

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

Estrategias de diseño y comunicación

AÑO ACADÉMICO: 2026-27

CARÁCTER: Obligatoria

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano

CÓDIGO: 16927

Profesor responsable: Dr. Juan J. Arrausi jjarrausi@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Esta asignatura tiene como propósito dotar al estudiantado de las herramientas operativas básicas necesarias para el análisis y la definición de conceptos estratégicos del ensayo académico argumentativo. El estudiantado aprenderá a evaluar con rigor las necesidades y oportunidades del mercado para determinar la idoneidad de diversas acciones comunicativas, aplicando metodologías que siguen este proceso: definición del objetivo, selección del entorno, diseño de instrumentos, trabajo de campo y análisis y conclusiones. Para lo que se servirá de estrategias corporativas como el marketing, el branding y a planificación estratégica. Como eje central de su desarrollo, la asignatura integra un modelo de investigación interdisciplinar, donde se profundiza en la investigación «para» el diseño, «acerca» del diseño y «a través» del diseño. Este enfoque metodológico permite no solo resolver problemas complejos en entornos dinámicos, sino también aproximarse a la escritura académica y a la reflexión crítica sobre el posicionamiento de marcas e instituciones mediante la elaboración de ensayos argumentativos. El objetivo es articular una argumentación específica desde esta perspectiva para integrarla en la propuesta de investigación del TFM.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS

La asignatura se estructura en los siguientes tres ejes temáticos:

Bloque 1: Estrategias argumentativas en el ámbito académico del diseño, centrado en la lecto-escritura, la textualización de ideas y el uso de referencias.

Bloque 2: Tendencias y mercados. Estudio de posicionamiento, estudio de campo, análisis de mercados, macro/microtendencias (*Take the Pulse*) y prospectiva de futuros.

Bloque 3: El ensayo académico, cuna del pensamiento y la reflexión, dedicado a la estructura, morfología y contenido del ensayo argumentativo (*position paper*).

METODOLOGÍAS DOCENTES

- P1-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- P2-Sesiones de trabajo en grupos reducidos con el profesor/a
- P4-Sesiones de tutoría en grupo con el profesor/a
- P5-Sesiones de trabajo autónomo individual
- P6-Sesiones de trabajo autónomo en grupo

COMPETENCIAS

Básicas y generales

- G1 - Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios científicos y humanísticos, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras.
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

Transversales

- T3 - Interactuar en contextos globales e internacionales para identificar necesidades y nuevas realidades que permitan transferir el conocimiento hacia ámbitos de desarrollo profesional actuales o emergentes, con capacidad de adaptación y de autodirección en los procesos profesionales y de investigación.
- T4 - Mostrar habilidades para el ejercicio profesional en entornos multidisciplinares y complejos, en coordinación con equipos de trabajo en red, ya sea en entornos presenciales o virtuales, mediante el uso informático e informacional de las TIC.

Específicas

- E1 - Definir una estrategia de diseño a través de guiones metodológicos con el fin de controlar secuencialmente las fases de diagnóstico, definición, desarrollo y concreción de una propuesta desde una perspectiva interdisciplinar.
- E2 - Resolver una situación propia del ámbito del diseño y la comunicación, que implica formular problemas complejos en entornos dinámicos, así como propuestas viables de solución para estos problemas.
- E3 - Comprender en profundidad la investigación "para" el diseño, "acerca" del diseño y "a través" del diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Aplica e integra sus conocimientos para la resolución de problemas en entornos nuevos incluyendo contextos de carácter multidisciplinar y especializado. M1-2
- Asume distintas responsabilidades en el trabajo individual o colaborativo y evalúa los resultados obtenidos. M1-3
- Toma decisiones considerando la complejidad de las situaciones y la necesidad de trabajar de forma multiprofesional. M1-4
- Distingue e identifica claramente las diferentes fases de elaboración de un proyecto de diseño y planifica metodológicamente la secuencia de desarrollo. M1-5
- Propone conceptos de solución y recorridos proyectuales válidos para llegar a soluciones adecuadas para el problema de diseño en cuestión. M1-7
- Muestra conocimiento de los diferentes códigos y sistemas operativos para aportar soluciones técnicamente viables según los objetivos y los condicionantes del proyecto. M1-8

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

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

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	PONDERACIÓN FINAL
P2-Seguimiento del trabajo realizado	15	30	20
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	50	90	80

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad 1: Seguimientos parciales, participación y actitud	20%	NO	P-2
Actividad 2: Estudio de estrategias	15%	NO	P-5
Actividad 3: Estudio de tendencias	15%	NO	P-5
Actividad 4: Trabajo académico escrito	50%	SI*	P-5

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura. * Si las Actividades Evaluables Recuperables superan el 50 % el estudiantado podrá escoger hasta un límite del 50 %. La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable. Las Actividades Recuperables solo podrán recuperarse cuando el estudiantado las entregue en la fecha indicada y con una nota superior a 3. Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia. En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera. Para obtener calificación en la asignatura se requiere la asistencia al 80% de las actividades de enseñanza-aprendizaje programadas. En caso contrario se evaluará como "No presentado". El plagio o la copia de trabajo ajeno se penalizan en todas las universidades y, según las Normas de Convivencia de la Universidad de Vic-Universitat Central de Catalunya, constituyen faltas graves o muy graves. Es por eso que en el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como también el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, se traduce de manera automática en un suspenso y/u otras medidas disciplinarias ([Normes de Convivència de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya](#)). Para cualquier duda o consulta, véase la Normativa Académica de Máster de la UVic-UCC <https://www.uvic.cat/es/normativa/FEC/master#general>

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Alexander, Tibelius. 2013. *The Logo design toolbox: time saving templates for graphic design*. Gestalten.
Byung-Chul Han. 2021. *No- Cosas: quiebras del mundo de hoy*. Taurus.
Camps, A. 2013. La escritura académica en la universidad. *REDU: Revista de docencia Universitaria*, 11(1), 17.
Cassany, Daniel. 2000. *La cocina de la escritura*. Anagrama.
Castelló, Montserrat. 2015. *Escribir y comunicarse en contextos científicos y académicos*. Graó.
Godin, Seth. 2016. *Todos somos un poco raros: el auge de las comunidades y el fin de lo normal*. Alienta.
Leonard, Neil y Ambrose, Gavin. 2013. *Investigación en el diseño*. Parramón.
López-Lago, Samuel. 2021. *Vademécum de métodos de diseño*. Experimenta.
Quivy, Raymond. 2000. *Manual de Investigación en Ciencias Sociales*. Limusa.
Pérez, P. B. 2021. *Escritura académica*. Exlibric.
Rault, David et. al. 2020. *El abc de a tipografía*. Norma editorial.
Shumate, Michael. 2015. *Logo Theory: How Branding Design Really Works*. Elfstone Press.
Slade-Brooking, C. 2016. *Creating a Brand Identity: A Guide for Designers*. Laurence King Verlag.
Songel, Fiona. 2020. *El arte de leer las calles*. Barlin Libros.

El profesorado facilitará una bibliografía específica al inicio de la asignatura, en el caso que proceda.