

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Introducción a los proyectos
Curso	1
Itinerario	1r cuatrimestre Común – 2do Cuatrimestre Interiores
Nombre del docente	Carlos Cabezón / Isona Ten / Toni Fondevila
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 multidisciplinarios. En el segundo y tercer bloque, se trabajará, por un lado, proyectos de diseño de producto y, por otro, proyectos de diseño de interiores.

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 producto)

- Documentación, investigación y análisis como partes fundamentales del proceso creativo. Se introduce al alumno en un sector concreto ya que la relación con la empresa y sus exigencias marca el proyecto. Se analiza también el usuario al que se dirige el proyecto
- El proceso de diseño y su culminación: la propuesta formal. Briefing, estudio de mercado y de referentes. Definición de objetivos, motivaciones y planteamiento del problema. Diseño y construcción. Desarrollo técnico. Y formalización.
- Utilización de herramientas manuales y digitales. Realización de prototipos.

Segundo cuatrimestre (enfoque interiores)

- Documentación, investigación y análisis como partes fundamentales del proceso creativo.

En el bloque de espacios se trabajará primero con la experimentación de materiales y después con el diseño de espacios. En el primer caso se desarrollarán nuevos materiales sin estudio previo de los elementos con los que se

va a trabajar si no a partir de la experimentación con ellos y analizando los resultados. En el segundo caso se plantea la reforma de espacios poniendo en relación este con el individuo. Un primer caso es un espacio propio del hogar escogido de forma libre analizando problemáticas; en segundo caso adaptar un espacio a unas costumbres o hábitos; en el tercer caso se adapta a un individuo concreto, su personalidad y necesidades.

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 producto+interiorismo)

Capacidad para comprender un briefing.

Capacidad para diferenciar las partes y tiempos del proyecto.

Fomentar el análisis, la observación y la crítica.

Ser capaz de tomar decisiones e ideas de transformación. Sepa cómo limitar las decisiones. Fomentar la innovación y la creatividad.

Ponderación de las actividades de evaluación

Primer cuatrimestre Carlos Cabezón (común)

Trabajo y participación en clase 15%

Proyecto 1 (20%)

Proyecto 2 (30%)

Proyecto 3 (35%)

Segundo cuatrimestre (enfoque producto+interiores)

Docente: Isona Ten

Trabajo y participación en clase 20%

Proyecto 1 (15%)

Proyecto 2 (25%)

Proyecto 3 (40%)

Docente: Toni Fontdevila (enfoque producto+interiores)

Trabajo y participación en clase 20%

Proyecto 1 (40%)

Proyecto 2 (40%)

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

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.

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

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