

## **GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN**

### **PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA INTRODUCCIÓN AL PROYECTO TRANSVERSAL**

AÑO ACADÉMICO: 2021-22  
CURSO: 1º  
CARÁCTER: Formación Básica  
SEMESTRE: 2º  
ECTS: 6  
HORAS LECTIVAS: 45  
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105  
HORAS TOTALES: 150  
IDIOMA/S: Castellano/Català  
CÓDIGO: 16968

EQUIPO DOCENTE: Salva Fàbregas [sfabregas@elisava.net](mailto:sfabregas@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**

Desarrollo de un proyecto transversal a todas las menciones, aplicando los métodos y los procesos pertinentes a las diferentes fases del diseño. Incorporar la metodología del proyecto transversal al proceso de diseño propio de cada alumno.

#### **CONTENIDOS**

- Introducción a los proyectos de diseño transversal: fases y etapas, métodos y herramientas, modelos visuales
- Relación del individuo con su entorno (productos, servicios, comunicación, espacios, experiencias interactivas, etc.); perspectivas sostenibles, éticas y de igualdad.
- 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.
- Experimentación con materiales y procesos para sacar conclusiones y tomar decisiones.

#### **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)
- Configurar nuevas realidades a partir de la interpretación del contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico. (G2)
- 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)
- 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. (T4)
- Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un contexto respetuoso con la diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales, de género y económicas diversas. (T7)
- Definir un posicionamiento personal del diseño a partir de una visión política, social, medioambiental, ética y estética del contexto. (E1)
- Aplicar el pensamiento crítico en el proceso de diseño considerando la responsabilidad social de la práctica del diseño y las implicaciones derivadas de las creaciones. (E3)
- 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.
- Se desenvuelve en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones.
- Diseña intervenciones que atienden a necesidades del ámbito de forma multidisciplinar.
- Define objetivos de aprendizaje propios y diseña procesos de desarrollo coherentes y realistas con los mismos objetivos y el tiempo de que se dispone.
- Realiza procesos de evaluación sobre la propia práctica y la de los demás de forma crítica y responsable. Integra el contexto cultural, social y tecnológico en su visión personal 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.
- Demuestra una actitud proactiva en el ámbito laboral y en el trabajo en equipo.

### 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	11
P2-Seguimiento del trabajo realizado	39
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 Fase-1 Aproximación	13%	NO	P-2
Actividad-2 Fase-2 Ideación	13%	NO	P-2
Actividad-3 Fase-3 Formalización	13%	NO	P-2
Actividad-4 Memoria de proyecto	50%	SI	P-5
Actividad-5 Sketchbook	11%	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

- Armstrong, Hellen, Zvezdana Stojmirovic, Ellen Lupton. 2011. *Participate: designing with user-generated content*. New York: Princeton Architectural Press.  
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/elisava-ebooks/detail.action?docID=3387554>

- Bramston, Dave. 2016. *Idea searching for design: how to research and develop design concepts*. London: Fairchild Books
- Buxton, William. 2007. *Sketching user experience: getting the design right and the right design*. San Francisco: Morgan Kaufmann
- Crouch, Christopher. 2012. *Doing research in design*. Oxford: Berg
- Curedale, Robert. 2013. *Design research methods: 150 ways to inform design*. Topanga: Design Community College
- Gray, Carole. 2004. *Visualizing research: a guide to research process in art and design*. Aldershot: Ashgate
- Laurel, Brenda, ed. 2003. *Design research: methods and perspectives*. Cambridge: MIT Press
- Leonard, Neil. 2013. *Investigación en el diseño*. Badalona: Parramón Arts & Design
- Noble, Ian. 2011. *Visual research: an introduction to research methodologies in graphic design*. 2nd ed. Lausanne: AVA
- Press, Mike. 2009. *El Diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili
- Zwaag, Anne van der. 2014. *Looks good, feels good, is good: how social design changes our world*. Eindhoven: Lecturis.

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