

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

Filosofía y ética del diseño y la comunicación

AÑO ACADÉMICO: 2026-27

CARÁCTER: Optativa

SEMESTRE: 2º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano

CÓDIGO: 16933

Profesor responsable: Dr. Ariel Guersenzvaig aguersenzvaig@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

En esta asignatura se busca explorar los desafíos ético-políticos a los que se enfrentan los diseñadores en el marco de la cultura material contemporánea. A menudo los proyectos de diseño en todos sus ámbitos están relacionados con cuestiones como el consumismo, la generación de desechos y daño ecológico, la explotación de seres humanos y otras especies, la manipulación o la injusticia. Además, al tratarse de una práctica profesional íntimamente ligada a la industria y el mercado, existe un precario equilibrio entre los valores personales, sociales y empresariales. Esta asignatura busca estimular una reflexión crítica y dotar al estudiantado de capacidades para llevarla a cabo. 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: Filosofía del diseño

- ¿Qué es el diseño? Teorías y modelos.
- Problemas epistemológicos: wicked-problems
- Designerly ways of knowing
- Conexiones entre diseño y filosofía de la tecnología: del determinismo tecnológico a la Postfenomenología
- El diseño como política y acción colectiva
- Diseñar el Futuro: antropoceno, capitaloceno y Chthuluceno
- Design Fiction y diseño especulativo

Bloque 2: Ética del diseño

- Introducción a la ética
- 60 años de diseño y preocupación ética en diseño: del First things first al xenodesign
- Persuasión y manipulación
- Sostenibilidad, consumismo y el Antropoceno
- Consecuencias y efectos no intencionados del diseño
- Marcos éticos aplicados

Bloque 3: Paradigma emergente en el diseño y la comunicación

- El diseño como profesión
- El propósito del diseño profesional
- Diseño y responsabilidad
- Éticas y ética para el diseño profesional
- La profesión como individuación

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.
- P5-Sesiones de trabajo autónomo individual.

COMPETENCIAS Básicas y generales

- 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.
- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de forma autodirigida o autónoma.

Transversales

- T2 - Proyectar los valores del entendimiento y de la innovación en el ejercicio de la trayectoria personal académica y profesional a través del contacto con diferentes realidades de la práctica y con motivación hacia el desarrollo profesional.

Específicas

- E5 - Dominar múltiples fuentes de información relacionadas con una investigación técnica o académica o con un proyecto aplicado.
- E8 - Realizar una proyección y exploración individual de futuro en un ámbito técnico-académico específico mediante un alto grado de autoconocimiento y reflexión para dar respuesta a retos en la vida personal y en las demandas del mundo laboral.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Asume la responsabilidad de su propio desarrollo profesional y de su especialización en el ámbito del diseño y la comunicación. M3-1
- Muestra autonomía suficiente para participar en proyectos de investigación y colaboraciones científicas o tecnológicas con una alta componente de transferencia del conocimiento. M3-2
- Muestra una actitud de motivación y compromiso para la mejora personal y profesional. M3
- Define objetivos de aprendizaje propios y diseña procesos de desarrollo (individual y colectivo) coherentes y realistas con los mismos objetivos y el tiempo de que se dispone. M3-5
- Define las directrices de actuación que sustentan una actividad creativa en un proceso de diseño. M3-8

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
P1-Observación de la participación	0	20	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	10	20	10
P3-Infórmes de los propios estudiantes, tutores externos, tribunal	0	10	10
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	45	80	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
Participación en clase y seguimiento	20%	NO	P-1 / P-2
Presentación	40%	NO	P-3 / P-5
Dossier de presentación	40%	SI*	P-3 / 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 ([Normas 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

- Benjamin, R. 2019. *Race after technology: Abolitionist tools for the new Jim Code*. Polity.
- Baym, N. 2015. *Personal Connections in the Digital Age: Digital Media and Society*. Polity.
- Cortina, A. 2013. *¿Para Qué Sirve Realmente...? La Ética*. Paidós.
- Costanza-Chock, 2020. S. *Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. The MIT Press. <https://design-justice.pubpub.org/>
- Dorst, K. 2017. *Notes on Design: How Creative Practice Works*. Bis Publishers.
- Gertz, N. 2018. *Nihilism and Technology*. Rowman and Littlefield.
- Guersenzvaig, 2021. A. *The Goods of Design*. Rowman and Littlefield.
- Kiran, A. H., Oudshoorn, N., y Verbeek, P.-P. 2015. Beyond checklists: Toward an ethical-constructive technology assessment. *Journal of Responsible Innovation*, 2(1), 5-19. <https://doi.org/10.1080/23299460.2014.992769>
- Papaneck, V. 1984. *Design for the Real World*. 2nd Revised ed. Academy Chicago Publishers.
- Parsons, G. 2016. *The Philosophy of Design*. Polity.
- Vallor, S. 2016. *Technology and the Virtues: A Philosophical Guide to a Future Worth Wanting*. Oxford University Press.
- Verbeek, Peter-Paul. 2011. *Moralizing Technology: Understanding and Designing the Morality of Things*. The University of Chicago Press.

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