

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Introducción a los proyectos
Curso	1
Itinerario	1r cuatrimestre Común – 2do Cuatrimestre Moda
Nombre del docente	Carlos Cabezón / Miguel González / Xenia Gómez-Centurión
Núm. de créditos ECTS	8 ECT

Descripción asignatura

La asignatura propone la aplicación de los conocimientos metodológicos teóricos adquiridos en la asignatura “Fundamentos de la Proyección” en proyectos prácticos relacionados con el diseño de nuevos productos o servicios. La asignatura se divide en tres bloques. En el primero, común a todas las especialidades e impartido durante el primer cuatrimestre, se hará uso de la metodología Design Thinking como hilo conductor a la realización de proyectos multidisciplinares. En el segundo y tercer bloque, se trabajará proyectos de diseño de moda.

Objetivos aprendizaje

1. Interiorizar el uso de procesos metodológicos para el abordaje de proyectos de diseño.
2. Dominar y saber aplicar la metodología Design Thinking.
3. Dominar y saber aplicar técnicas de investigación para la ejecución de procesos de ideación.
4. Dominar y saber aplicar técnicas de creatividad para la ejecución de procesos de ideación.
5. Familiarizarse con el trabajo en equipo.
6. Realizar presentaciones satisfactorias de proyectos de diseño multidisciplinar, gráfico y audiovisual.

Temario básico

Primer cuatrimestre (común)

- Aplicación práctica de los procedimientos básicos de la metodología Design Thinking.
- Aplicación práctica de técnicas e instrumentos de la actividad proyectual.
- Aplicación práctica de técnicas de ideación y creatividad.
- Técnicas de presentación de proyectos.

Segundo cuatrimestre (enfoque moda)

- Documentación, investigación y análisis como partes fundamentales del proceso creativo. El moodboard y el sketchbook. Cartas de color.
- Introducción a técnicas de manipulación textil.
- Comprensión, proyección y presentación: creación de una prenda.
 - Uso de materiales específicos
 - Comprensión de qué es una colección

Metodología docente

Se aplicará la metodología learning by doing como medio para interiorizar los contenidos teóricos tratados tanto en esta asignatura como en la asignatura de “Fundamentos de la Proyección”.

Mediante varios proyectos prácticos, el alumnado hará uso e interiorizará las herramientas metodológicas de las que se le proveerá.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

Las competencias a adquirir se evaluarán de manera continuada a lo largo del curso por medio de la realización de los diferentes trabajos teórico-prácticos, de la asistencia continuada a clase y de la actitud y participación en clase.

Se realizarán ejercicios/actividades para fomentar la participación en clase que formarán parte de la valoración de la actitud y participación y varios trabajos teórico/prácticos que obtendrán una nota numérica.

En estos se valorará:

- La rigurosidad en la investigación realizada.
- La correcta utilización de las fuentes bibliográficas y la forma de citarlas.
- La utilización adecuada del lenguaje técnico o descriptivo por parte del alumno al analizar.
- La capacidad de seleccionar información relevante.
- La capacidad de sintetizar la información de y de conceptualizar a partir de esta.
- Que el alumno empiece a tener pensamiento crítico.
- La creatividad y originalidad de las propuestas.

Primer cuatrimestre (común)

Se trabajarán 3 proyectos a partir de 3 retos de diseño.

Las diferentes fases de los proyectos se irán sucediendo en el aula de forma grupal y del resultado de estos se harán las entregas evaluables. Algunas de las tareas se pedirán como trabajo individual.

Las tareas se repartirán durante el cuatrimestre y estarán ligadas a la asignatura “Fundamentos de la Proyección”, donde se recibirán la mayoría de las bases teóricas.

Segundo cuatrimestre (enfoque moda)

Se evaluará de forma sistemática la realización de las prácticas planteadas para la realización del proyecto. Esta evaluación se complementará con una valoración de la actitud del alumno en clase, su participación proactiva en los temas desarrollados y la adquisición de las habilidades antes mencionadas.

La asignatura se evalúa según los siguientes seis parámetros: Concepto y desarrollo. Contenidos de diseño. Soluciones técnicas. Sketchbook. Búsqueda y aplicación de materiales. Adaptación al briefing del proyecto, etc...

Ponderación de las actividades de evaluación

Primer cuatrimestre (común)

Trabajo y participación en clase 15%

Proyecto 1 (20%)

Proyecto 2 (30%)

Proyecto 3 (35%)

Segundo cuatrimestre (enfoque moda)

La evaluación se realizará a partir de una media aritmética de todos los ejercicios y proyectos planteados la asignatura. Es necesario tener aprobada la parte de taller para poder hacer media entre todas las notas.

Asistencia a clase

El alumno tiene el deber de asistir obligatoriamente a las clases. Su incumplimiento puede comportar la pérdida del derecho a evaluación (NAVL) en aquellas asignaturas en que el profesor titular lo considere justificado. En el programa de cada asignatura, el profesorado deberá indicar el porcentaje mínimo de asistencia a clase para poder superar la asignatura.

En caso de que no se indique dicho porcentaje en el programa, se aplicará, como norma general, el porcentaje mínimo de asistencia en el 80%, teniendo que justificar el alumnado los motivos de las ausencias. En función de la naturaleza de las causas de las ausencias sobrevenidas, el profesorado, previa consulta al tutor/a del alumno/a del centro, podrá decidir si procede la pérdida del derecho a la evaluación.

Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido.

Fuentes de información

Abling Bina: "Fashion Sketchbook". Editorial Fairchild Books, USA, 2007.

Ling, D. (2015). Complete design thinking guide for successful professionals.

Lewrick, M. (2017) The Design Thinking Toolbox: A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods. Wiley.

Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems. John Wiley & Sons.

Gardner, H. (1993) Mentas creativas. Paidós. Barcelona.

De Bono, E. (1997) Seis sombreros para pensar. Granica. Barcelona.

Guilford, J.P. (1991) Creatividad y educación. Paidós. Barcelona.

Nunnally, B., & Farkas, D. (2016). UX research: practical techniques for designing better products. "O'Reilly Media, Inc."

Romo, M. (1998) Psicología de la creatividad. Paidós psicología, Barcelona.

Root-Bernstein, R. & M. (2002): "El secreto de la creatividad". Barcelona: Kairos

Weinschenk, S. (2011). 100 things every designer needs to know about people. Pearson Education.

Dibujo:

- Lafuente Maite, Navarro Juanjo. "Dibujo plano-Ilustración de moda". Maomao publications, Barcelona, 2005.

Color:

- Albers, J.: "La Interacción del Color". Yale University, 1975.

- Munsell, A. *A Grammar of Color: A Basic Treatise on the Color System of Albert H. Munsell*. Faber Birren (Ed.). Van Nostrand Reinhold. New York, 1969.

Técnicas de manipulación del tejido:

- Wells, K.: *“Teñido y Estampación de Tejidos”*. Alcanto S.A. Barcelona, 1998.
- Wolff, C.: *“The Art of Manipulating Fabric”*. Krause Publications. Iola, Wisconsin, 1996.

Sketchbook:

- Abling Bina: *“Fashion Sketchbook”*. Editorial Fairchild Books, USA, 2007.
- Hywel Davies: *“Fashion designer’s sketchbooks”*. 2010. Laurence King Publishing, U.K. ISBN: 9781856696838.

Bibliografía complementaria:

Color:

- Bay, J. *Como se Armonizan los Colores: Principios Científicos y Aplicaciones Prácticas*. L.E.D.A. Las Ediciones de Arte. Barcelona, 1975.
- De Grandis, L. *Teoría y Uso del Color*. Cátedra. Madrid, 1985.
- Fabris, S., Germani, R. *Color. Proyecto y Estética en las Artes Gráficas*. Edebé. Barcelona, 1973.
- Garau, A. *Las Armonías del Color*. Paidós. Barcelona, 1986.
- Shibukawa, I. and Takahashi, Y. *Designer’s Guide to Color 4*. Chronicle Books. San Francisco, 1990.
- Varley, H. *El Gran Libro del Color*. Blume. Barcelona, 1982.

Introducción a los proyectos de moda:

- Seivewright, S. *Diseño e Investigación*. Gustavo Gili, S.L. Barcelona, 2011.
- Sorger, R. y Udale, J. *Principios Básicos del Diseño de Moda*. Gustavo Gili, S.L. Barcelona, 2007.
- Udale, J. *Diseño Textil. Tejidos y Técnicas*. Gustavo Gili, S.L. Barcelona, 2008.

Técnicas de manipulación del tejido:

- Cy DeCosse Incorporated, *Sewing with Knits*. Cy DeCosse. Minnetonka, Minnesota, 1992.
- DuBane, J. (Editor in Chief), *Step by Step Guide to Sewing Techniques*. The Butterick Publishing Company. New York, 1998.
- Miles, L.W.C. (Editor). *Textile Printing. Second Edition*. Society of Dyers and Colourists, The Alden Press. Oxford, 1994.
- Storey, J. (General editor). *The Thames and Hudson Manual of Textile Printing*. Thames and Hudson Ltd. London, 1992.
- Wood, D. *Enciclopedia Práctica de la Costura*. Grijalbo. Barcelona, 2000.