.

Facultat de Disseny i Enginyeria
ELISAVA