

# Máster Universitario en Estudios Interdisciplinarios en Diseño y Comunicación (MUEDIC)

## PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

### Artefactos y lenguaje visual

AÑO ACADÉMICO: 2021-22

CARÁCTER: Obligatoria

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/ Català

CÓDIGO: 16926

EQUIPO DOCENTE: Dra. Eva Pujadas y Raul Goñi

**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

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 de la propuesta de una serie de conceptos e imágenes provenientes tanto de la crítica cultural, el análisis crítico del discurso, la sociología crítica y el análisis político radical con el objetivo de que los participantes 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 le permitan también ejecutar propuestas creativas en la órbita del diseño crítico, el diseño especulativo y/o la construcción de unas relaciones comprometidas entre los objetos (sean objetos físicos, imágenes, sistemas o espacios), los usuarios y su entorno.

Para ello, el curso se estructura en dos partes intrínsecamente integradas en las que se solicita de los integrantes una participación activa tanto en la lectura y discusión de textos, objetos, imágenes y espacios como en la propuesta de nuevas articulaciones entre los objetos y sus usuarios en un contexto particular. Con el objetivo de profundizar y forzar la reflexión y la praxis sobre el diseño, el tema común sobre el que van a articularse los distintos ejercicios será el de los *social issues* tanto en su apropiación por parte del mundo de las marcas, como por parte del activismo contemporáneo.

El seguimiento del aprendizaje y la consecuente evaluación se realiza en cada sesión y cristaliza en la entrega de tres ejercicios: el primer ejercicio de corte analítico; el segundo ejercicio es sintético en el que cristaliza en forma de manifiesto aquello esencial del ejercicio analítico y que sirve de base para el tercer ejercicio que es creativo que consistirá en el diseño de formulaciones alternativas sobre los *social issues* elegidos.

#### CONTENIDOS

- Bloque temático\_1: ¿Qué es el diseño? Objetos, Procesos y Herramientas
- Bloque temático\_2: La práctica y el análisis del diseño. La aproximación semiótica, narrativa y axiológica.
- Bloque temático\_3: La experiencia sensorial del diseño. La escritura y la presentación. El análisis de la coherencia. El desarrollo y la síntesis conceptual. Los manifiestos del diseño.
- Bloque temático\_4: La creación a partir del manifiesto. Posicionamiento crítico y desarrollo.
- Bloque temático\_5: Conceptualización de artefacto comunicativo transdisciplinar. Diseño crítico.

- Bloque temático\_6: Prototipaje y plan de desarrollo. Diseño experimental.
- Bloque temático\_7: Implementación del prototipo funcional. Diseño contextual.
- Bloque temático\_8: Documentación y construcción de relato audiovisual. Diseño discursivo.

## **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.
- 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.
- Toma decisiones considerando la complejidad de las situaciones y la necesidad de trabajar de forma multiprofesional.
- Distingue e identifica claramente las diferentes fases de elaboración de un proyecto de diseño y planifica metodológicamente la secuencia de desarrollo.
- 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.
- Propone conceptos de solución y recorridos proyectuales válidos para llegar a soluciones adecuadas para el problema de diseño en cuestión.
- 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.

## 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 FINAL
P2-Seguimiento del trabajo realizado	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	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 de los textos relacionados con el diseño y el análisis; intervención y debate en clase	15 %	NO	P-2
Documento final de análisis del social issue y construcción de ejes	25%	SI	P-5
Manifiesto escrito conclusivo	10%	NO	P-5
Conceptualización y formalización del artefacto comunicativo	25%	NO	P-2/P-5
Contextualización y documentación del artefacto	25%	SI	P-5

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

### *Bibliografía Básica:*

Barthes, Roland: 1990. "Elementos de semiología". En: *La aventura semiológica*, 17-83

Barcelona: Paidós.

Baudrillard, Jean. 1969. *El sistema de los objetos*. Mexico: Ed.Siglo XXI.

De Botton, Alain. 2008. *La arquitectura de la felicidad*. Barcelona: Ed.Lumen.

Eco, Umberto. 1981. "El lector modelo". En: *Lector in fabula*. Barcelona, 0-53. Barcelona: Lumen.

Ewen, Stuart: 1996. *Captains of consciousness. Advertising and the social roots of consumer culture*. New York: McGraw-Hill Paperback.

Floch, Jean Marie. 1993. *Semiótica, marketing y comunicación: Bajo los signos, las estrategias*. Barcelona: Paidós.

Heskett, J. 1992. *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: ed. Gustavo Gili.

Joly, Martin. 2009. *Introducción al análisis de la imagen*. Buenos Aires: Biblioteca de la Mlrada.

Pasti, Umberto. 2014. *Jardines. Los verdaderos y lo otros*. Madrid: Editorial Elba.

Montaner, J.M. y Muxí, Z. 2011. *Arquitectura y Política*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Ruiz-Collantes, F. X. y Sánchez-Sánchez, C. 2019. Narrativas de la crisis económica: el nacionalneoliberalismo en la publicidad española (2008-2017). *Palabra Clave*, 22(2), e2228. DOI: 10.5294/pacla.2019.22.2.8

Salvador i Peris, P. 2011. *El mite de la natura en Publicitat*. Bellaterra, Castelló de la Plana, Barcelona, Valencia.

Semprini, Andrea. 1995. "El mapping semiótico de los valores de consumo". En: *La marca: Una aproximación semiótica*, 75-123.. Barcelona: Paidós.

VVAA (2007), Ed. Ralf Michel: *Design Research Now. Essays and Selected Projects*. Birkhauser Verlag AG, Basel, Boston, Berlin.

Zafra, Remedios: *Ojos y Capital*. Bilbao, Consonni 2015.

#### *Bibliografía complementaria:*

Barthes, Roland. 1978. *El sistema de la moda*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Barthes, Roland. 1979 "Introducción al análisis estructural de los relatos". En: AA.VV., *Análisis estructural del relato*, 7-46. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.

Baudrillard, Jean. 1970. *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.

Costa, J. 2007. *Diseñar para los ojos*. Barcelona: Costa Punto Com.

Dutton, Didier. 2010. *El Instinto del arte: Belleza, placer y evolución humana*. Barcelona: Paidós.

Floch, Jean. Marie. 1996. *Identités visuelles*, 23-49. París: Presse Universitaires de France.

Goffman, Erwing. 1982. *Interaction Ritual*. Londres: Penguin.

Goffman, Erwing. 1987. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.

Goffman, Erwing. 1988. *Relaciones en público*. Madrid: Alianza.

Tropea, F. 1999. "De purificar a germinar: Construcción de un universo de sentido para un agua mineral natural español". En: *Actes du II Colloque*.

# Máster Universitario en Estudios Interdisciplinarios en Diseño y Comunicación (MUEDIC)

## PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA **Estrategias de diseño y comunicación**

AÑO ACADÉMICO: 2021-22  
CARÁCTER: Obligatoria  
SEMESTRE: 1º  
ECTS: 6  
HORAS LECTIVAS: 45  
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105  
HORAS TOTALES: 150  
IDIOMA/S: Castellano  
CÓDIGO: 16927

EQUIPO DOCENTE: Enric Jaulent / Dr. Juan J. Arrausi

**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**

En esta asignatura se pretende aportar las herramientas básicas de análisis previas a la definición estratégica de un plan de comunicación con la finalidad que el alumno aprenda a evaluar las necesidades y las oportunidades de la situación de mercado y así determinar la pertinencia de una acción comunicativa. De este modo, se expondrán conceptos y metodologías provenientes de campos como el marketing, la planificación estratégica, la publicidad, la responsabilidad social corporativa, el branding y las relaciones públicas.

### **CONTENIDOS**

Bloque\_1:  
Estrategias / redes / fundamentos de la comunicación.

Bloque\_2:  
Públicos y arquetipos.

Bloque\_3:  
Marca, posicionamiento y territorios.

Bloque\_4:  
La experiencia de comunicación y el impacto / el valor corporativo y RSC.

Bloque\_5:  
Plan de comunicación.

Los contenidos de la asignatura se dividen en 2 bloques complementarios pero autónomos. Un bloque de desarrollo proyectual, donde cada alumno escoge una empresa, organización, institución, producto o caso y lo lleva a la realización del plan de comunicación. El producto final es un proyecto. Complementariamente, un segundo bloque, se realiza un anclaje teórico aproximándonos desde el ámbito de la investigación a uno de los 5 temas de desarrollo proyectual. El producto final es un ensayo académico.

### **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
- P4-Sesiones de tutoría en grupo con el profesor/a
- P5-Sesiones de trabajo autónomo individual
- P6-Sesiones de trabajo autónomo en grupo

## 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.
- 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.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Aplica e integra sus conocimientos para la resolución de problemas en entornos nuevos incluyendo contextos de carácter multidisciplinar y especializado.
- Asume distintas responsabilidades en el trabajo individual o colaborativo y evalúa los resultados obtenidos.
- Toma decisiones considerando la complejidad de las situaciones y la necesidad de trabajar de forma multiprofesional.
- Distingue e identifica claramente las diferentes fases de elaboración de un proyecto de diseño y planifica metodológicamente la secuencia de desarrollo.
- Propone conceptos de solución y recorridos proyectuales válidos para llegar a soluciones adecuadas para el problema de diseño en cuestión.
- Muestra conocimiento de los diferentes códigos y sistemas operativos para aportar soluciones técnicamente viables según los objetivos y los condicionantes del proyecto.

## 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 FINAL
P2-Seguimiento del trabajo realizado	15
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	85

### 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
Seguimiento parciales	15%	NO	P-2
Desarrollo del proyecto	50%	SI	P-5
Presentación final portfolio	20%	NO	P-5
Memoria académica	15%	NO	P-5

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

Alexander, Tibelius. 2013. *The Logo design toolbox: time-saving templates for graphic design*. Berlin: Gestalten.

Index Book (ed.). 2013. *Basic type*. Barcelona: Index Book.

Index Book (ed.). 2015. *Basic Identity 2*, Barcelona: Index Book.

Jan V. White. 2017. *Diseño para la edición; para diseñadores, directores de arte y editores*. Málaga: Jardín de Monos.

Lupton, Ellen. 2009. *Diseño gráfico: nuevos fundamentos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Rault, David et. al. 2020. *El abc de a tipografía*. Barcelona: Norma editorial.

Roberts, Lucienne.; Thrift, Julia. 2005. *The designer and the grid*. Suiza: Rotovision.

Rom Josep. 2002. *Els fonaments del disseny gràfic*. Barcelona: Trípodos.

Shumate, Michael. 2015. *Logo Theory: How Branding Design Really Works*. England: Elfstone Press.

Slade-Brooking, C. 2016. *Creating a Brand Identity: A Guide for Designers*. Berlin: Laurence King Verlag.

Timothy, Samara. 2008. *Los Elementos del diseño: manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Wheeler, Alina. 2013. *Diseño de marcas*. Madrid: Anaya Multimedia.

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

# Máster Universitario en Estudios Interdisciplinarios en Diseño y Comunicación (MUEDIC)

## PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

### Medios y entornos del diseño y comunicación

AÑO ACADÉMICO: 2021-22

CARÁCTER: Obligatoria

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano

CÓDIGO: 16928

EQUIPO DOCENTE: Dr. Guillem Marca i Dr. Francesc Ribot

**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

En esta asignatura se ofrece una visión profesional de las posibilidades que las narrativas transmedia (transmedia storytelling) tienen para las marcas y organizaciones, tanto en el campo de la comunicación como en el del desarrollo estratégico de la empresa (conectando con una visión del diseño como elemento integrador en la construcción de la compañía).

#### CONTENIDOS

Bloque-1:

- Sobre el diseño y la comunicación. Conceptos básicos. Definiciones. Percepción del diseño. Teoría y práctica. Trabajo interdisciplinar. Límites del diseño
- Repasando y repensando historia.
- Arte y tecnología. Vanguardas. Bauhaus. EU vs USA. Sociedades y países. '90, 2000/2010, 2010/2020.
- Diseño gráfico y comunicación visual. Especificidades y funciones. Ámbitos y tipologías
- Diseño gráfico y comunicación visual. Elementos. Gramática. Retórica.
- Diseño gráfico y comunicación visual. El diseñador. El comunicólogo. Autor/Mediador. Aptitudes. Especialidades. Perfiles profesionales. El valor del diseño.
- Diseño gráfico y comunicación visual. Proceso proyectual.
- Diseño gráfico y comunicación visual. Tendencias metodológicas.

Bloque-2:

- La observación del entorno y sus medios comunicativos para la investigación.
- Contextualización de antecedentes: El gabinete de curiosidades/wunderkammer/studiolo
- Observar, recolectar, analizar y elaborar hipótesis explicativas.
- Coleccionismo, del capital cultural al capital científico.
- Etologías del coleccionista.
- Objeto-sujeto, cambios de significado y contexto.
- El tránsito de lo habitual a lo filosófico.
- Conversión de la colección en patrimonio.
- Gestión y tratamiento del patrimonio.
- Metodologías para la documentación y preservación.



- Generación de bases de datos.
- Consideraciones a la exposición de la colección.

### **METODOLOGÍAS DOCENTES**

- P1-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- P4-Sesiones de tutoría en grupo con el profesor/a
- P5-Sesiones de trabajo autónomo individual
- P6-Sesiones de trabajo autónomo en grupo

### **COMPETENCIAS**

#### **Básicas y generales**

- 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.

#### **Específicas**

- 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.

### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

- Comprende y aplica conocimientos avanzados de los aspectos teóricos y prácticos en contextos de investigación científica y tecnológica.
- Asume distintas responsabilidades en el trabajo individual o colaborativo y evalúa los resultados obtenidos.
- 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.
- Propone conceptos de solución y recorridos proyectuales válidos para llegar a soluciones adecuadas para el problema de diseño en cuestión.
- Muestra conocimiento de los diferentes códigos y sistemas operativos para aportar soluciones técnicamente viables según los objetivos y los condicionantes del proyecto.

### **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 FINAL
P2-Seguimiento del trabajo realizado	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	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
Memoria de proceso	30%	NO	P-2
Portfolio de proyecto	50%	SI	P-5
Presentación pública	20%	NO	P-5

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

### Bloque 1

Arfuch, L; Chaves, N., Ledesma, M. 1997. *Diseño y comunicación visual. Teorías y enfoques críticos*. Barcelona: Paidós.

Baldwin, J. / Roberts, L. 2007. *Comunicación visual de la teoría a la práctica*. Barcelona: Parramón.

Leborg, Ch. 2013. *Gramática visual*. Barcelona: Gustavo Gil.

Lupton, E. 2015. *Graphic Design : The New Basics: Revised and updated*. EE.UU: Princeton.

Munari, B. 2016. *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili

Nielsen, D., Thurber, S. 2018. *Conexiones creativas la herramienta secreta de las mentes innovadoras*. Barcelona: Gustavo Gili.

Pelta, R. 2004. *Diseñar hoy temas contemporáneos de diseño gráfico*. Barcelona: Paidós.

Sudjic, D. 2014. *B de Bauhaus un diccionario del mundo moderno*. Madrid: Turner, .

### Bloque 2

Baudrillard, J. 2010. *El Sistema de los objetos*. Siglo XXI.

Belk, R. 2002. *Collecting in a consumer society*. London & New York: Routledge.

Blom, P. 2013. *El Coleccionista apasionado: una historia íntima*. Barcelona: Anagrama.

Delbourgo, J. 2019. *Collecting the world: Hans Sloane and the origins of the British Museum*. The Belknap Press.

Falguières, P. 2003. *Les Chambres des merveilles*. Bayard.

Hobsbawm, E. J., & Ranger, T. O. 1992. *The Invention of tradition*. Cambridge University Press.

Impey, O. 1985. *The Origins of museums: the cabinet of curiosities in sixteenth and seventeenth-century Europe*. Clarendon Press.

Trentmann, F. 2016. *Empire of things: how we became a world of consumers, from the fifteenth century to the twenty-first*. In Allen Lane.

# Máster Universitario en Estudios Interdisciplinarios en Diseño y Comunicación (MUEDIC)

## PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

### Perspectivas críticas interdisciplinarias basadas en la práctica

AÑO ACADÉMICO: 2021-22

CARÁCTER: Obligatoria

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano

CÓDIGO: 16929

EQUIPO DOCENTE: Dr. Efrain Foglia, Dr. Albert Fuster

**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

En esta asignatura se profundizará en perspectivas tales como el diseño especulativo y el diseño crítico, experimentando mediante el diseño acerca del futuro de las tecnologías basadas en Internet y en las posibilidades de expandir la práctica proyectual más allá de la comunicación analógica. El diseño como disciplina será tratado desde la perspectiva sociológica, política, creativa y ante todo comunicativa. La asignatura contempla la generación de resultados que interrelacionen lo físico y lo digital e intenten en todo momento construir narrativas que nos permitan comprender mejor la sociedad y contextos que nos rodean.

#### CONTENIDOS

Bloque-1: La ciudad como organismo complejo, político, artificial y sin acabar.

- Introducción al Diseño Tecnopolítico
- Sociedad red.
- Diseño y Ciudad.
- Futuro de la ciudad-red.
- La ciudad de los datos.

Bloque-2: Design for City Making

- El rol del diseño en la ciudad
- Comunidad, Temporalidad, Materialidad
- Plug-ins urbanos

Bloque-3: Diseño crítico y especulativo

- Pensar y Prototipar.
- Reflexiones urbanas.
- Cambio de roles en urbanismo.
- Más allá del futuro.

#### 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.
- Asume la responsabilidad de su propio desarrollo profesional y de su especialización en el ámbito del diseño.
- 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.
- 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.
- Muestra actitudes de respeto hacia la diversidad lingüística, social y cultural.
- Utiliza adecuadamente el lenguaje oral (verbal y no verbal) en la interacción personal y profesional en catalán, español e/o inglés.
- Define un proyecto de investigación dentro de los ámbitos de comunicación social, del branding, de los servicios, de los productos, del entorno o mixta.
- Planifica y ejecuta estrategias de investigación en diseño a partir de las premisas, condicionantes y objetivos establecidos.
- 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.
- Distingue los valores presentes la sociedad actual para prever actuaciones desde el mundo del diseño y la comunicación.

## 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 FINAL
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	80

#### 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
Memoria de proceso	20%	NO	P-2
Portfolio de proyecto	60%	SI*	P-5
Presentación pública	20%	NO	P-5

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

Dautrey, Jeanne; Quinz, Emmanuele. 2015. *Strange Design. From Objects to Behaviours*. It:editions.

Dunne, Anthony; Raby, Fiona. 2013. *Speculative Everything*. MIT Press.

Manzini, Ezio. 2015. *Design, when Everybody Designs*. MIT Press.

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

## Máster Universitario en Estudios Interdisciplinarios en Diseño y Comunicación (MUEDIC)

### PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA **Diseño social. Cuidado y el bien común**

AÑO ACADÉMICO: 2021-22  
CARÁCTER: Obligatoria  
SEMESTRE: 1º  
ECTS: 6  
HORAS LECTIVAS: 45  
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105  
HORAS TOTALES: 150  
IDIOMA/S: Castellano  
CÓDIGO: 16930

EQUIPO DOCENTE: Dr. Toni Llacer Echave, Naomi Bueno de Mesquita

**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**

En esta asignatura se realizará un acercamiento al diseño de servicios mediante intervenciones colaborativas junto a expertos del sector de la innovación social. Este enfoque permitirá a los estudiantes adquirir conocimientos en situaciones reales de aprendizaje y ofrecerá la adquisición de un grupo de técnicas y *mindsets* que podrán ser puestas en práctica junto a las comunidades involucradas. De este modo, los estudiantes abordan la práctica del diseño donde el diseñador no es un prescriptor de soluciones sino un agente de cambio que cataliza innovación colaborativa. La idea del bien común y el cuidado nutre el marco conceptual de la asignatura y busca posicionar al diseño como un proyecto necesariamente ético. La asignatura recorre todas las fases de un proyecto de diseño de servicios desde la definición del foco de proyecto, la realización de investigación de campo, hasta la ideación de soluciones, su validación en contextos reales de uso y su presentación a las diferentes partes implicadas.

En la primera parte de la asignatura se realizará una introducción al contexto socioeconómico e histórico del cuidado y el bien común en un sistema capitalista avanzado. Los estudiantes conocerán cómo han ido cambiando estos conceptos a lo largo del tiempo y los diferentes discursos que se han desarrollado en torno a ellos. Además, profundizarán en la dimensión política del diseño para la innovación social y llegarán a una comprensión de la disciplina que no se preocupa de diseñar dentro de lo social, sino de cómo el diseño en sí mismo contribuye a la innovación de lo social. Los temas presentados están continuamente vinculados a reflexiones y ejercicios individuales que permitan obtener una comprensión más profunda de la teoría y la literatura presentada y enriquecer los debates que se realizarán a lo largo del curso.

La segunda parte de la asignatura se centra en métodos de investigación sociológicos y antropológicos que los estudiantes aplicarán en un proyecto práctico. Esta investigación culminará con en una memoria que recogerá todo el proceso y los principales resultados.

Por último, las sesiones finales se dedicarán a un ejercicio auto-etnográfico que los alumnos habrán realizado individualmente durante todo el curso y que servirá para que reflexionen sobre su relación personal con los cuidados en tanto que investigadores, diseñadores y ciudadanos.

#### **CONTENIDOS**

##### **Bloque-1: Teorías relacionadas con el cuidado, el bien común y el diseño social**

- El sistema capitalista, privatización y mercantilización, el paradigma del crecimiento, el PIB como medida del bienestar.

- El espacio público y la esfera pública desde una perspectiva de género, vertientes de pensamiento sobre la esfera pública, diseñar para una esfera pública.
- El trabajo, división de género: trabajo productivo y reproductivo, las mujeres en la sociedad de consumo.
- Diseño e innovación social, la dimensión política, las esferas de Hannah Arendt y lecciones para diseño.
- Introducción al cuidado, diseñar para cuidado en los sectores público y privado, apoyar y fomentar las relaciones de cuidado. Inicio del ejercicio autoetnográfico.
- De la marca Barcelona a la ciudad de las personas.

### **Bloque-2: Introducción a metodologías en investigación de diseño, sociología y antropología**

- Cómo se diseña una investigación. Plan de investigación, métodos cuantitativos y cualitativos
- Etnografía *design-driven*, autoetnografía
- Cartografía crítica y cartografía participativa

### **Bloque-3: Aplicación de las teorías y metodologías al caso de estudio**

- Entregas parciales y tutorías
- Entrega final de la memoria y presentación.

### **Bloque-4: Ejercicio autoetnográfico**

A partir de la cuarta semana, los estudiantes se embarcarán en un viaje autoetnográfico donde documentarán su comprensión del cuidado inspirado en su propio entorno. Este enfoque más subjetivo y reflexivo complementará los ejercicios de etnografía más "tradicionales" que utilizarán más adelante. Las últimas sesiones del curso se dedicarán a completar el ejercicio.

## **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**

- 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
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

### **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.
- T6 - Usar distintas formas de comunicación, tanto orales como escritas o audiovisuales, en la lengua propia y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido.

### **Específicas**

- 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.



- E6 - Presentar de manera oral y mediante informes u otros formatos los métodos y resultados de una investigación técnico-académica en diseño y comunicación.
- 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.
- Asume la responsabilidad de su propio desarrollo profesional y de su especialización en el ámbito del diseño.
- 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.
- 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.
- Muestra actitudes de respeto hacia la diversidad lingüística, social y cultural.
- Utiliza adecuadamente el lenguaje oral (verbal y no verbal) en la interacción personal y profesional en catalán, español e/o inglés.
- Define un proyecto de investigación dentro de los ámbitos de comunicación social, del branding, de los servicios, de los productos, del entorno o mixta.
- Planifica y ejecuta estrategias de investigación en diseño a partir de las premisas, condicionantes y objetivos establecidos.
- 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.
- Distingue los valores presentes de la sociedad actual para prever actuaciones desde el mundo del diseño y la comunicación.

## 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 FINAL
P2-Seguimiento del trabajo realizado	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	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
Actividades en clase (debate, comentarios, etc.)	20%	NO	P-2
Memoria de investigación del proyecto	50%	SI	P-2, P-5
Cuaderno autoetnográfico	30%	NO	P-2, P-5

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

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

Anderson, Leon. 2006. "Analytic autoethnography." *Journal of contemporary ethnography* 35, no. 4: 373-395.

Arendt, Hannah. 1958. *The human condition*. Chicago: University of Chicago Press.

Borret, Kristiaan. 2001. "On domains: The public, the private and the collective." *OASE journal* 54: 50-61.

Bush, R., Celsi, M.W., Hair, J. Jr., M y Ortinau, D. 2017. *Essentials of Marketing Research*. New York: McGraw-Hill.

Crang, M, y Cook, I. 2007. *Doing ethnographies*. London: Sage Publications.

DiSalvo, Carl. 2012. *Adversarial Design*. Cambridge: MIT Press.

DiSalvo, Carl. 2010. "Design, Democracy and Agonistic Pluralism". Artículo académico presentado en Design and Complexity - DRS International Conferencia de Montreal, Canada.

<https://dl.designresearchsociety.org/drsconference-papers/drs2010/researchpapers/31>

Day, Kristen. 2000. "The ethic of care and women's experiences of public space." *Journal of environmental psychology* 20, no. 2: 103-124.

Ericson, M., y Mazé, R. 2011. *Design act: socially and politically engaged design today: critical roles and emerging tactics*. Stockholm: Iaspis.

Felber, Christian. 2015. *La economía del bien común*. Barcelona: Deusto.

Federici, Silvia. 2018. *El patriarcado del salario. Críticas feministas al marxismo*. Madrid: Traficantes de sueños.

Fraser, Nancy. 2014. *Repensar el Capitalisme/Rethinking Capitalism*, Barcelona: Breus CCCB,

Hajer, M. y Reijndorp, A. 2001. *In Search of New Public Domain - Analysis and Strategy*. Rotterdam: NAI publishers.

Matthews, B. y Ross, L. 2010. *Research Methods: A Practical Guide for the Social Sciences*. Harlow: Longman,

Mazé, Ramia. 2014. "Our Common Future? Political questions for designing social innovation." Artículo académico presentado en Design's Big Debates - DRS International Conferencia de Umeå, Sweden, 16-19 junio. <https://dl.designresearchsociety.org/drs-conference-papers/drs2014/researchpapers/41>

Moore, Jason W. 2020. *El capitalismo en la trama de la vida. Ecología y acumulación de capital*. Madrid: Traficante de Sueños.

Muxí Martínez, Zaida. 2018. *Mujeres, casas y ciudades: Más allá del umbral*. Barcelona: dpr-barcelona.

Tassinari, V. y Staszowski, E., eds., 2020. *Designing in Dark Times: An Arendtian Lexicon*. Bloomsbury Publishing.

Tassinari, V., Piredda, F., Bertolotti, E. 2017. "Storytelling in design for social innovation and politics: a reading through the lenses of Hannah Arendt." *The Design Journal* 20, no. 1: S3486-S3495.

Robson, C. y McCartan, K. 2015. *Real World Research*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

Van Dijk, Geke. 2011. "Design ethnography: Taking inspiration from everyday life" en *Service Design Thinking: Basics-Tools-Cases*, editado por Marc Stickdorn y Jakob Schneider, 108-111. Amsterdam: BIS Publishers.



## Máster Universitario en Estudios Interdisciplinarios en Diseño y Comunicación (MUEDIC)

### PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

## Metodología académico-científica para la investigación en diseño

AÑO ACADÉMICO: 2021-22

CARÁCTER: Obligatoria

SEMESTRE: 2º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano

CÓDIGO: 16931

EQUIPO DOCENTE: Dr. David Casacuberta, Dr. Romualdo Gondomar y Dr. Ariel Guersenzvaig

**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

Esta asignatura se organiza desde una serie de criterios teóricos y prácticos que se centrarán en aportar diversos métodos y técnicas, así como aparatos crítico-teóricos relevantes para la investigación en diseño. Si bien el foco de la asignatura es práctico, se considerarán aspectos teóricos centrales acerca de la naturaleza de la investigación en diseño, sus propósitos y los distintos enfoques existentes. La presentación de las diferentes técnicas irá acompañada de talleres prácticos y clases monográficas y de reflexión crítica. La asignatura aborda, con foco en la intersección de la comunicación y el diseño, la cuestión de cómo dar forma y estructurar una investigación académica. Se tratará cómo establecer un marco general referencial, la formulación de preguntas de investigación, así como la definición de estrategias de investigación y la selección de métodos para analizar y sintetizar la información obtenida. También se trabajarán los principales aspectos relacionados con la divulgación y comunicación de resultados. Las competencias adquiridas en esta asignatura serán especialmente relevantes para la preparación y desarrollo del TFM.

En suma, formas actuales de la investigación en diseño. Investigación aplicada a proyectos e investigación académica en diseño. Aspectos teóricos y metodológicos de las diferentes formas de investigación en diseño.

### CONTENIDOS

Bloque-1: (David Casacuberta)

- El ecosistema de la publicación científica
- Cómo estructurar un artículo científico
- Principales revistas científicas en el ámbito del diseño
- Localizar referencias relevantes
- Do's and Don'ts en la redacción de un artículo científico. Guía práctica.

Bloque-2: (Romualdo Gondomar)

Sesión 1:

- Aproximación a Research Design.
- Research Plan. Creative Research.
- Process of Research: etapas.

Sesión 2:

- Framework for Research.

Sesión 3:

- Design Research Frames.
- Critical Thinking.

Sesión 4:

- Knowledge Design.
  - Context Review. Diseñador, objeto, sistema y usuario.
  - Design Discipline.
- Sesión 5:
- Técnicas y métodos.
- Sesión 6:
- Research Plan: Estructura básica.

### Bloque-3: (Ariel Guersenzvaig)

#### Leer

- Búsqueda de lecturas
- Tipos de lectura
- Técnicas de lectura y anotación

#### Argumentar

- Tipos de argumentos y su estructura
- Desarrollo de argumentos
- La importancia de las evidencias

#### Citar y referenciar

- Tipos de citas y referencias y su importancia
- Técnicas y formatos para citar y referenciar
- Plagio

## METODOLOGÍAS DOCENTES

- P3-Sesiones de tutoría individual 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
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades

### 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.

### Específicas

- E3 - Comprende 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

- 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.
- 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.
- Define un proyecto de investigación dentro de los ámbitos de comunicación social, del branding, de los servicios, de los productos, del entorno o mixta.
- Planifica y ejecuta estrategias de investigación en diseño a partir de las premisas, condicionantes y objetivos establecidos.
- 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.

Distingue los valores presentes la sociedad actual para prever actuaciones desde el mundo del diseño y la comunicación.

## 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 FINAL
P2-Seguimiento del trabajo realizado	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	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
Seguimiento del proceso	30%	NO	P-2
Entrega de Artículo de investigación	70%	SI*	P-5

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

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

Day, Trevor. 2013. *Success in Academic Writing*. Londres: Palgrave.

Weston, Anthony. 2011. *Las claves de la argumentación*. Barcelona: Ariel.

# Máster Universitario en Estudios Interdisciplinarios en Diseño y Comunicación (MUEDIC)

## PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

### Filosofía y ética del diseño y la comunicación

AÑO ACADÉMICO: 2021-22

CARÁCTER: Optativa

SEMESTRE: 2º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano

CÓDIGO: 16933

EQUIPO DOCENTE: Dr. Ariel Guersenzvaig / Dr. David Casacuberta

**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

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 a los estudiantes de capacidades para llevarla a cabo.

#### CONTENIDOS

##### Bloque\_1: Filosofía de la comunicación

- Las diversas dimensiones filosóficas en el análisis de la comunicación
- El acercamiento formal a la comunicación
- El acercamiento enactivista a la comunicación
- Cuestiones éticas asociadas a la comunicación

##### Bloque\_2: 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

##### Bloque\_3: 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\_4: Ética profesional

- 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 un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

### 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.
- Muestra autonomía suficiente para participar en proyectos de investigación y colaboraciones científicas o tecnológicas con una alta componente de transferencia del conocimiento.
- Muestra una actitud de motivación y compromiso para la mejora personal y profesional.
- 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.
- Define las directrices de actuación que sustentan una actividad creativa en un proceso de diseño.

## 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 FINAL
P1-Observación de la participación	15
P2-Seguimiento del trabajo realizado	15
P3-Infórmes de los propios estudiantes, tutores externos, tribunal	10
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	60

### 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
Diario de aprendizajes personales	15%	NO	P-1



Entregas parciales del trabajo	15%	NO	P-2
Presentación	10%	NO	P-3
Memoria del trabajo final	60%	SI*	P-5

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

Benjamin, R. 2019. *Race after technology: Abolitionist tools for the new Jim Code*. Cambridge: Polity.

Baym, N. 2015. *Personal Connections in the Digital Age: Digital Media and Society*. London: Polity.

Cortina, A. 2013. *¿Para Qué Sirve Realmente...? La Ética*. Barcelona: Paidós.

Costanza-Chock, 2020. S. *Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. Cambridge: The MIT Press. <https://design-justice.pubpub.org/>

Dorst, K. 2017. *Notes on Design: How Creative Practice Works*. Amsterdam: Bis Publishers.

Gertz, N. 2018. *Nihilism and Technology*. London: Rowman and Littlefield.

Guersenzvaig, 2021. A. *The Goods of Design*. London: 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. Chicago: Academy Chicago Publishers.

Parsons, G. 2016. *The Philosophy of Design*. Cambridge: Polity.

Vallor, S. 2016. *Technology and the Virtues: A Philosophical Guide to a Future Worth Wanting*. New York: Oxford University Press.

Verbeek, Peter-Paul. 2011. *Moralizing Technology: Understanding and Designing the Morality of Things*. Chicago: The University of Chicago Press.

# Máster Universitario en Estudios Interdisciplinarios en Diseño y Comunicación (MUEDIC)

## PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

### Proyección de la carrera profesional e investigadora

AÑO ACADÉMICO: 2021-22

CARÁCTER: Optativa

SEMESTRE: 2º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano

CÓDIGO: 16934

EQUIPO DOCENTE: Dr. Rafael Pozo Puértolas / Damián Micenmacher

**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

Esta asignatura tiene como objetivo contribuir a desarrollar el potencial de acción del estudiante para que sea capaz de explorar y descubrir sus intereses personales y profesionales. Para esto el estudiante ha de generar una serie de objetivos y recorridos futuros tanto en el terreno profesional como en el académico que sean técnica y materialmente viables, así como socialmente responsables. La generación de estas propuestas se abordará desde diferentes enfoques prácticos y marcos teóricos y ayudarán al estudiante a alcanzar su potencial y fomentar el aprendizaje continuo.

#### CONTENIDOS

Bloque\_1 (Carrera profesional):

- Autoconocimiento personal y profesional
- Detección de habilidades duras y blandas
- Análisis de trayectoria profesional y puesta en valor de hitos
- Diferenciación en la marca personal
- Maneras eficientes de hacer networking
- Comprensión de ofertas de trabajo y preparación de entrevistas
- Elaboración de presentaciones efectivas

Bloque\_2 (Carrera Investigadora):

- La investigación aplicada en diseño. Reflexión y decisiones.
- Estrategia de la actividad investigadora. Planteamiento y etapas.
- El trabajo de investigación. Estructura de contenidos.
- La comunicación científica. Propuesta y divulgación.

#### METODOLOGÍAS DOCENTES

- P1-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- P3-Sesiones de tutoría individual 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 un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

#### **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.
- T7 - 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.

#### **Específicas**

- 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.
- 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.
- Muestra autonomía suficiente para participar en proyectos de investigación y colaboraciones científicas o tecnológicas con una alta componente de transferencia del conocimiento.
- Identifica líneas de innovación e investigación aplicadas al ámbito de estudio.
- Muestra una actitud de motivación y compromiso para la mejora personal y profesional.
- 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.
- Elabora alternativas y propuestas creativas en el marco de un proyecto de diseño o investigación en diseño.
- Discrimina e internaliza las fuentes relevantes de información y elementos para descubrir y configurar el proceso de búsqueda de datos, referentes y antecedentes para un proyecto y sus elementos constitutivos.
- Define las directrices de actuación que sustentan una actividad creativa en un proceso de diseño.

### **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 FINAL
P1-Observación de la participación	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	10
P3-Informes de los propios estudiantes, tutores externos, tribunal	10
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	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
Diario de aprendizajes personales	10%	NO	P-1
Seguimiento entregas parciales	10%	NO	P-2
Entrega del perfil profesional	35%	SI*	P-5
Entrega Proyecto de Informe	35%	SI*	P-5
Presentación	10%	NO	P-3

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

Álvarez Marañón, Gonzalo. 2017. *El arte de presentar: Cómo planificar, estructurar, diseñar y exponer presentaciones*. Madrid: Gestión 2000.

Arqués, Neus. 2019. *Y tú, ¿qué marca eres?: 20 claves para gestionar tu reputación personal*. Barcelona: Alienta editorial.

Batista. 2010: *Metodología de la Investigación*. 5ª ed. México: McGraw Hill Educación.

Knapp, Mark L. 1995. *La comunicación no verbal: El cuerpo y el entorno*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Bravo, R. Sierra, 2001. *Técnicas de investigación social. Teoría y ejercicios*. Madrid: Paraninfo.

Cialdini, Robert. 2006. *Influence: The Psychology of Persuasion*. New York: William Morrow.

Duarte, Nancy. 2010. *Resonate: Present Visual Stories that Transform Audiences*. John Wiley & Sons

Gallo, Carmine. 2018. *The Storyteller's Secret: How the World's Most Inspiring Leaders Turn Their Passion Into Performance*.

Heat, Chip & Heat Dan. 2010. *Made to Stick: Why Some Ideas Take Hold and Others Come Unstuck*. Random House.

Pozo-Puértolas R., Martínez-Bouza, J.M. 2019: *Investigación Aplicada en Diseño, Cuatro ensayos académicos*. 2ª ed. ISEC Lisboa. Barcelona-Lisboa: EdCPG.

Pozo-Puértolas, R.; Martínez Bouza, J.M. 2020. Representation of the Contextual Framework of an Applied Research. *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences (ASRJETS)* 74, No 1, pp 15-30.

[https://asrjetsjournal.org/index.php/American\\_Scientific\\_Journal/article/view/6378](https://asrjetsjournal.org/index.php/American_Scientific_Journal/article/view/6378)

Pozo-Puértolas, R. 2020. Creative Chaos Theory. Inductive Method for Viewing Information from an Applied Research. *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences (ASRJETS)* 64, No 1, pp 64-73

[https://asrjetsjournal.org/index.php/American\\_Scientific\\_Journal/article/view/5604](https://asrjetsjournal.org/index.php/American_Scientific_Journal/article/view/5604)

Prince M., Felder R. 2007: The Many Faces of Inductive Teaching and Learning. *Journal of College Science Teaching*, 36, No 5, p.14-20.

Reynolds, Garr. 2019. *Presentation Zen 3: Simple Ideas on Presentation Design and Delivery*. Canada: New Riders.

Robinson, Ken & Aronica, Lou. 2012. *El elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Debolsillo.

Ruiz, Arancha. 2019. *Ahora o nunca: 5 claves para dar grandes pasos en tu carrera profesional*. Conecta.

Wapnick, Emilie. 2017. *How to Be Everything: A Guide for Those Who (Still) Don't Know What They Want to Be When They Grow Up*. HarperOne.

# Máster Universitario en Estudios Interdisciplinarios en Diseño y Comunicación (MUEDIC)

## PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

### Prácticas profesionales

AÑO ACADÉMICO: 2021-22

CARÁCTER: Optativa

SEMESTRE: 2º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano

CÓDIGO: 16935

EQUIPO DOCENTE: Dr. Albert Fuster

#### Marco General

Las prácticas del Master Universitario en Estudios Interdisciplinarios de Diseño y Comunicación se desarrollarán de acuerdo a la normativa general que regulan las prácticas académicas externas de los estudiantes universitarios de máster, actualmente por el Real Decreto 592/2014, de 11 de julio, por el que se regulan las prácticas académicas externas de los estudiantes universitarios. También será de aplicación la normativa de la Universidad de Vic-Universidad Central de Catalunya, contenida en la normativa académica de los estudios de master de la Universidad (<https://www.uvic.cat/es/normativas-y-reglamentos>). Adicionalmente, se podrán definir otras regulaciones de carácter más específico a nivel Elisava según las necesidades del título que se harán públicas en la guía del estudiante o en los guiones específicos de prácticas, según se considere más indicado. Se definen como prácticas externas, las actividades formativas que el/la estudiante desarrolla en empresas e instituciones colaboradoras con el objetivo de completar la formación.

**NOTA Informativa\_1:** Las prácticas curriculares en empresa para el curso académico 2021-22 se desarrollarán, en principio, de manera presencial. Sin embargo, y a causa del escenario incierto y cambiante provocado por la pandemia de la COVID-19, puede llegar a establecerse, en función de las circunstancias, un régimen particular para el desarrollo de las Prácticas Curriculares. En adecuación a estas circunstancias que se puedan producir en los entornos laborales, algunas empresas podrán prescribir que el/la alumno/a realice algún porcentaje de su dedicación en formato no presencial; es decir, sin desplazarse al puesto de trabajo, permaneciendo en su domicilio. La intención final de esta medida es preservar la salud y limitar los riesgos para el alumnado de Elisava. En cualquier caso, será la empresa, siempre con el acuerdo previo por parte de los responsables de las prácticas de Elisava, quienes decidan el porcentaje de dedicación presencial que el/la alumno/a realizará en la sede social de la empresa o en su domicilio. La realización en formato no presencial de parte de las prácticas no será obstáculo para el cumplimiento de los compromisos adquiridos por las partes y reflejados en el correspondiente convenio de colaboración, teniéndose que garantizar tanto la plena tutorización del/de la estudiante así como de proveerle de todos aquellos recursos infraestructurales para el normal desempeño de sus tareas.

**NOTA Informativa\_2:** 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

En esta asignatura se permite al estudiante tener una experiencia efectiva en un entorno real en el cual podrá aplicar y profundizar los conocimientos y habilidades adquiridas, así como adquirir otros nuevos. Desde la dirección, se estimulará a los estudiantes a realizar prácticas que tengan que ver no solo con la comunicación y el diseño, sino que estén enfocadas a la investigación, por ejemplo, en institutos de investigación, grupos de investigación universitarios o empresas que cuenten con departamentos dedicados a la investigación en diseño.

El planteamiento de prácticas del máster parte de la voluntad de acercar diferentes contextos y realidades profesionales a los estudiantes. De ahí que las distintas empresas/instituciones en las cuales se desarrollan las prácticas son de referencia en este ámbito profesional.

La asignatura de Prácticas propone que el estudiante:

- Conozca la estructura organizativa de una empresa o institución.
- Identifique las tareas propias de un titulado del MUEDIC en el contexto de la empresa o institución.
- Aplique el conocimiento adquirido durante el máster a su práctica profesional.
- Consolide y relacione de manera reflexiva conceptos técnicos y de comunicación de diversas materias.
- Participe y se implique en las situaciones propias de una actividad profesional.

## CONTENIDOS

Al final de la realización de las prácticas el/la estudiante deberá entregar una memoria sobre las mismas al tutor académico. La memoria incluirá:

- Marco de las prácticas
- Descripción de la empresa / institución / centro
- Descripción de las tareas y proyectos realizados.
- Retos o problemas planteados en el proceso de diseño
- Soluciones finales / posibles soluciones alternativas
- Conclusiones y valoración personal

La memoria de la asignatura de prácticas permitirá conocer la estructura organizativa de la empresa, las tareas realizadas y la valoración de la relación de los contenidos y conocimientos de las prácticas y los estudios cursados y también permitirá ver la implicación del estudiante en su aprendizaje, su participación en las decisiones, su especialización y en definitiva la adquisición de las competencias previstas en esta asignatura.

## METODOLOGÍAS DOCENTES

- P3-Sesiones de tutoría individual con el tutor/a de Elisava y de la Empresa
- P5-Sesiones de trabajo autónomo individual

## COMPETENCIAS

### Básicas y generales

- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

### 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

- 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.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Asume la responsabilidad de su propio desarrollo profesional y de su especialización en el ámbito del diseño y la comunicación.
- Muestra una actitud de motivación y compromiso para la mejora personal y profesional.
- Elabora alternativas y propuestas creativas en el marco de un proyecto de diseño o investigación en diseño.
- Define las directrices de actuación que sustentan una actividad creativa en un proceso de diseño.

## 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 FINAL
P1-Observación de la participación	20
P2-Seguimiento del trabajo realizado	20
P3-Infórmes de los propios estudiantes, tutores externos, tribunal	10
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
Diario de aprendizajes personales	20%	NO	P-1
Revisiones parciales de la memoria	20%	NO	P-2
Informes	10%	NO	P-3
Memoria y documentación acreditativa	50%	SI	P-5

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.

La evaluación de las prácticas se realizará teniendo en cuenta el informe que emita el tutor de la empresa y la valoración de la memoria que realice el tutor académico.

El tutor de la empresa rellena el formulario de evaluación que le proporciona el tutor de Elisava, donde se evalúan principalmente:

- Aspectos generales de la actividad del estudiante.
- Logro de los resultados de aprendizaje asociados a las competencias.
- Desarrollo de las tareas encomendadas a la empresa.
- Valoración global de la actividad del estudiante en la estancia de prácticas.
- Puntos fuertes a destacar y aspectos a mejorar.
- 

El tutor de Elisava, rellena la rúbrica de seguimiento durante la realización de las prácticas donde se tiene en cuenta el contacto con el estudiante, el contacto con el tutor de la empresa y la entrevista final con el estudiante. También se tiene en cuenta la información que ha ido facilitando el estudiante al tutor durante la realización de las prácticas.

El tutor de Elisava es el responsable de corregir y evaluar la memoria, también en base a la rúbrica definida que, junto con las diferentes acciones de evaluación, permitirá obtener la nota final de los siguientes instrumentos de evaluación:

- Valoración del seguimiento por el tutor de Elisava
- Valoración tutor de Empresa
- Valoración de la memoria de prácticas (incluye valoración del estudiante).

## **BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS**

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



# Máster Universitario en Estudios Interdisciplinarios en Diseño y Comunicación (MUEDIC)

## PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

### Trabajo Fin de Máster

AÑO ACADÉMICO: 2021-22

CARÁCTER: Obligatoria

SEMESTRE: 2º

ECTS: 12

HORAS LECTIVAS: 90

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 210

HORAS TOTALES: 300

IDIOMA/S: Castellano

CÓDIGO: 16936

EQUIPO DOCENTE: Dr. Albert Fuster

**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

El módulo del Trabajo Fin de Máster (TFM) consiste en el desarrollo de un proyecto de investigación en diseño y comunicación. El TFM constituye el último proyecto académico, en el cual se ponen en práctica y revalidan los conocimientos adquiridos durante el máster.

El MUEDIC combina las siguientes actividades formativas: clases magistrales, seminarios, trabajos teórico-prácticos, talleres experimentales, trabajo tutelado y trabajo autónomo. Los proyectos se desarrollan en grupo o individualmente. Para cada asignatura se realiza un trabajo proyectual de tipo teórico y/o práctico y se presenta atendiendo a las premisas definidas en el plan docente de la asignatura.

#### CONTENIDOS

El curso propone, a partir de dualidades, una constante reflexión y propuesta alrededor del ámbito, los medios y los resultados de un Trabajo de Diseño y Comunicación

- Creatividad e Investigación.
- Contexto e Individuo.
- Actores y el concepto de Agencia.
- Proceso y Proyecto.
- Materialidad y Comunicación.
- Presente y Futuro.

#### METODOLOGÍAS DOCENTES

- P1-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- P3-Sesiones de tutoría individual con el profesor/a
- P4-Sesiones de tutoría en grupo con el profesor/a
- P5-Sesiones de trabajo autónomo individual
- P6-Sesiones de trabajo autónomo en grupo

#### COMPETENCIAS

##### Básicas y generales

- G3 - Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto.
- 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

- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

### **Transversales**

- 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.
- 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.
- T6 - Usar distintas formas de comunicación, tanto orales como escritas o audiovisuales, en la lengua propia y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido.
- T7 - 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.

### **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.
- E4 - Realizar propuestas de investigación en diseño adecuando la metodología al propósito y a los medios disponibles.
- E5 - Dominar múltiples fuentes de información relacionadas con una investigación técnica o académica o con un proyecto aplicado.
- E6 - Presentar de manera oral y mediante informes u otros formatos los métodos y resultados de una investigación técnico- académica en diseño y comunicación.
- 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.
- 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.
- Muestra autonomía suficiente para participar en proyectos de investigación y colaboraciones científicas o tecnológicas con una alta componente de transferencia del conocimiento.
- Se desarrolla correctamente en el uso general de las TIC y en especial en los entornos tecnológicos propios del ámbito profesional.
- Muestra actitudes de respeto hacia la diversidad lingüística, social y cultural.
- Elabora informes y documentos escritos (principalmente de carácter técnico) con corrección ortográfica y gramatical en catalán, español e/o inglés utilizando un lenguaje respetuoso con la cuestión de género.
- 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. Integra de manera internalizada los conocimientos y habilidades adquiridos en las asignaturas previas.
- Plantea y ejecuta una investigación en diseño original, relevante y justificada desde una perspectiva teórica, práctica o mixta.
- Realiza una investigación de estado de la cuestión en el ámbito seleccionada y plasma los resultados por escrito.
- Demuestra la coherencia de cada una de las fases del TFM y su lógica secuencial.
- Defiende ante un tribunal el TFM desarrollado a un nivel académico alto que capacite para posteriores estudios de doctorado.

## **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 FINAL
P2-Seguimiento del trabajo realizado	35
P3- Informes de los propios estudiantes, tutores externos, tribunal	50
P6-Defensa pública de proyectos	15

### 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
Memoria de proceso	35%	SI*	P-2
Portfolio de proyecto	50%	SI*	P-3
Presentación pública	15%	NO	P-5

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

Joost, Gesche et alt. (eds.), 2016. *Design as Research*. Basel: Birkhäuser

Laurel, Brenda (ed.), 2003. *Design research : methods and perspectives*. Cambridge: MIT Press.

Vaughan, Laurene, 2017. *Practice-based Design Research*. London: Bloomsbury.

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