

Proyectos 6 – mención Cultura del diseño
María García Ruiz

Código: 105714
Créditos. 6 ECTS
Curso 3 Curs
Semestre 2 Semestre
Tipología OBLIGATORIO
Materia Proyectos
Fecha 6/9/2023 13:18

Esta asignatura se imparte en: Español

Las tutorías se podrán realizar en: Español, Catalán, Inglés y Francés

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura	3
Recomendaciones.....	4
Contenidos.....	5
Metodología	6
Evaluación	7
Bibliografía y Recursos	9
Competencias i Resultados de Aprendizaje.....	10

Presentación de la asignatura

Breve descripción

Asignatura de proyectos de tercer curso / segundo cuatrimestre / mención Cultura del diseño, en la que se propone realizar una aproximación a la práctica proyectual del diseño, entendiendo ésta en su variante experimental y de cruce con los campos del arte y del pensamiento contemporáneos. Por lo tanto, la técnica de representación será libre y se trabajará especialmente el desarrollo conceptual de los proyectos.

Objetivos Formativos

Aplicar a la concepción de proyectos los conocimientos adquiridos hasta ese momento en las diversas asignaturas.

Desarrollar la capacidad de imaginar y representar proyectos de diseño evaluando su viabilidad social, tecnológica, ambiental y económica.

Conocer las problemáticas contemporáneas en las que el diseño tiene agencia para, a partir de ahí, buscar un posicionamiento coherente con los intereses y capacidades de cada cual.

Obtener herramientas para comprender y abordar entornos complejos.

Fomentar un espíritu investigador y creativo en la consolidación de un perfil profesional propio.

Recomendaciones

Es recomendable, aunque no obligatorio, haber realizado la asignatura de Proyectos 5 en la mención de Cultura del diseño.

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Contenidos

La asignatura abordará el proyecto de diseño mediante tres enunciados que se desarrollarán a lo largo del semestre.

En cada uno de esos ejercicios se seguirán las siguientes fases:

- Investigación, análisis e interpretación de los enunciados.
- Ideación, conceptualización y planificación del trabajo.
- Resolución, representación y ejecución (si se da el caso).
- Presentación visual y oral del proyecto.

Metodología

Metodología docente

La metodología docente será eminentemente práctica aunque también se darán momentos de debate, en los que exponer y discutir referencias y casos de estudio relacionados con los enunciados de los ejercicios.

Los tres ejercicios/proyectos contarán con momentos de exposición pública en los que se desarrollarán tanto la capacidad de exponer como la de analizar y realizar críticas constructivas.

Actividades formativas

Presentación de los enunciados proyectuales, así como referencias y casos de estudio relacionados.

Trabajo proyectual en el aula.

Sesiones críticas con invitados externos.

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.

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

Cada ejercicio se evaluará mediante su representación gráfica/visual (80%) y su presentación oral (20%).

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

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

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

Dentro de cada ejercicio se evaluará lo siguiente:

El desarrollo proyectual (80%) teniendo en cuenta la investigación llevada a cabo, el análisis y la interpretación de los enunciados, así como la conceptualización y la resolución gráfica/visual final.

Este apartado busca la consecución de las siguientes competencias: CB2, CB5, CE1, CE2, CE5, CE7, CE8, CE10, CE17, CE19, CT2, CT3, CT4, CT9, CT10, CT12, CT13, CT14, CT15, CT16, CT19

La presentación oral de los resultados (20%).

Este apartado busca la consecución de las siguientes competencias: CB2, CB4, CE17, CT9, CT10, CT12, CT16, CT19

Bibliografía y Recursos

Easterling, Keller. *Diseño del medio: saber cómo trabajar el mundo*. Madrid: Bartlebooth, 2021.

Aspelund, Karl. *The design process*. New York: Fairchild Books, 2022.

Competencias i Resultados de Aprendizaje

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, tests experimentales, entrevistas y 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.