

Proyecto 5

Jara Rocha

Código:	105713
Créditos:	6 ECTS
Curso	3 Curso
Semestre	Primer Semestre
Tipología	OBLIGATORIA
Materia	Proyectos, mención cultura
Fecha	27/2/2024 15:15

Esta asignatura se imparte en: Catalán

Las tutorías se podrán realizar en: Catalán, Español e Inglés

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación [u](#)

Bibliografía y Recursos

Competencias y Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción

Esta asignatura parte de coyunturas culturales específicas (vinculadas por ejemplo a los desequilibrios ecosistémicos propios del cambio climático o a las alteraciones relacionales propias de la rotunda digitalización de la experiencia cotidiana en el denominado capitalismo de plataformas) para testear metodologías proyectuales de diseño, con un marcado carácter transdisciplinar.

Objetivos Formativos

Acercarse a las problemáticas propias del ámbito de la cultura contemporánea, para a partir de ellas elaborar posicionamientos y operaciones propias del diseño entendido como “hacer mundo respons(h)ablemente: hacer mundo desplegando habilidades para responder”.

Tensionar las nociones pre-establecidas de lo que supone someterse a un proceso experimental proyectual.

Testear metodologías dispares, que de forma acumulativa provean de un marco amplio de sensibilidades en el que puedan emerger tipologías diversas de proyecto. Por ejemplo: extrañamiento, análisis, comparación, copia, extrañamiento, problematización, acentuación, desatención, cuantificación o remediación.

Fomentar la actitud crítica en la práctica profesional del diseño.

Es recomendable, aunque no obligatorio, continuar con la asignatura de Proyectos 6 en la mención de Cultura del diseño.

Se trata de un curso explícitamente experimental que se organiza en torno a tres módulos, y cada uno de ellos plantea un enfoque de investigación-acción y un kit de herramientas metodológicas (de documentación, investigación, conceptualización, planificación, materialización y puesta en circulación). En cada módulo, se probarán modos de trabajo tanto individuales como grupales, y temporalidades de ejecución dispares. Como eje transversal, se participará de manera opcional en una competición entre escuelas de diseño a escala municipal, donde preguntas específicas acerca de la espacialidad, la legibilidad, la accesibilidad, la crisis energética o las escalas yuxtapuestas proveerán de un espacio-tiempo proyectual grupal.

Metodología

Metodología docente

El syllabus del curso se plantea más como un repertorio de prácticas del que pueda emerger el aprendizaje proyectual que como un programa a seguir de forma cronológica.

En términos pedagógicos, se facilitará un espacio de aprendizaje mutuo donde las preguntas y problemáticas de todos los estudiantes contribuirán al afinamiento de atenciones y potencialidades en el conjunto del grupo. Para ello, se dispondrá de una constelación de herramientas digitales, incluyendo superficies de trabajo participativas (pads para documentación, glosario, código de conducta, referencias bibliográficas y de diseño, etc), y un gestor Hotglue de contenidos visual-textuales.

Actividades formativas

Cada sesión repetirá una cierta estructura docente, con una fase basada en la aportación de contenido y otra basada en la metodología aula-taller.

De manera puntual se podrá acoger a agentes externos para escuchar su feedback ante los proyectos de los estudiantes.

Evaluación continua

El objetivo de la evaluación continua es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para poder mejorar-lo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor, en una prueba de síntesis, que permita la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la cualificación de la asignatura corresponderá a la cualificación de la prueba de síntesis.

La evaluación continua se verificará a través de tres pruebas que coincidirán con los tres módulos proyectuales propuestos.

Cada módulo se evaluará mediante la siguiente rúbrica: rigor conceptual, documental e investigativo 30%, materialización 30 %, puesta en circulación 30%, contribuciones en el aula 10%.

La nota final será el resultado de la media ponderada de los tres módulos, teniendo que haber obtenido al menos un 3 sobre 10 en todos los módulos para poder hacer la media.

Igualmente, para la reevaluación de los módulos, es indispensable haber obtenido al menos un 3 sobre 10 en todos los módulos.

Normativa general de evaluación

- Para considerar superada una asignatura, será necesaria una cualificación mínima de 5,0. Así mismo, se tiene que obtener una cualificación mínima de 5 de cada uno de los trabajos realizados durante el curso.
- Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.
- Se considerará "No evaluable" (NE) el estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante se tiene que poner en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.
- En el caso que el estudiante cometa cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un

acto de evaluación, se calificará con un 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En el caso que se produzcan diferentes irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

Proceso de revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado correspondiente y se realizará durante la semana indicada al calendario lectivo.

Proceso de reevaluación

Normativa general

- No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las practicas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.
- Para participar a la reevaluación del alumnado debe haber sido previamente evaluado en un conjunto de actividades cuyo peso equivalga a un mínimo de dos tercios de la calificación total de la asignatura o módulo.

Bibliografía y Recursos

Escobar, Arturo (2018) Designs for the Pluriverse. Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds. Duke University Press.

Dunne, Anthony; Raby, Fiona (2013). Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. MIT Press.

Puig de la Bellacasa, Maria (2017), Matters of care: speculative ethics in more than human worlds, Posthumanities. University of Minnesota Press.

Competencias básicas

CB2 - Que los/las 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

CB4 - Que los/las estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los/las estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1. Analizar los objetos, comunicaciones gráficas y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar su viabilidad social, tecnológica y económica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE1.8. Observar y valorar críticamente los problemas de uso de un elemento del entorno inmediato para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto de diseño

CE2. Evaluar usos y programar funciones, orientados a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE2.2. Diseñar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto de diseño.

CE5. Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE5.2. Representar mediante el sistema más apropiado en función de cada proyecto las características del mismo.

CE7. Demostrar que comprende los materiales, sus cualidades, los procesos y los costes de fabricación.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE CE7.8. Realizar un presupuesto

razonado y plausible de un proyecto de diseño.

CE7.9. Escoger los materiales y los procesos de transformación que se adapten a las necesidades funcionales y expresivas de cada diseño

CE8. Demostrar conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como antropometría y fisiología de la percepción visual, ergonomía y métodos de evaluación de uso, mercadotecnia, técnica de prospección, etc.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE8.5. Aplicar en el proyecto parámetros antropométricos y perceptivos, y criterios ergonómicos acordes con las características de uso del mismo.

CE10. Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal
RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE10.5. Usar intencionadamente los recursos gráficos para sintetizar y mejorar la comunicación

CE17. Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE CE17.2. Realizar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente

CE19. Demostrar que conoce los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE19.6. Formular un análisis de diseño que conduzca a un programa de actuación a partir de la recogida de datos cuantitativos y cualitativos, test experimentales, entrevistas e interpretación de datos preexistentes.

CE19.7. Evaluar críticamente los resultados y la eficiencia del proyecto a partir de los objetivos definidos por el programa utilizando el análisis comparativo con la realidad preexistente.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT2- Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.

CT3- Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectación como para el análisis y crítica razonada del diseño.

CT4- Demostrar interés por el estudio de lenguas extranjeras tanto para facilitar la comunicación como para acceder a contextos culturales

diferentes.

CT9 - Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.

CT10 Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

CT12 - Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.

CT13 - Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno medioambiental y con criterios de sostenibilidad.

CT14 – Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial para que sea accesible a grupos de usuarios y receptores diferentes.

CT15 - Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.

CT16 - Demostrar que posee valores y principios deontológico propios de la profesión.

CT19. Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.