GRAU EN DISSENY I INNOVACIÓ

PLA DOCENT D'ASSIGNATURA
Fonaments del disseny de productes

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
CODI: 16971

EQUIP DOCENT: Salva Fàbregas sfabregas@elisava.net

PRESENTACIÓ ASSIGNATURA / OBJECTIUS
Introducció als processos i llenguatges propis de la menció de Disseny de Producte des del coneixement i desenvolupament dels seus codis propis. Ús dels elements bàsics i comuns que fonamenten els principis del disseny.

OBJECTIUS DE DESENVOLUPAMENT SOSTENIBLE (ODS)
Aquesta assignatura no incorpora específicament cap ODS, però incorpora i participa amb els objectius de sostenibilitat d'Elisava en la sostenibilitat i recircularitat de materials.

CONTINGUTS
- Fonaments dels diferents àmbits del disseny: llenguatges contextos i referents.
- Immersió en el procés projectual a partir dels conceptes de: forma, com a mitjà d'expressió i suport d'una idea; composició, com a combinació de components per configurar un resultat; proporció, com la interrelació entre les diferents magnituds.; materialitat, com a conjunt de percepcions sensorials.
- Simbolisme, procés i impacte ambiental.
- Introducció al projecte de disseny de producte: forma, funció i materialitat

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

COMPETÈNCIES
- Desenvolupar una actitud creativa d'experimentació, sota criteris científics i humanístics, que afavoreixi l'exploració d'aportacions rellevants i innovadores. (G1)
- Integrar la sensibilitat formal com a part fonamental del procés de projecte. (G3)
- 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)

- 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. (T1)
- Elaborar projectes de disseny coherents amb una visió pròpia del disseny. (E2)
- 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

- 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.
- Avalua de forma global els processos d'aprenentatge duts a terme d'acord amb les planificacions i objectius plantejats i estableix mesures de millora individual.
- Explica i demostra coherència en el projecte de disseny respecte a un enfocament personal.
- 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	5	10	10
P2-Seguiment del treball realitzat	20	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
Activtat-1 Projecte-Escuma	10%	SI*	P-5
Activtat-1 Projecte-Escuma (participació / seguiment)	5%	NO	P-1/P-2
Activtat-2 Projecte-Xapa	20%	SI*	P-5
Activtat-2 Projecte-Xapa (participació / seguiment)	15%	NO	P-1/P-2
Activtat-3 Projecte-Fusta	30%	SI*	P-5
Activtat-3 Projecte-Fusta (participació / seguiment)	20%	NO	P-1/P-2

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

- Campi, Isabel. 2003. *Iniciació a la història del disseny industrial.* 3a ed. Barcelona: Edicions 62
- De Fusco, Renato. 2005. *Història del disseny.* Barcelona: Santa & Cole
- Gorman, Carma R., ed. 2003. *The industrial design reader*. New York: Allworth Press
- Newson, Alex, Eleanor Suggett, Deyan Sudjic. 2016. *Designer maker user.* London: Phaidon: Design Museum
- Raizman, David. 2010. *History of modern design: graphics and products since the IndustrialRevolution.* 2a ed. London: Laurence King
- Torrent, Rosalía, Joan M. Marín. 2005. *Història del disseny industrial*. Madrid: Càtedra
- Munari, Bruno. *Com neixen els objectes.* Barcelona: Gustavo Gili.
- Munari, Bruno. *L'Art com a ofici.* Barcelona: Gustavo Gili.
- Campi i Valls, Isabel. *Iniciació a la Història del disseny industrial*. Barcelona: Edicions 62.
- Torrent, Rosalia, Joan M. Marín. 2005. *Història del disseny industrial*. Madrid: Càtedra.
- Fiell, Charlot & Peter. El Disseny del segle 21. Colònia. TASCHEN.
- Rams, Dieter. *As Little Design as possible*. PHAIDON.
- Rams, Dietre. *Els 10 principis del bon disseny*... (diferents formats)
- Kamprad, Ingvar & Torekull, Bertil. 2008. Història d'IKEA. Navarra. L'esfera dels Llibres, S.L.
- Ayala, Conejero, Fernández & Martínez. 2019. *Guia per a dissenyadors prototipat industrial.* Parramon
- Hallgrimsson. 2016. *Disseny de producte: maquetes i prototips.* Prompress

Facultat de Disseny i Enginyeria
ELISAVA