

Facilitar a los estudiantes las herramientas que les permita iniciar el aprendizaje en el desarrollo de proyectos para el diseño de espacios. La asignatura incide especialmente en las primeras fases del proceso proyectual; el desarrollo del concepto general del proyecto, el programa, el estudio del lugar, los referentes, la elección de materiales o el dibujo.

## **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 (fruto del análisis de realidades complejas a fin de detectar los problemas de uso) y estructurándolas para dar soluciones plausibles desde el diseño.

Esta asignatura se imparte en: Catalán

Las tutorías se podrán realizar en: Catalán - Español

## **Contenidos de la asignatura**

El curso se desarrollará a partir de las primeras fases del proceso proyectual, planteando una serie de 5 proyectos o trabajos que pivotarán sobre éstos.

**La estrategia proyectual y el programa:** Trabajar el análisis y el posicionamiento sobre el espacio en el que se desarrolla el proyecto a partir de programas de usos genéricos para dar importancia a la transformación del espacio.

**El entorno / emplazamiento:** Hay que tener en cuenta que cualquier proyecto forma parte de un entorno físico y cultural, y que éste no se puede pensar de forma individual, pues nuestro planteamiento acabará teniendo un papel en este entorno y por lo tanto se debe incluir dentro del análisis proyectual. Entender el lugar como un elemento sentimental y no puramente físico.

**Los referentes:** Conocer el entorno cultural histórico y actual es esencial para los estudiantes, pues permite desarrollar y plantear sus propias ideas y conceptos de diseño. Durante el curso se trabajará la influencia de los referentes culturales sobre los proyectos, poniéndose en común con el fin de ampliar su conocimiento. En esta línea, el conjunto de asignaturas de proyectos de la mención de Espacios ofrecerá durante el curso una serie de conferencias de estudios de diseño interesantes para los alumnos.

**La elección de los materiales:** A partir del desarrollo de la idea principal del proyecto, se irá eligiendo los materiales que expliquen mejor el concepto que queramos expresar. La elección de materiales cercanos y sinceros en forma y composición permitirá dotar de valor y carga emocional los proyectos, pero para lograr esto será necesario entender las características y funcionalidades de estos por sí mismos, pero también en relación al resto y al entorno.

**El dibujo:** Para poder explicar el proyecto es necesario representarlo mediante el dibujo. Pero éste no sólo tiene un objetivo como presentación final, también forma parte del propio proceso de proyección, a partir del momento en que lo utilizamos como forma de pensamiento y análisis. La asignatura trabajará la relación entre el dibujo y la realidad.

### **Metodología docente y actividades formativas**

Por tratarse de proyectos temáticos, cada uno de ellos incluirá la correspondiente presentación (presentación / visita del lugar, programa, objetivos y metodología), una explicación del tema concreto, correcciones públicas de los trabajos de los alumnos y una entrega final, también pública, que permitirá compartir los resultados.

Los proyectos se organizarán en grupo o individualmente, y tendrán diferente duración, en función de los objetivos de cada uno de ellos.

En clase se trabajará con una libreta donde el alumno irá plasmando los apuntes, croquis y bocetos de los proyectos. Será una herramienta más de trabajo y un documento que recogerá tanto el trabajo diario que se ha ido haciendo en el aula como el trabajo autónomo del alumno y deberá entregar al final de curso.

### **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

#### **Actividades Dirigidas**

Actividad: Clases teóricas: clases magistrales y debate en gran grupo

ECTS: 15%

Resultados de aprendizaje: CE1, CE2.

Actividad: Taller de tecnología: asistencia en la resolución de las dificultades tecnológicas y constructivas.

ECTS: 5%

Resultados de aprendizaje: CE7, CE20.

Actividad: Taller de representación: asistencia en la resolución de las dificultades de representación gráfica o en tres dimensiones.

ECTS: 5%

Resultados de aprendizaje: CE5.

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

ECTS: 15%

Resultados de aprendizaje: CE2, CE17.

actividades Supervisadas

Actividad: Tutorías: tutorías de seguimiento y corrección del proyecto.

ECTS: 10%

Resultados de aprendizaje: CE2, CE10, CE19, CT9, CT10, CT12, CT13, CT15, CT19.

### **Actividades Autónomas**

Actividad: 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.

Actividad: 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: 40%

Resultados de aprendizaje: CE1, CE2, CE10, CT9, CT10, CT12, CT19.

## **Evaluación**

### **SISTEMA DE EVALUACIÓN**

La calificación final del curso se basará en una evaluación continua del trabajo del estudiante. El profesor 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.

Las competencias de esta asignatura serán evaluadas mediante la presentación de proyectos por medio de una memoria completa y su defensa oral.

### **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 permitirle mejorarlo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor, en una prueba de síntesis, que permite 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 una asignatura, será necesario que se obtenga una calificación mínima de 5,0.

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

Se considerará "No Evaluable" (NA) 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 debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades en las que no haya 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 varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

A los criterios de evaluación general se tendrá en cuenta lo siguiente: la participación activa del alumno en las clases, la entrega de los trabajos en las fechas señaladas y la asistencia. En cuanto a los trabajos, se valorará la adecuación del proyecto al programa de usos, la organización y distribución de los espacios, la ambientación general del proyecto, la elección coherente de materiales y el correcto grafiado y dibujo de los planos.

Proporcionalmente los trabajos que se entregarán representan el 75% de la nota final, el 10% corresponde a la asistencia y el 15% restante a la participación activa del alumno.

### **PROCESO DE REVISIÓN**

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

La revisión de los proyectos se llevará a cabo mediante la re entrega de éstos, incidiendo en los apartados que tengan más margen de mejora.

### **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 del alumnado debe haber sido previamente evaluado en un conjunto de actividades el peso de las que equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

Competencia

CE1. Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la 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.

#### Competencia

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.

#### Competencia

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.

#### Competencia

CE7. Demostrar comprender los conocimientos básicos sobre los materiales y sus cualidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

#### Resultados de aprendizaje

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

#### Competencia

CE10. Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

#### Resultados de aprendizaje

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

#### Competencia

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

## Competencia

CE19. Demostrar conocer 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 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.

## Competencia

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 la presentación, como actúan los principios físicos elementales en objetos y espacios proyectados.

## **COMPETENCIAS TRANSVERSALES**

CT9. Capacidad resolutive 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 ambiental y con criterios de sostenibilidad.

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

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