

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

Perspectivas críticas interdisciplinarias basadas en la práctica

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: 16929

Profesora responsable: Dra. Manuela Valtchanova mvaltchanova@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

En esta asignatura se profundizará en diferentes perspectivas de la investigación basada en la práctica con especial interés en la experimentación mediante el diseño acerca de los hábitats humanos. Con el objetivo de proporcionar diferentes maneras de construir hipótesis de trabajo y ejes de investigación a través de la práctica, se plantea un proceso exploratorio no lineal que de manera acumulativa perfile un área de interés en su complejidad sociológica, política, cultural, y creativa. La asignatura contempla la generación de resultados que permitan evolucionar la intuición proyectual de cada estudiante en una línea de investigación comprometida con la innovación social. Se plantean cuatro perspectivas de exploración que buscan expandir la práctica proyectual a través de la especulación, la interdisciplinariedad, la criticalidad contextual y la experimentación con el método. Transversalmente la asignatura propone un cuerpo de reflexión crítica sobre el imaginario colectivo del hábitat humano, entrelazando cultura popular, debate académico y casos ejemplares de la Historia del diseño. Durante la asignatura se desarrollarán contenidos y competencias que reflexionen y propongan acciones sobre el rol activo del diseño en el contexto urbano. 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

Bloque 1: Cultura en acción e imaginarios de ciudad

- Storytelling y metodologías de creación de narrativas.
- Cine, literatura y la imagen de la ciudad.
- Cultura popular como contexto de investigación

Bloque 2: Perspectivas de exploración creativa basadas en la práctica

- Perspectiva especulativa: design fiction, hábitats emergentes...
- Perspectiva interdisciplinaria: contextualidad, prácticas situadas...
- Perspectiva social: Colaboración, autoría creativa problematizada, ciudadanía activa...
- Perspectiva metodológica: Prácticas basadas en el juego (Serious Games and Design through Play), cartografía operativa acciones first-person perspective...

Bloque 3: Criticalidad proyectual

- Enfoques de diseño expandido.
- Procesos de interacción crítica entre sujeto y contexto a través del diseño

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
- P3-Sesiones de tutoría individual con el profesor/a
- P5-Sesiones de trabajo autónomo individual
- P6-Sesiones de trabajo autónomo en grupo

COMPETENCIAS Básicas y generales

- G2 – Configurar nuevas realidades para interpretar el contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico.
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios

Transversales

- T1 - Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional.
- T5 - Ejercer la ciudadanía activa y la responsabilidad individual con compromiso con los valores democráticos, de sostenibilidad y de diseño universal, a partir de prácticas basadas en el aprendizaje, servicio y en la inclusión social.

Específicas

- E4 - Realizar propuestas de investigación en diseño adecuando la metodología al propósito y a los medios disponibles.
- E7 - Descubrir y analizar las implicaciones éticas del diseño como agente de configuración sociocultural, integrando este análisis en un proceso reflexivo de toma de decisiones en las distintas fases del proyecto.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Evalúa y selecciona la teoría científica adecuada y la metodología precisa para formular juicios incluyendo una reflexión sobre la responsabilidad social o ética ligada a la solución que se proponga en cada caso. M2-1
- Asume la responsabilidad de su propio desarrollo profesional y de su especialización en el ámbito del diseño. M2-2
- Transmite de un modo claro y sin ambigüedades resultados procedentes de la investigación científica y tecnológica, así como los fundamentos más relevantes sobre los que se sustentan. M2-3
- Evalúa de forma global los procesos de aprendizaje llevados a cabo de acuerdo a las planificaciones y objetivos planteados y establece medidas de mejora individual y de equipo. M2-4
- Muestra actitudes de respeto hacia la diversidad lingüística, social y cultural. M2-5
- Utiliza adecuadamente el lenguaje oral (verbal y no verbal) en la interacción personal y profesional en catalán, español e/o inglés. M2-6
- Define un proyecto de investigación dentro de los ámbitos de comunicación social, del branding, de los servicios, de los productos, del entorno o mixta. M2-7
- Planifica y ejecuta estrategias de investigación en diseño a partir de las premisas, condicionantes y objetivos establecidos. M2-8
- Utiliza un lenguaje apropiado para la comunicación oral de las propuestas adecuando el discurso y los argumentos al público para llegar a un nivel óptimo de comunicación entre profesionales, académicos y/o técnicos. M2-9
- Distingue los valores presentes en la sociedad actual para prever actuaciones desde el mundo del diseño y la comunicación. M2-10

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	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	50	90	70

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
Reflexión teórica	30%	NO	P-2
Desarrollo de propuestas parciales	50%	NO	P-5
Desarrollo y Presentación pública de proyecto	20%	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-Universidad Central de Cataluña, 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 Convivencia 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

INVESTIGACIÓN Y DISEÑO

Bradotti, Rossi. 2020. *Conocimiento posthumano*. Gedisa,
Dautrey, Jeanne; Quinz, Emmanuele. 2015. *Strange Design. From Objects to Behaviours*. It:editions.
De Landa, Manuel. 2006. *Hacia una nueva ontología de lo social*.
Dunne, Anthony; Raby, Fiona. 2013. *Speculative Everything*. MIT Press.
Haraway, Donna. 1988. *Situated knowledges*.
Latour, Bruno. 1991. *Nunca fuimos modernos*. Siglo XXI.
Manzini, Ezio. 2015. *Design, when Everybody Designs*. MIT Press.

DISEÑO Y CIUDAD

Corner, James. 1999. "The Agency of Mapping: Speculation, Critique and Invention". *Mappings*. Ed. Denis Cosgrove. Reaktion Books, 213-252.
De Certeau, Michel. 1990. *L'invention du quotidien*. Gallimard.
Franck, K. A. and Quentin S. 2007. *Loose Space: Possibility and Diversity in Urban Life*. London: Routledge.
Jacob, Christian. 2006. *The Sovereign Map: Theoretical Approaches in Cartography Throughout History*. University of Chicago press.
Paez, Roger. 2019. *Operative Mapping: Maps as Design Tools*. Actar.
Manzini, Ezio; Fuster, Albert y Paez, Roger. 2022. *Plug-ins: Design for City Making in Barcelona*. Actar.
Sennett, Richard. 2018. *Building and Dwelling: Ethics for the City*. Farrar Strauss & Giroux.

DISEÑO Y ACCIÓN

- Awan, Nishat, Tatiana Schneider, y Jeremy Till. 2011. *Spatial Agency. Other Ways of Doing Architecture*. Routledge.
- Bishop, Claire. 2004. "Antagonism and Relational Aesthetics". *October* 110: 51–79.
- Branzi, Andrea. 2020. *E=mc2. The Project in the Age of Relativity*. Editado por Elsa Cattaneo. New York, Actar Publishers.
- Dezeuze, Anna. 2017. *Almost Nothing. Observations on precarious practices in contemporary art*. Manchester University Press
- Dodd, Melanie. 2020. *Spatial Practices. Modes of Action and Engagement with the City*. Routledge.
- Foster, Hal, ed. 1983. *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Port Townsend, Bay Press.
- Groys, Boris. 2008. "The Obligation to Self-Design". *e-flux journal*, núm. #00. <https://www.e-flux.com/journal/00/68457/the-obligation-to-self-design/>.

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