

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENE DE ASIGNATURA PROYECTO TRANSVERSAL-I

AÑO ACADÉMICO: 2026-27

AÑO: 3º

CARÁCTER: Obligatorio

SEMESTRE: 2º

ECTS: 12

HORAS DE ENSEÑANZA: 90

HORAS DE TRABAJO POR CUENTA AUTÓNOMA: 210

HORAS TOTALES: 300

IDIOMA/S: Inglés

CÓDIGO: 17021

EQUIPO DOCENTE: Isabel Ordóñez mordonez@elisava.net

TEMA / OBJETIVOS DE LA PRESENTACIÓN

El Proyecto Transversal tiene como objetivo que los estudiantes desarrollen procesos de investigación en diseño aplicados a complejos desafíos de sostenibilidad, con una visión a largo plazo. Se espera que los estudiantes trabajen en equipos de diversas especialidades y sean capaces de interpretar conocimientos de distintos campos; participar en la toma de decisiones grupales en la investigación y desarrollo del proyecto; y hacer un registro y comunicación del proceso de trabajo. Para ello, los estudiantes aplicarán métodos y herramientas para la gestión del tiempo y el trabajo en equipo, aplicando estrategias de comunicación utilizando diferentes medios, en inglés.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Este tema no incorpora específicamente ningún ODS.

ÍNDICE

Block_1

- Introducción a los conceptos y al marco teórico de la materia.
- Introducción a la metodología transversal del tema.
- Creación de grupos transversales por disciplinas académicas.

Block_2

- Identificación y desarrollo del enfoque y el marco práctico de la investigación.
- Plan de investigación del proyecto para el desarrollo del proyecto.

Block_3

- Desarrollo de la propuesta del proyecto
- Desarrollo del informe del proyecto
- Ejecución de la propuesta del proyecto

Block_4

- Presentación pública del tema: Investigación, desarrollo y propuesta de proyectos.

METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA

- Sesiones de trabajo con todo el grupo de clase con el profesor (PA)
- Sesiones grupales de tutoría con el profesor (DP)

COMPETENCIAS

- Configurar nuevas realidades desde la interpretación del contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico. (GC2)
- Proyectar los valores del emprendimiento y la innovación en el ejercicio de la trayectoria académica y profesional personal a través del contacto con diferentes realidades de práctica y la motivación hacia el desarrollo profesional (CT2)
- Interactuar en contextos globales e internacionales para identificar necesidades y nuevas realidades que permitan transferir conocimientos a áreas actuales o emergentes de desarrollo profesional, con la capacidad de adaptación y autodirección en procesos profesionales y de investigación (TC3)

Facultat de Disseny i Enginyeria
ELISAVA

- Demuestra habilidades para la práctica profesional en entornos multidisciplinares y complejos, en coordinación con equipos de redes, ya sea presencial o virtual, mediante el uso informático e informativo de las TIC (CT4)
- Utilizar diferentes formas de comunicación, tanto oral, escrita como auditiva, en su propio idioma y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido (CT6)
- Definir una posición personal del diseño desde una visión política, social, ambiental, ética y estética del contexto CE1)
- Escenarios de diseño con la voluntad de anticipar las necesidades del futuro CE4)
- Adquirir habilidades en la detección de oportunidades de diseño y en la resolución de problemas en el desarrollo de proyectos (CE13)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Los estudiantes diseñan intervenciones que respondan a las necesidades del campo de forma multidisciplinar.
- Los estudiantes integran el contexto cultural, social y tecnológico en su visión personal del diseño.
- Los estudiantes recopilan y evalúan datos relevantes para la formulación de escenarios futuros.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará al inicio del curso su PLAN DE TRABAJO, donde se registran las actividades didácticas semanales / sesiones / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la materia se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PESO MÁXIMO	PONDERACIÓN FINAL
P1-Observación de la participación	10	20	15
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20	30	15
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	20	40	40
P6-Defensa pública de proyectos	15	30	30

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La calificación final de la asignatura será la media ponderada de las calificaciones de las actividades evaluables según la siguiente tabla:

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta un 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad 1 Participación en la clase	10%	NO	P-1
Actividad-2 Contribuciones individuales al proyecto	10%	NO	P-2
Actividad 3 Fase de Prefiguración del Proyecto	10%	NO	P-2
Fase de configuración del proyecto Actividad-4	10%	NO	P-5
Informe del proyecto Actividad-5	30%	SÍ*	P-5
Actividad-6 Exposición pública final	30%	NO	P-6

Los estudiantes tendrán la opción de reexaminarse para obtener exámenes recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, sin poder recuperar más del 50% de la materia.

* En caso de que las Actividades Recuperables Evaluables superen el 50%, el estudiante puede elegir, hasta un límite del 50%.

La no presentación injustificada de cualquier actividad evaluable implica una calificación de 0, incluso si la actividad ha sido calificada como recuperable.

Las Actividades Recuperables solo pueden ser recuperadas cuando hayan sido impartidas por el estudiante en la fecha indicada y con una nota igual o superior a 3.

Si renuncias al acceso a la prueba de recuperación, se mantendrá la nota obtenida en primer lugar.

En caso de presentar a recuperación, la nota obtenida será la última, aunque sea menor que la primera.

El plagio o la copia de obras ajenas se sanciona en todas las universidades y, según el Reglamento de Coexistencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen delitos graves o muy graves. Por eso, durante el transcurso de este tema, cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas de otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, resultará automáticamente en el incumplimiento del sujeto y/o en otras medidas disciplinarias ([Normas de convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de](#)

[Cataluña](#)).

Para cualquier pregunta o consulta, consulta el ([Reglamento académico para el grado de la Facultad de Diseño e Ingeniería de Elisava UVic-UCC](#)).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- Auge, M 2014. *The Future*. Verse.
- Burke, A. 2011. Group Work: How to Use Groups Effectively. *Journal of Effective Teaching*, 11(2), 87–95.
- Fisher, M 2016. *Capitalist Realism*. Zero Books.
- Henry, S 2019. *What About Activism?* Sternberg Press.
- Joore, J. P., & Brezet, H. 2013. A Multilevel Design Model – The Mutual Relationship between New Product Development and Societal Change Processes. 1–24.
- Malm, A 2021 *How to Blow Up a Pipeline*. Verse.
- Matos, A. 2022. *Who can afford to be critical?* Set Margins.
- Mitrovic, I., Auger J., Hanna J., Helgason I. 2018. *Beyond Speculative Design: Past – Present – Future*. SpeculativeEdu, Arts Academy, University of Split.
- Swann, C. 2002. Action Research and the Practice of Design. *Design Issues*, 18(1), 49–61. <https://doi.org/10.1162/07479360252756287>

El profesorado proporcionará una bibliografía específica al inicio de la materia, si procede.

Facultat de Disseny i Enginyeria
ELISAVA