

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Proyectos de Diseño I		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	3462
Periodo docente:	Tercer-Cuarto semestre		
Materia:	Creatividad		
Módulo:	Metodología para Proyectos de Diseño		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Roberto Campos Gómez	r.campos.prof@ufv.es
José María Cruz Jiménez	p.cruz.prof@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Proyectos de Diseño I, trata de introducir al alumno en algunos de los principales campos o especialidades de lo que hoy entendemos por Diseño, siendo a la vez un curso introductorio o de presentación,

pero también, capacitando al alumno, para comenzar a conducir su vocación como diseñador a lo largo de dichas especialidades (Gráfico, Moda, Interiores, Industrial, etc)

Se trata, así, de conjuntamente con otras asignaturas como Tecnologías Aplicadas, ir formando a un diseñador que sea especializado, pero también lo más completo posible, a la hora de afrontar las tareas de todo aquello a lo que se refiere al mundo del Diseño.

La asignatura profundiza en las diferentes disciplinas o especialidades dentro del diseño, desarrollan en el alumno la capacidad de investigación aplicada a la creatividad en el diseño. El alumno se familiariza con las metodologías en diseño y realiza proyectos personales en todas las especialidades, a la vez que va desarrollando su manera de hacer personal y aunque desde una visión todavía global comienza una cierta especialización según cuales sean sus principales orientaciones dentro del mundo del diseño. La asignatura arranca desde los conocimientos adquiridos en las asignaturas de primer curso Sistemas de análisis de la forma y el espacio y Fundamentos del diseño y tiene su continuidad en Proyectos de diseño II del tercer curso del grado en diseño.

La asignatura es el eje sobre el cual gira la metodología TXTM del curso y contiene algunas entregas que serán transversales con el resto de asignaturas del curso

OBJETIVO

Ofrecer una primera aproximación para realizar, mediante una correcta metodología de investigación y desarrollo, sus proyectos personales dentro de todas las especialidades dentro del diseño así como para la correcta materialización y defensa de los mismos.

Los fines específicos de la asignatura son:

- 1-Fomentar creatividad en proyectos personales dentro del mundo del diseño
- 3-Fomentar la aplicación de los conocimientos del grado a la resolución de proyectos individuales
- 4-Fomentar la aplicación de los conocimiento del grado a la resolución de proyectos en grupo
- 2-Propiciar la capacidad de producir proyectos de diseño propios y originales.
- 5-Presentar las diferentes especialidades del mundo del diseño
- 6-Propiciar el conocimiento de los ámbitos profesionales del diseño contemporáneo
- 7-Propiciar la capacidad de búsqueda de referentes e inspiraciones en el proyecto de diseño

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los adquiridos en el primer curso del Grado

CONTENIDOS

El temario de la asignatura aborda a modo introductorio los problemas comunes a todas las disciplinas dentro del diseño, incidiendo en la necesidad del desarrollo en el alumno de la capacidad creativa y de llegar a soluciones apropiadas dentro del mundo del diseño. El planteamiento general del temario es introductorio sobre las disciplinas de diseño, de las que el alumno trabaja todas y a su vez va eligiendo para la realización del proyecto final de la asignatura, aquella que le resulta más cercana.

MÓDULO I. EL PROYECTO EN DISEÑO

1. Introducción.
2. Conceptos y tipologías.
3. El proyecto global.
4. Análisis, concepto e Idea.
5. Metodología proyectual.
6. El briefing.
7. Práctica aplicada.

MÓDULO II. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO Y PACKAGING.

1. Introducción.
2. Tipografía e imagen.
3. Definiciones y conceptos.
4. Forma, espacio y composición.
5. Soportes y acabados.
6. Procesos de Producción.
7. Tipología, funciones y nuevos soportes.
8. La imagen corporativa. Branding.
9. La imagen Corporativa y su aplicación final.
10. Estudio de materiales.
11. El producto y su imagen final.
12. Práctica aplicada.

MÓDULO III. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO tridimensional

1. Definición y concepto.
2. Desarrollo de maquetas, modelos y prototipos.

3. Introducción a los materiales.
4. Introducción a los Procesos de producción. Como se hace.
5. Práctica aplicada.

MÓDULO IV. PROYECTO FINAL DE ASIGNATURA

1. Realización de investigación personal (Tema libre)
2. Desarrollo de proyecto personal
3. Artes finales, maquetas, prototipos, etc.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

El curso es eminentemente práctico pero con unos bloques introductorios teóricos cuyo conocimiento el alumno debe volcar sobre los ejercicios que constituyen la evaluación continua de la asignatura, la cual se cierra con la entrega y defensa frente a tribunal de un proyecto final, libre por parte del alumno.

Clases expositivas

Exposición de contenidos y actividades por parte del profesor con participación de los estudiantes en el comentario de las lecturas y en los temas de debate propuestos por los profesores.

Su función es fijar los fundamentos teóricos del diseño

Debates

El alumno debatirá en clase algunos de los temas propuestos por los profesores.

El objetivo es ayudar al alumno a forjarse su propia opinión y a argumentarla de manera razonada y sólida.

Presentación de trabajos

Presentación en clase de los trabajos realizados en la asignatura.

Trabajos prácticos

Los alumnos realizarán prácticas aplicadas a cada tema o unidad del temario, objeto en unos casos de su proceso creativo personal, y en otros como medio de investigación sobre los temas propuestos.

Recensión crítica de un libro

El alumno elaborará una resección crítica de uno de los libros recomendados por los profesores.
 Ha de hacer una breve presentación del autor, un resumen de los contenidos con su correspondiente comentario, así como unas conclusiones, en las que se exprese una opinión fundamentada.
 Ha de atenerse al número de páginas indicadas, estar correctamente estructurado y escrito.
 Tutoría.
 Atención individual a los alumnos para el seguimiento de sus trabajos.

Estudio teórico.

Estudio de los contenidos del programa de la asignatura. Lectura de libros y artículos. Preparación de los debates que se realizarán en clase.

Trabajos

Asistencia a exposiciones y actividades relacionadas con la materia y elaboración de memorias sobre las mismas

Se plantean ejercicios transversales con otras asignaturas del curso

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases expositivas h Visita a exposiciones y otros eventos h Debates h Presentación de trabajos h Tutorías individuales h Evaluación final	Estudio teórico h Elaboración resección crítica: h Elaboración trabajo investigación h Actividades complementarias h Aula virtual

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.

Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.

Inculcar en el alumno la necesidad y responsabilidad de aplicar los métodos de usabilidad, las normativas legales y medioambientales durante el proceso de diseño y fabricación de los productos o mensajes.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

Competencias específicas

Conocer los fundamentos de estética del diseño (estructura, forma, color, espacio).

Proyectar y confeccionar de maquetas y modelos.

Adquirir la capacidad para encontrar soluciones de diseño alternativas y evaluarlas.

Exponer oralmente y, por escrito, con claridad problemas artísticos complejos y proyectos.

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.

Conocer los aspectos relevantes de la teoría y la crítica del diseño.

Adquirir una comprensión crítica de la dimensión preformativa y de incidencia social del diseño.

Plantear y resolver problemas de diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno utiliza diferentes metodologías de diseño

El alumno dota a sus proyectos de contenido crítico y desarrollará capacidad investigadora en diseño

El alumno afronta procesos de investigación en diseño

El alumno analiza el ámbito laboral del diseño

El alumno proyecta en las diferentes especialidades del diseño

El alumno analiza los materiales y tecnologías asociadas al diseño

El alumno colabora con sus compañeros en la resolución de problemas de diseño

El alumno produce prototipos de proyectos de diseño

El alumno colabora con diferentes disciplinas del diseño

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Evaluación continua mediante la presentación de trabajos, investigaciones y memorias Realización de prueba escrita de aplicación práctica de los conocimientos y entrega de proyecto final personal. 1. Examen contenidos teóricos(proyecto final): 50% 2. Presentación y defensa de proyectos:40% -30% individuales -10% colectivos Coherencia intención-ejecución 3. Técnica de observación: 10% Evaluación de la participación en las actividades de tipo presencial Criterios de evaluación: Se valorará especialmente: - Capacidad del alumno para estructurar correctamente sus trabajos. - Participación crítica en clase. - Capacidad para relacionar los contenidos teóricos con la práctica. - Desarrollo de la expresión gráfica. - Capacidad de investigación. Análisis y síntesis. *CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA 100% entrega de proyectos.(detallado en aula virtual) En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia haya que impartirla exclusivamente en remoto, se ajustarán los pesos en caso de que fuese necesario. Los exámenes se realizarán de manera presencial. ALUMNOS REPETIDORES: Realizarán todas las tareas pendientes o suspensas de convocatorias anteriores. REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA: Los mismos que en el sistema ordinario. INFORMACIÓN ADICIONAL Los trabajos y ejercicios deberán ser entregados en fecha y hora. Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad. Concesión Matrícula de Honor: La Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta. LA NO ENTREGA DE 1 Ó MÁS PROYECTOS DEL CURSO CONLLEVA AUTOMÁTICAMENTE LA PÉRDIDA DE LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA (50%) CONSERVANDO SOLO EL DERECHO A EXAMEN (50%)

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Bruno Munari. ¿Cómo nacen los objetos?: apuntes para una metodología proyectual / Barcelona :Gustavo Gili,2008.

Johansson K Manual de producción Gráfica 2003
Gustavo Gili

Calvera, Ana Arte Diseño 2004
Gustavo Gili

Burdeck, B Diseño 2007
Gustavo Gili

Chaves, N. El oficio de diseñar 2006
Gustavo Gili

Sudjic, D B de Bauhaus 2014
Turner Noema

Sudjic, D. El lenguaje de las cosas 2008
Turner Noema