

Proyectos 5_espacio
Anna Alcubierre

Código: 105713
Créditos. 6 ECTS
Curso 3 Curs
Semestre 1 Semestre
Tipología OB
Fecha 19/3/2024 13:13

Esta asignatura se imparte en: CAT
Las tutorías se podrán realizar en: CAT / ESP / ENG

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Competencias i Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción

Después de la realización de proyectos de diseño específicos que se han realizado en la asignatura Proyectos 1, 2, 3 y 4, los estudiantes pueden optar nuevamente a realizar proyectos que se correspondan con la oferta de menciones del Grado. En el tercer curso se cambia la exigencia en el aprovechamiento de los ejercicios. Se exige mayor detalle y se pide una complejidad de soluciones al máximo nivel.

Objetivos Formativos

El objetivo formativo principal de la asignatura es fomentar el desarrollo de un esquema cognitivo especializado que permita al estudiante adaptarse a diferentes situaciones, características de la práctica profesional, interconectando gran cantidad de informaciones heterogéneas y estructurándolas para aportar ideas y soluciones plausibles desde el diseño.

Son igualmente objetivos:

- La realización de proyectos aportando resoluciones conceptuales, técnicas, formales, etc. a partir de una demanda y de unos requerimientos de programa simulados.
- Desarrollar capacidades de análisis, detectar los problemas de diseño y aportar soluciones alternativas con objeto de evaluar su viabilidad social, tecnológica y económica.
- Fomentar el espíritu de síntesis de contenidos, considerando sus requerimientos técnicos, procesos y costes a los que tendrá que estar sometido el proyecto.
- El estudiante tendrá que lograr capacidades de exposición y razonamiento (de forma oral y escrita) de los resultados y conclusiones proyectuales de su proceso de trabajo.
- Se desarrollarán capacidades resolutivas y se fomentará la investigación de toma de decisiones

Recomendaciones

Dado que la adquisición de las competencias de la materia de proyectos es progresiva, se recomienda haber superado las asignaturas de Proyectos del curso anterior.

Se recomienda entender la asignatura desde la experiencia, buscando nuevas dinámicas de proyectación para poder diseñar desde el imprevisto. Se consigue fácilmente con una actitud abierta en las clases donde se debe proyectar desde el juego.

Contenidos

La asignatura, basada en su carácter poliédrico, pretende consolidar los aprendizajes adquiridos con anterioridad, en cuanto a metodología y conocimientos en la proyectación. En este caso, se potencia el trabajo de proyectos que investigan sobre los escenarios de diseño: entornos diversos del diseño de espacios; el espacio/luz: proyectar el espacio con relación a la iluminación; y el efímero: espacios de temporalidad acotada.

Se trabajarán varios ejercicios y dos proyectos. El objetivo es diversificar al máximo, tanto la temática, como el contexto, como el proceso de trabajo, a los diferentes proyectos.

PROGRAMA

Bloc 1: Entrenamiento proyectual

- Experiencias prácticas en el aula, algunas de ellas enlazadas a proyectos exteriores vinculantes al ejercicio de diseño de espacios temporales.

Bloc 2: Desarrollo de proyectos

Espacios efímeros

- Proyecto 1: Diseño de un espacio efímero donde el espacio continente será exterior y variable.

Espacios transformables

- Proyecto 2: Diseño de un espacio en base a un cambio de uso, investigar la capacidad de transformación y adaptación de los espacios.

Metodología

Metodología docente

El trabajo en equipo es una constante en la asignatura, a parte de realizar algunos proyectos en grupo, el debate entorno a la evolución de los proyectos es abierto y compartido.

A parte de desarrollar los proyectos y ejercicios, tanto dentro como fuera del aula, estos se presentarán públicamente.

Las aportaciones teóricas se realizarán a partir de los vínculos con los proyectos trabajados durante el curso.

Actividades formativas

ACTIVIDADES DIRIGIDAS

Clases teóricas: clases magistrales y debate en grupos combinados

ECTS: 5%

Resultados de aprendizaje: CE1, CE2

Taller de tecnología: asistencia a la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE7

Taller de representación: asistencia a la resolución de las dificultades de representación

gráfica o en tres dimensiones

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE5, CE6

Presentación de trabajos: presentación de resultados, parciales y finales y ronda de valoraciones

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE2, CE6, CE17

ACTIVIDADES SUPERVISADAS

Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE2, CE10, CE19, CT9, CT10, CT12, CT19

ACTIVIDADES AUTÓNOMAS

Información y documentación: trabajo autónomo de investigación de fuentes, recogida

de información, análisis y elaboración documental de la misma

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE19

Elaboración de proyectos: trabajo autónomo de formulación de programas de diseño y

su desarrollo a partir de situaciones simuladas y pautas para el desarrollo del proyecto

ECTS: 45%

Resultados de aprendizaje: CE19

Evaluación

Sistema de Evaluación

El objetivo de la evaluación continuada es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitir mejorarlo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor(es), 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 calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

Normativa General de Evaluación

// Para considerar superada la asignatura, se deberá obtener una calificación mínima de 5,0.

// Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.

// Se considerará "No Evaluable" (NE) al 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 debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no se ha asistido.

// En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan distintas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final será de 0.

Proceso de Revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado y se realizará según calendario lectivo.

Proceso de Reevaluación

Normativa general

No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.

Para participar en la reevaluación, el alumnado debe a ver estado previamente evaluado en un conjunto de actividades, el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Criterios de Evaluación

La calificación final del curso se basará en una evaluación continua del trabajo del Estudiante.

La profesora hará un seguimiento de la evolución y de los progresos del alumno de manera individualizada.

Los criterios de valoración se corresponden con la adquisición de las competencias correspondientes a esta asignatura, descritas detalladamente en esta guía docente.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos. El 70% de la nota corresponde al nivel de resolución, presentación de la documentación que se determine y la defensa oral de los proyectos. El 30% de la nota corresponde al seguimiento y la participación en las tutorías, talleres y sesiones conjuntas de trabajo y corrección. Dentro de este 30%, el 10% corresponde a la asistencia.

Competencias y resultados del aprendizaje

COMPETENCIA BÁSICAS

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

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.

CE6. Utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE6.3. Discernir entre las diferentes familias tipográficas en función de las necesidades de lectura, de comunicación y de expresión de cada proyecto de diseño.

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.

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

CE20. Aplicar con eficacia los principios físicos elementales y las herramientas matemáticas básicas, para la conceptualización y la formalización de proyectos de diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE20.2. Verificar durante el proceso de diseño y demostrar en la presentación, como actúan los principios físicos elementales en objetos y espacios proyectados

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

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

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.