

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA **Artefactos y lenguaje visual**

AÑO ACADÉMICO: 2023-24

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: Raúl Goñi

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

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

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

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

CONTENIDOS

Bloque 1: Análisis de la cultura del diseño

Bloque 2. Análisis del diseño cotidiano

Bloque 3: Artefactos y cultura material

Bloque 4: Investigación visual y narrativas

Bloque 5: Artefactos que investigan

Bloque 6: Métodos de investigación práctica

Bloque 7: Artefactos en contexto

Bloque 8: Artefactos discursivos y diseminación

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.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Las competencias asociadas a los ODS son principalmente: pensamiento sistémico y pensamiento crítico, autoconciencia, resolución integral de problemas y capacidad de anticipación, competencias normativas, estratégicas y de colaboración, creatividad y pensamiento creativo, espíritu emprendedor, curiosidad y habilidad de aprendizaje, responsabilidad social y adaptación a entornos multidisciplinares.

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 y análisis de la cultura visual	15 %	NO	P-2
Presentación y análisis de la cultura material	15%	SI	P-2
Presentación de la visión personal desde el diseño	20%	NO	P-5
Conceptualización y formalización del artefacto comunicativo	25%	NO	P-5
Contextualización, documentación y presentación del artefacto situado	25%	SI	P-5

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el alumno o alumna podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas previamente por el alumno o alumna en la fecha indicada.

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

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

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

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

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

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

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

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

Estrategias de diseño y comunicación

AÑO ACADÉMICO: 2023-24
CARÁCTER: Obligatoria
SEMESTRE: 1º
ECTS: 6
HORAS LECTIVAS: 45
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105
HORAS TOTALES: 150
IDIOMA/S: Castellano
CÓDIGO: 16927

EQUIPO DOCENTE: Juan J. Arrausi

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 alumnado 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.

Por otra parte y de manera complementaria, la asignatura se completa con el objetivo de aproximar al alumnado a la escritura académica y la reflexión crítica en torno al posicionamiento de las empresas, marcas, personas o instituciones. Se trata de realizar en equipo un ensayo académico argumentativo.

CONTENIDOS

Los contenidos de la asignatura se dividen en 2 ámbitos competenciales complementarios, pero autónomos. Un ámbito trata el desarrollo proyectual, donde se escoge una empresa, organización, institución, producto o caso y se lleva a la realización del plan de comunicación. El producto final es un proyecto.

En paralelo y de manera complementaria se trabaja en un segundo ámbito. Se realiza un anclaje teórico aproximándonos desde la reflexión argumentativa a uno de los 5 temas del desarrollo proyectual. El producto final es un ensayo académico publicable en una revista del sector.

Ámbito Proyectual

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.

Ámbito Académico

Desarrollo por equipos de 2-3 personas de un ensayo académico (*position paper*) siguiendo las reglas de una revista del sector para, opcionalmente, publicarlo.

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.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Las competencias asociadas a los ODS son principalmente: pensamiento sistémico y pensamiento crítico, autoconciencia, resolución integral de problemas y capacidad de anticipación, competencias normativas, estratégicas y de colaboración, creatividad y pensamiento creativo, espíritu emprendedor, curiosidad y habilidad de aprendizaje, responsabilidad social y adaptación a entornos multidisciplinares.

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 estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el alumno o alumna podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas previamente por el alumno o alumna en la fecha indicada.

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*. Gestalten.

Castelló, Montserrat. 2015. *Escribir y comunicarse en contextos científicos y académicos*. Graó.

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

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

Leonard, Neil y Ambrose, Gavin. 2013. *Investigación en el diseño*. Parramón.

López-Lago, Samuel. 2021. *Vademécum de métodos de diseño*. Experimenta.

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

Quivy, Raymond. 2000. *Manual de Investigación en Ciencias Sociales*. Limusa.

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

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

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

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

Wheeler, Alina. 2013. *Diseño de marcas*. 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: 2023-24

CARÁCTER: Obligatoria

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano

CÓDIGO: 16928

EQUIPO DOCENTE: Lluís Sallés y Francesc Ribot

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

En esta asignatura se ofrece una visión analítica de los medios y el entorno como fuente de conocimiento, tanto en el campo de la comunicación como en el del estudio-del diseño como elemento integrador en la construcción del pensamiento contemporáneo. La asignatura ejemplifica el objeto como el medio que formaliza lo funcional y lo simbólico configurando el intra- y extra-entorno de la identidad del ser.

CONTENIDOS

Bloque-1:

- El rapto del fuego. Un mito fundacional de Occidente.
- Introducción sobre qué es un objeto.
- Introducción sobre qué es una cosa.
- Cultura objetual. De la *urbs* a la metrópolis.
- El entorno de los objetos y las cosas.
- El ciclo emoción-sentimiento.
- Una revisión histórica alrededor de la identidad de los objetos desde el diseño y su comunicación.

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.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Las competencias asociadas a los ODS son principalmente: pensamiento sistémico y pensamiento crítico, autoconciencia, resolución integral de problemas y capacidad de anticipación, competencias normativas, estratégicas y de colaboración, creatividad y pensamiento creativo, espíritu emprendedor, curiosidad y habilidad de aprendizaje, responsabilidad social y adaptación a entornos multidisciplinares.

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 estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el alumno o alumna podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas previamente por el alumno o alumna en la fecha indicada.

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

Bodei, Remo. 2009. *La vita delle cose*. Roma-Bari: Editori Laterza. (edición en español: ed. Amorrortu).

Heidegger, Martin. 1952-1953. «La cosa», en *Ideas y valores*, 2, nº. 7-8, Bogotá (pp: 661-678).

Jullien, François. 2017. *La identidad cultural no existe*. Barcelona: Taurus.

Macry, Paolo. 1997. *La sociedad contemporánea. Una introducción histórica*. Barcelona: Ariel.

Marx, Karl. 2014. *El fetichismo de la mercancía (y su secreto)*. Logroño: Pepitas de Calabaza ed.

José Luis Pardo. 1991. *Sobre los espacios. Pintar, escribir, pensar*. Barcelona: Ediciones del Serbal.

Perec, Georges. 2012. *Tentativa de agotamiento de un lugar parisino*. Barcelona: Gustavo Gili.

Puig, Arnau. 1979. *Sociología de las formas*. Barcelona: Gustavo Gili.

Zimmermann, Clemens. 2012. *La época de las metrópolis. Urbanismo y desarrollo de la gran ciudad*.

Madrid, Siglo XXI.

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.

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

Perspectivas críticas interdisciplinarias basadas en la práctica

AÑO ACADÉMICO: 2023-24
CARÁCTER: Obligatoria
SEMESTRE: 1º
ECTS: 6
HORAS LECTIVAS: 45
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105
HORAS TOTALES: 150
IDIOMA/S: Castellano
CÓDIGO: 16929

EQUIPO DOCENTE: Manuela Valtchanova y Roger Paez

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 ciudades y los hábitats humanos y en las posibilidades de expandir la práctica proyectual más allá de la comunicación y el producto. El diseño como disciplina será tratado desde la perspectiva sociológica, política, creativa y de innovación social. La asignatura contempla la generación de resultados que interrelacionen lo físico y lo digital e intenten en todo momento construir narrativas y artefactos que nos permitan comprender mejor la sociedad y contextos que nos rodean.

La asignatura tiene una directa interrelación con Design for City Making (DxCM), un laboratorio de investigación que fomenta la innovación social, la experimentación política y la imaginación radical. Trabajando en todas las escalas y a través de límites disciplinarios, explora los diversos roles del diseño como agente generador de ciudades. Durante la asignatura se desarrollarán contenidos y competencias que reflexionen y propongan acciones sobre el rol activo del diseño en el contexto urbano.

CONTENIDOS

Bloque-1: *Design for City Making*

- Investigación en diseño.
- Diseño y ciudad.
- Identificador, Generador y Mediador como componentes.
- Comunidad, Temporalidad, Materialidad.

Bloque-2: Perspectiva especulativa

- Storytelling
- Design Fiction
- Hábitats emergents

Bloque-3: Perspectiva interdisciplinaria

- Contextualidad y prácticas situadas
- Enfoques de diseño expandidos
- Criticalidad proyectual

Bloque-4: Perspectiva social

- Colaboración vs participación
- Desjerarquización de la autoría creativa
- Ciudadanía activa y emancipación de la agencia humana

Bloque-5: Perspectiva metodológica

- Prácticas basadas en el juego (*Serious Games and Design through Play*)
- Cartografía operativa
- First-person perspective y acción directa

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.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Las competencias asociadas a los ODS son principalmente: pensamiento sistémico y pensamiento crítico, autoconciencia, resolución integral de problemas y capacidad de anticipación, competencias normativas,

estratégicas y de colaboración, creatividad y pensamiento creativo, espíritu emprendedor, curiosidad y habilidad de aprendizaje, responsabilidad social y adaptación a entornos multidisciplinares.

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
Reflexión teórica	15%	NO	P-2
Desarrollo de propuestas parciales	35%	NO	P-5
Desarrollo y Presentación pública de proyecto	50%	SI	P-5

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el alumno o alumna podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas previamente por el alumno o alumna en la fecha indicada.

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

INVESTIGACIÓN Y DISEÑO

Bradotti, Rossi. 2020. *Conocimiento posthumano*. Gedisa,

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

De Landa, Manuel. 2006. *Hacia una nueva ontología de lo social*.

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

Haraway, Donna. 1988. *Situated knowledges*.

Latour, Bruno. 1991. *Nunca fuimos modernos*. Siglo XXI.

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

DISEÑO Y CIUDAD

Corner, James. 1999. "The Agency of Mapping: Speculation, Critique and Invention". *Mappings*. Ed. Denis Cosgrove. London: Reaktion Books, 213-252.

- De Certeau, Michel. 1990. *L'invention du quotidien*. Paris: Gallimard.
- Franck, K. A. and Quentin S. 2007. *Loose Space: Possibility and Diversity in Urban Life*. London: Routledge.
- Jacob, Christian. 2006. *The Sovereign Map: Theoretical Approaches in Cartography Throughout History*. Chicago: University of Chicago press.
- Paez, Roger. 2019. *Operative Mapping: Maps as Design Tools*. New York: Actar.
- Manzini, Ezio; Fuster, Albert y Paez, Roger. 2022. *Plug-ins: Design for City Making in Barcelona*. New York: Actar.
- Sennett, Richard. 2018. *Building and Dwelling: Ethics for the City*. New York: Farrar Strauss & Giroux.

DISEÑO Y ACCIÓN

- Awan, Nishat, Tatiana Schneider, y Jeremy Till. 2011. *Spatial Agency. Other Ways of Doing Architecture*. London and New York: Routledge.
- Bishop, Claire. 2004. "Antagonism and Relational Aesthetics". *October* 110: 51–79.
- Branzi, Andrea. 2020. *E=mc². The Project in the Age of Relativity*. Editado por Elsa Cattaneo. New York, Barcelona: Actar Publishers.
- Dezeuze, Anna. 2017. *Almost Nothing. Observations on precarious practices in contemporary art*. Manchester: Manchester University Press
- Dodd, Melanie. 2020. *Spatial Practices. Modes of Action and Engagement with the City*. London and New York: Routledge.
- Foster, Hal, ed. 1983. *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Port Townsend, Washington: Bay Press.
- Groys, Boris. 2008. "The Obligation to Self-Design". *e-flux journal*, núm. #00. <https://www.e-flux.com/journal/00/68457/the-obligation-to-self-design/>.

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

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

AÑO ACADÉMICO: 2023-24
CARÁCTER: Obligatoria
SEMESTRE: 1º
ECTS: 6
HORAS LECTIVAS: 45
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105
HORAS TOTALES: 150
IDIOMA/S: Castellano
CÓDIGO: 16930

EQUIPO DOCENTE: Lara García Díaz y Toni Llácer

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

El diseño es social, media nuestra forma de pensar e interactuar con el mundo. Al mismo tiempo, los y las diseñadores/as rara vez son conscientes de esta capa social y de sus implicaciones, sin saber cómo interactúan los diseños con, por ejemplo, las estructuras de poder. Esta fricción entre capacidad y conocimiento es visible en las prácticas del ámbito del "diseño social", donde, a diferencia de muchas otras prácticas de diseño, se hace hincapié explícitamente en diseñar para el bien común.

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 estrategias de desarrollo comunitario, esto es, desde la definición del foco de proyecto, la realización de investigación de campo, el diseño de metodologías para facilitar la participación de la comunidad en la toma de decisiones y la ideación de soluciones -que en el caso de diseño social a menudo consisten en la reformulación de la problemática investigada-, su validación en contextos reales de uso y su presentación a las diferentes partes implicadas. De este modo, el estudiantado aborda la práctica del diseño donde el diseñador no es un prescriptor de soluciones sino un agente de cambio que cataliza la innovación social de manera colaborativa.

Esta asignatura se basa en un proyecto de investigación, realizado en equipos de tres alumnos/as, destinado a analizar las estructuras materiales e inmateriales, así como la organización de la fuerza de trabajo que las sostienen y mantienen, de centros de producción de Barcelona. En concreto, se pretende que investiguen de qué manera estos centros de producción, o fábricas de creación, son capaces de articular ecosistemas basados en los cuidados y para el bien común, poniendo el foco en la posibilidad de reconstrucción o la renovación de 'otras' institucionalidades culturales en escenarios presentes o futuros. Se analizarán temas como el intercambio de recursos útiles, la generación de espacios de relación e interacción o el desarrollo de dinámicas y metodologías que ponen a las personas en el centro. Se pondrán encima de la mesa marcos de acción definidos por el cuidado, el compromiso o el apoyo mutuo; entendidos en primer lugar de forma espacial pero no exclusivamente.

El proyecto se vincula con la reciente popularidad por parte de las instituciones culturales barcelonesas, y en especial por los centros de creación, de utilizar e integrar políticas de cuidados en sus discursos y formas de hacer.

En el contexto del MUEDIC, la asignatura dotará al estudiantado de una serie de herramientas conceptuales y de investigación empírica que les resultarán de gran utilidad para el Trabajo Final de Máster que emprenderán en el segundo semestre.

CONTENIDOS

Bloque_1. Teorías relacionadas con la proximidad en contexto urbano, el cuidado, el bien común y el diseño social

- Vertientes de pensamiento sobre la esfera pública, diseñar para una esfera pública.

- La proximidad física en contexto urbano
- El sistema capitalista: privatización y mercantilización. Trabajo productivo y reproductivo.
- Diseño e innovación social, la dimensión política. Introducción al cuidado, apoyar y fomentar las relaciones de cuidado dentro de un contexto urbano. Inicio del ejercicio de cuaderno de bitácora

Bloque_2. Introducción a metodologías en investigación de diseño, sociología y antropología

- Cómo se diseña una investigación. Plan de investigación, métodos cuantitativos y cualitativos
- Diseño, antropología y etnografía design-driven: etnodiseño y la perspectiva multidisciplinar
- Cartografía crítica, cartografía participativa, cartografía del diseño social

Bloque_3. Aplicación de las teorías y metodologías al caso de estudio

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

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.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Las competencias asociadas a los ODS son principalmente: pensamiento sistémico y pensamiento crítico, autoconciencia, resolución integral de problemas y capacidad de anticipación, competencias normativas, estratégicas y de colaboración, creatividad y pensamiento creativo, espíritu emprendedor, curiosidad y habilidad de aprendizaje, responsabilidad social y adaptación a entornos multidisciplinares.

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 investigación del proyecto (incluye visualizaciones, diagramas, mapas, etc.)	40%	SI	P-2 / P-5
Presentaciones orales y entregas parciales	30%	NO	P-2 / P-5
Participación, ejercicios individuales y cuaderno de bitácora	30%	NO	P-2 / P-5

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el alumno o alumna podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas previamente por el alumno o alumna en la fecha indicada.

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

- Boelen, J., Kaethler, M., 2020. *Social Matter, Social Design, For Good or Bad, All Design Is Social*. Amsterdam: Valiz.
- 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.
- Butler, J., 2004. *Precarious Life: The Powers of Mourning and Violence*. London: Verso.
- Caffentzis, G. & Federici, S. (Eds.). 2019. *Commoning with George Caffentzis and Silvia Federici*. London: Pluto Press.
- Clarke, A.J., 2017. *Design Anthropology, Object Cultures in Transition*. Bloomsbury Academic.
- Crang, M, y Cook, I. 2007. *Doing ethnographies*. London: Sage Publications.
- De Angelis, M., 2017. *Omnia Sunt Communia*. London: Zed Books.
- DiSalvo, C. 2012. *Adversarial Design*. Cambridge: MIT Press.
- DiSalvo, C. 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>
- Ericson, M., y Mazé, R. 2011. *Design act: socially and politically engaged design today: critical roles and emerging tactics*. Stockholm: Iaspis.
- Federici, S., 2018. *El patriarcado del salario. Críticas feministas al marxismo*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Fraser, N., 2014. *Repensar el Capitalisme/Rethinking Capitalism*, Barcelona: Breus CCCB,
- García Díaz, L. & Gielen, P., 2018. Precariat - A revolutionary class? In Gielen, P. & Dockx, N. (Eds.) *Commonism: a new aesthetic of the real* (pp.169-181). Amsterdam: Valiz.
- García Díaz, L, 2020. In the forest of marginalisation: recetas urbanas and the Centro Sociocomunitario Cañada Real Galiana. *Vesper* (Vol.3). Univeristà luav di Venezia.
- Golchehr, S. 2012. Is Integration and Empowerment of the excluded needed? Master thesis., Technical University Delft. https://issuu.com/sgolchehr/docs/masterthesis_sabagolchehr
- Gregory, S., 2018. Design Anthropology as Social Design Process. *Journal of Business Anthropology* 7, 210–234. <https://doi.org/10.22439/jba.v7i2.5604>
- Gunn, W., Otto, T., Smith, R.C., 2013. *Design Anthropology, Theory and Practice*. Bloomsbury Academic
- Hajer, M. y Reijndorp, A. 2001. In *Search of New Public Domain - Analysis and Strategy*. Rotterdam: NAI publishers.
- Helfrich, S., 2016. Towards a relational theory of value. Bauwens, M. & Niaros, V. (Ed.). *Value in the Commons Economy: Development in Open and Contributory Value Accounting*. Retrieved June 19th, 2021, from <https://www.confrontations.org/wp-content/uploads/2016/12/1.Value-in-the-Commons-Economy-M.-Bauwens.pdf>
- Hickel, J., 2020. *Less is more: How degrowth will save the world*. Random House.
- Hines, S., 2007. Transgendering care: Practices of care within transgender communities. *Critical Social Policy*, Vol. 27(4), 462-486.

- Marquet Sardà, O., 2015. Redescubrir la proximidad urbana. Componentes socioespaciales de la movilidad cotidiana sostenible en Barcelona. PhD diss., Universitat Autònoma de Barcelona
- Mattelmäki, T., 2006. *Design probes*. Aalto University.
- Matthews, B. y Ross, L. 2010. *Research Methods: A Practical Guide for the Social Sciences*. Harlow: Longman.Muxí
- Martínez, Zaida. 2018. *Mujeres, casas y ciudades: Más allá del umbral*. Barcelona: dpr-Barcelona.
- Ostrom, E, 1990. *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*. Cambridge: Cambridge University Press
- Robson, C. y McCartan, K. 2015. *Real World Research*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Schouwenberg, L., Kaethler, M., 2020. *The Auto-Ethnographic Turn in Design, Social Matter, Social Design, For Good or Bad, All Design Is Social*, 11-27. Amsterdam: Valiz.
- Shukaitis, S., 2012. Precarious Politics and Recomposing the Radical Imagination. *Mappe della precarietà, Knowledge workers, creatività, saperi e dispositivi di soggettivazione*, Vol. II, pp. 231-252. Retrieved May 8th, 2021, from [https://www.academia.edu/37050633/Precarious Politics and Recomposing the Radical Imagination](https://www.academia.edu/37050633/Precarious_Politics_and_Recomposing_the_Radical_Imagination)
- Tronto, J., 1993. *Moral Boundaries: A Political Argument for an Ethic of Care*. New York: Routledge
- Tronto, J. & Fisher, B., 1990. *Toward a Feminist Theory of Caring*. In Abel, E. & Nelson, M (Eds.), *Circles of Care* (pp. 36-54). New York: SUNY Press.
- 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.
- Yin, R. K., 2014. *Case study research: Design and methods* (5th ed.). Los Angeles: Sage.
- Zafra, R., 2017. *Entusiasmo. Precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Barcelona: Anagrama.

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

Metodología académico-científica para la investigación en diseño

AÑO ACADÉMICO: 2023-24

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. Rafael Pozo-Puértolas y Dr. Romualdo Gondomar

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.

El Bloque-1 de contenidos estará dirigido por el Dr. Rafael Pozo-Puértolas, el Bloque-2 por el Dr. Romualdo Gondomar y el Bloque-3 por ambos profesores.

CONTENIDOS

Bloque-1:

- Investigación Aplicada en Diseño y Comunicación
 - Académica
 - Diseño especulativo (académico-social)
 - Personal o interpersonal (académico-profesional)
 - Proyección académica (académico-docente)
 - Empresarial / Innovación
 - Inter-emprendimiento (academia-empresa)
 - Emprendimiento (academia-mercado)
- La actividad investigadora. Método de Representación del marco contextual
- Análisis de la estructura de contenidos de la memoria TFG

Bloque-2:

- Investigación Teórica en los ámbitos del diseño y la comunicación
- Análisis de las diferentes Técnicas y métodos de trabajo.
- Desarrollo del Marco teórico de la investigación.

Bloque-3:

- Desarrollo de la propuesta de investigación del TFM.
 - Redacción plan de investigación.

- Presentación y defensa.

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
- 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 teórica e investigación aplicada desde su perfil empresarial y académico
- E4 - Realizar propuestas de investigación en diseño adecuando la metodología al propósito y a los medios disponibles.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Evalúa y selecciona la metodología científica adecuada para formular un razonamiento reflexivo sobre la responsabilidad social o ética ligada a la solución que se proponga en cada caso.
- Transmite una narración y argumentación eficaz que respalda los posibles resultados procedentes de la actividad investigadora, así como los fundamentos más relevantes sobre los que se sustentan.
- Define un trabajo de investigación académica o empresarial dentro de los ámbitos de conocimiento del diseño y la comunicación.
- Planificar y ejecutar estrategias de investigación teórica o aplicada en diseño a partir de las premisas, condicionantes y objetivos establecidos.
- Utiliza una narrativa apropiada para la comunicación oral de las propuestas que surjan de la actividad investigadora, adecuando el discurso y los argumentos al contexto académico.
- Distingue los valores de la investigación para prever actuaciones en la sociedad actual, desde los ámbitos conjuntos del diseño y la comunicación.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Las competencias asociadas a los ODS son principalmente: capacidad investigadora, pensamiento sistémico y pensamiento crítico, autoconciencia, resolución integral de problemas y capacidad de anticipación, competencias normativas, estratégicas y de colaboración, creatividad y pensamiento creativo, espíritu emprendedor, curiosidad y habilidad de aprendizaje, responsabilidad social y adaptación a entornos multidisciplinares.

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	20%	NO	P-2
Entrega de la Propuesta de investigación TFM	80%	SI*	P-2 / P-5

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el alumno o alumna podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas previamente por el alumno o alumna en la fecha indicada.

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

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.

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

Pozo-Puértolas, R. 2023: *Investigación aplicada en diseño. Etapas de la actividad*. *Revista Grafica. journal of graphic design*. ISSN 2014-9298. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.282>

Pozo-Puértolas, R. 2023: *Representación del marco contextual de una investigación en diseño*. *Revista Grafica. journal of graphic design*. ISSN 2014-9298. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.246>

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

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

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

Filosofía y ética del diseño y la comunicación

AÑO ACADÉMICO: 2023-24

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 y Dra. Alicia de Manuel

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

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

CONTENIDOS

Bloque_1: Filosofía del diseño

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

Bloque_2: Ética del diseño

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

Bloque_3: 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

Bloque_4: Diseño e inteligencia artificial

- Visiones de la Inteligencia artificial
- Diseño para la construcción de imaginarios para la IA
- Diseño, hype e IA

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.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Las competencias asociadas a los ODS son principalmente: pensamiento sistémico y pensamiento crítico, autoconciencia, resolución integral de problemas y capacidad de anticipación, competencias normativas, estratégicas y de colaboración, creatividad y pensamiento creativo, espíritu emprendedor, curiosidad y habilidad de aprendizaje, responsabilidad social y adaptación a entornos multidisciplinares.

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-Informes 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
Participación en clase	10%	NO	P-1
Presentación	20%	NO	P-1 / P-2
Memoria del trabajo final	70%	SI*	P-3 / P-5

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el alumno o alumna podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas previamente por el alumno o alumna en la fecha indicada.

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>

Papanek, 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.

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA

Proyección de la carrera profesional e investigadora

AÑO ACADÉMICO: 2023-24

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

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Esta asignatura tiene como objetivo contribuir a desarrollar el potencial de acción del estudiantado para que sea capaz de explorar y descubrir sus intereses personales y profesionales. Para esto, el o la 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 o a la 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
- El marco contextual de la investigación
- Instituciones y entornos de investigación
- Financiación y procesos
- Contexto internacional de la educación e investigación en diseño

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.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Las competencias asociadas a los ODS son principalmente: pensamiento sistémico y pensamiento crítico, autoconciencia, resolución integral de problemas y capacidad de anticipación, competencias normativas, estratégicas y de colaboración, creatividad y pensamiento creativo, espíritu emprendedor, curiosidad y habilidad de aprendizaje, responsabilidad social y adaptación a entornos multidisciplinares.

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-Infórmes 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 visión entorno de investigación	35%	SI*	P-5
Presentación	10%	NO	P-3

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el alumno o alumna podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas previamente por el alumno o alumna en la fecha indicada. 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.

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.

Clèries, Laura (et alt.). 2020. *Elisava Insights*. Barcelona: Elisava (<https://research.elisava.net/elisava-insights> consulta: 13.11.2023)

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.

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.

Spitz, René (et alt.). 2021. *Designing Design Education*. Hanover: IF design foundation.

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: 2023-24
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. Lluís Sallés

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 o las 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 o la estudiante desarrolla en empresas e instituciones colaboradoras con el objetivo de completar la formación.

NOTA Informativa: 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.

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

En esta asignatura se permite al o a la 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 al estudiantado 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 al estudiantado. 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 o la 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.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Las competencias asociadas a los ODS son principalmente: pensamiento sistémico y pensamiento crítico, autoconciencia, resolución integral de problemas y capacidad de anticipación, competencias normativas, estratégicas y de colaboración, creatividad y pensamiento creativo, espíritu emprendedor, curiosidad y habilidad de aprendizaje, responsabilidad social y adaptación a entornos multidisciplinares.

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-Informes 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 estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el alumno o alumna podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas previamente por el alumno o alumna en la fecha indicada.

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: 2023-24
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. Lluís Sallés

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.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Las competencias asociadas a los ODS son principalmente: pensamiento sistémico y pensamiento crítico, autoconciencia, resolución integral de problemas y capacidad de anticipación, competencias normativas, estratégicas y de colaboración, creatividad y pensamiento creativo, espíritu emprendedor, curiosidad y habilidad de aprendizaje, responsabilidad social y adaptación a entornos multidisciplinares.

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 estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el alumno o alumna podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas previamente por el alumno o alumna en la fecha indicada.

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.