

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

Artefactos y lenguaje visual

AÑO ACADÉMICO: 2025-26

CARÁCTER: Obligatoria

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano

CÓDIGO: 16926

EQUIPO DOCENTE: Dr. Raúl Goñi rgonif@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Esta asignatura integra tanto en su concepción como en su desarrollo dos aspectos cruciales del diseño que han articulado también sus análisis y sus prácticas: la investigación sobre el diseño y la investigación a través del diseño. Investigación y creación se integran de manera creativa en el desarrollo de la asignatura a través del análisis de la cultura visual y material y el desarrollo de artefactos visuales situados que funcionan como catalizadores para la investigación. A través de una serie de conceptos provenientes de la crítica cultural, el análisis crítico del discurso, la sociología crítica y el análisis político radical el objetivo es que las personas que participan en el curso adquieran las competencias analíticas y creativas que le permitan por un lado, identificar los distintos posicionamientos inscritos en los objetos, imágenes y espacios cotidianos en los que desarrolla su actividad y su existencia social y, por otro lado, que les permitan también ejecutar propuestas creativas en la órbita del diseño crítico, y/o la construcción de unas relaciones comprometidas con los artefactos y sus lenguajes (sean físicos, imágenes, sistemas o espacios), las personas y su contexto.

Para ello, el curso se estructura en dos partes integradas en las que se solicita a los integrantes la participación en la lectura y discusión de textos, objetos, imágenes y espacios y en la propuesta de nuevas articulaciones entre objetos y personas en un contexto particular. La primera parte se centrará en el análisis visual y material, así como en la creación de un posicionamiento. La segunda parte se centrará en la creación de un artefacto que permita investigar.

El seguimiento del aprendizaje y la consecuente evaluación se realiza en cada sesión y cristaliza en la entrega de cinco ejercicios: los dos primeros ejercicios de corte analítico; y el tercero sintético en el que cristaliza en forma de posicionamiento aquello esencial del ejercicio analítico y que sirve de base para el cuarto y quinto ejercicio que es creativo y material que consistirá en el diseño de artefactos situados sobre el posicionamiento desarrollado.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS

Bloque-1 Exploración de expresiones urbanas

- Análisis del diseño cotidiano.
- Artefactos y cultura material.
- Narrativas visuales.

Bloque-2 Interacción a través de artefactos discursivos.

- Artefactos en contexto.
- Artefactos que investigan.
- Artefactos discursivos y diseminación.

Bloque-3 Manifestación a través del diseño crítico

- Análisis de la cultura del diseño.

- Métodos prácticos.
- Argumentación

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

- G1 - Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios científicos y humanísticos, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras.
- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- 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.
- E4 - Realizar propuestas de investigación en diseño adecuando la metodología al propósito y a los medios disponibles.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Comprende y aplica conocimientos avanzados de los aspectos teóricos y prácticos en contextos de investigación científica y tecnológica. M1-1
- Aplica e integra sus conocimientos para la resolución de problemas creativos en entornos nuevos incluyendo contextos de carácter multidisciplinar y especializado, con especial atención en el ámbito del diseño. M1-2
- 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
- Prevé y analiza el impacto que podrán tener nuestras acciones propuestas a un colectivo u organización desde el control de las posibles respuestas y repercusiones. M1-6
- 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 de las imágenes para aportar soluciones y/o propuestas 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	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
Presentación y análisis de la cultura visual	15 %	NO	P-2
Presentación y análisis de la cultura material	15%	SI*	P-2
Presentación de la visión personal desde el diseño	20%	NO	P-5
Conceptualización y formalización del artefacto comunicativo	25%	NO	P-5
Contextualización, documentación y presentación del artefacto situado	25%	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 ([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

Achille Mbembe. 2023. *Where are the Oasis?* MACBA.

Costanza-Chock, S. 2014. *Out of the Shadows, Into the Streets! Transmedia Organizing and the Immigrant Rights Movement*. The MIT Press.

D. Mignolo, Walter. 2000. *Local Histories/Global Designs: Coloniality, Subaltern Knowledges and Border Thinking*. Princeton University Press.

Dewey, J. 1966. *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*. Free Press Macmillan.

De Vet, A. 2017. Towards A Political Sensorial Design Education. In A. de Vet (Ed.), *Design Dedication: Adapative Mentalities in design education*. Valiz.

Escobar, A. 2018. *Designs for The Pluriverse*. Combined Academic Publ.

- Escobar, A. 2018. Autonomous design and the emergent transnational critical design studies field. *Strategic Design Research Journal*, 11(2), 139-146.
- Haraway, D. 2016. Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. In *Space, gender, knowledge: Feminist readings* (pp. 53-72). Routledge.
- Nova, N. 2022. *Investigation-design*. HEAD Publishing.
- Papanek, Viktor. 2021. *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, 1972 Ruben Pater. Thames and Hudson Ltd.
- Santos-Granero, Fernando. 2013. *The Occult Life of Things, Native Amazonian Theories of Materiality and Personhood*. University of Arizona Press.
- Schmelzer, Matthias. 2020. *The Future is Degrowth*, Verso Books.
- Prado de O. Martins, Luiza. 2022. *An Anti-Colonial History of Colors*, Futuress.org
- Scott, James C. 1998. *Seeing Like A State*. Yale University Press.
- Soper, K. 2023. *Post-Growth Living: For an Alternative Hedonism*. Verso
- Hester, H., & Srnicek, N. 2023. *After Work: A History of the Home and the Fight for Free Time*. Verso Books.
- Vigoya, M. V. 2016. La interseccionalidad: una aproximación situada a la dominación. *Debate Feminista*, 52, 1-17.
- Watkins, Gloria Jean (Bell hooks). 2000. *Where We Stand: Class Matters*, Routledge.
- Yuderkys Espinosa-Miñoso, Maria Lugones & Nelson Maldonado-Torres (ed), 2021. *Decolonial Feminism in Abya Yala*, Bowman & Littlefield.

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