

## **GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN**

### **PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA PROCESOS DE DISEÑO**

AÑO ACADÉMICO: 2021-22  
CURSO: 1º  
CARÁCTER: Formación Básica  
SEMESTRE: 1º  
ECTS: 6  
HORAS LECTIVAS: 45  
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105  
HORAS TOTALES: 150  
IDIOMA/S: Castellano/Català  
CÓDIGO: 16969

EQUIPO DOCENTE: Salva Fàbregas [sfabregas@elisava.net](mailto:sfabregas@elisava.net) / Jordi Ros [jros@elisava.net](mailto:jros@elisava.net)

**NOTA Informativa:** Debido a la pandemia de la COVID-19 se ha establecido un protocolo de adaptación de la información, que puede aparecer originalmente en este PDA, para adecuarla a las circunstancias cambiantes que se puedan producir. [TABLA DE ADAPTACIÓN](#)

#### **PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS**

Introducción al proceso proyectual del diseño desde los métodos y los procesos como herramientas para investigar, idear, desarrollar, y solucionar un proyecto de diseño.

#### **CONTENIDOS**

- Ideación y representación de objetos y espacios: prototipado, dibujo de ideación, storytelling, visual thinking, infografía, fotografía, maqueta de concepto, simulaciones, presentación.
- Gestión del trabajo y del tiempo: recursos para proyectos individuales y en equipo, elaboración de plan de trabajo.
- Documentación de la experimentación y el proceso de diseño; reflexión sobre la metodología empleada.

#### **METODOLOGÍAS DOCENTES**

- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a

#### **COMPETENCIAS**

- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios científicos y humanísticos, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (G1)
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio. (CB2)
- Definir un posicionamiento personal del diseño a partir de una visión política, social, medioambiental, ética y estética del contexto. (E1)
- Aplicar el conocimiento de los diferentes ámbitos del diseño para adaptarse a la evolución y a las necesidades del contexto profesional. (E7)
- Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño. (E10)
- Adquirir habilidades en la detección de oportunidades de diseño y en la resolución de problemas en el desarrollo de proyectos. (E13)

#### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

- Aplica sus conocimientos para la resolución de problemas en ámbitos laborales complejos o profesionales y especializados que requieren el uso de ideas creativas e innovadoras.
- Demuestra una actitud crítica en el proceso de diseño en relación a la responsabilidad social e implicaciones en la práctica del diseño.
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas de representación adecuada.
- Reconoce y analiza los condicionantes y oportunidades existentes para resolver retos complejos.

#### **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
P1-Observación de la participación	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	40
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	50

### 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 Métodos	40%	NO	P-2
Actividad-2 Glosario	50%	SI	P-5
Actividad-3 Sketchbook	10%	NO	P-1

El/La estudiante 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.

En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el/la alumno/a podrá escoger, hasta un límite del 50%.

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.

En caso de emergencia sanitaria que implique confinamiento, las actividades y las ponderaciones de la evaluación no se alterarán.

En caso de que las pruebas no se puedan realizar presencialmente, se realizarán telemáticamente.

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

- Cross, N. 1999. *Métodos de diseño: estrategias para el diseño de productos*. Limusa: Noriega Editores.
- De Bono, E. 1993. *El pensamiento lateral*. Paidós Iberica.
- Design Council. 2007. *Eleven lessons: managing design in eleven global companies*. Desk research report [en línea]. Disponible en: <[www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons\\_DeskResearchReport\\_0.pdf](http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_DeskResearchReport_0.pdf)>.
- Dondis, D. A. 1998. *La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hustwit, G. 2015. *Helvetica/ objectified/Urbanizes: The complete interviews*. Ivorypress.
- Kentrige, W. 2007. *William Kentrige on his process*. SFMOMA, San Francisco Museum of Modern Art. [https://youtu.be/5\\_UphwAfjkh](https://youtu.be/5_UphwAfjkh) (20/02/2018).
- Munari, B. 1983. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ponzi, E. 2017. *The great NY subway map*. New York: Museum of Modern Art.
- Sanders, EB-N. 2000. *Generative tools for co-designing. Collaborative design*. Springer London, 3-12.

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