

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	INTENSIFICACIÓN DEPARTAMENTAL
Curso	3º o 4º
Itinerario	Producto
Nombre del docente	Departamento producto
Núm. de créditos ECTS	4

Descripción asignatura

Prerrequisitos y orientaciones previas para cursar la asignatura: Solicitud a la unidad correspondiente mediante una carta de motivación

El contenido de la asignatura varía en función de los proyectos que se estén llevando a cabo en la Unidad Docente de Desarrollo del Conocimiento, en la que se esté cursando, en cada curso académico.

La tipología de actividades de la asignatura es amplia y diversa en función de la naturaleza del proyecto:

- Transferencia de conocimientos Universidad-Empresa
- Investigación, Desarrollo e innovación (I+D+i)
- Dinamización de actividades docentes del centro

Objetivos aprendizaje

En esta asignatura se pretende que el alumno haga un contacto con el mundo laboral, desarrollando proyectos para diferentes empresas o colaborando con ellas.

El alumno debe ser capaz de aplicar todos los conocimientos adquiridos a lo largo de los años cursados.

Adquirir unos conocimientos sobre el área de trabajo de cada proyecto.

Capacidad de trabajar en equipo.

Capacidad de generar y saber transmitir ideas.

Adquirir conocimientos para desarrollar habilidades de investigación

Temario básico

El temario y contenidos específicos de la asignatura se configuran en función de los proyectos de cada curso.

Metodología docente

Los trabajos a realizar dependerá del proyecto o proyectos en curso. Suelen ser trabajos en grupo aunque dependiendo de las características del proyecto se puede dar que hayan tareas fraccionadas o trabajos individuales a realizar.

El desarrollo de la asignatura consiste en el **aprendizaje basado en la práctica de proyectos reales**. No se persigue tanto una enseñanza dirigida de profesor a alumno, sino la integración de los participantes en grupos de trabajo, constituidos como **comunidades de práctica**.

Se combinarán diferentes tipos de dinámicas:

- Clases magistrales teórico-metodológicas de introducción a los contenidos.
- Sesiones de presentación y debate colectivo de los conceptos trabajados.
- Trabajos grupales guiados por el profesor-tutor en sesiones de tutoría presencial y en línea.
- Asistencia a las reuniones de gestión de los proyectos con las entidades colaboradoras
- Invitación a la asistencia a eventos de actualidad en diseño (conferencias, expos, etc.)

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 prácticos.

Cada bloque de contenido lleva asociada la realización de un trabajo práctico con un porcentaje de la nota final. El porcentaje del proyecto a evaluar depende de la complejidad y duración del mismo.

El trabajo en equipo.

¿Cuándo?

Depende de la tipología de cada proyecto.

Ponderación de las actividades de evaluación

Depende de la tipología de cada proyecto.

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). El porcentaje mínimo de asistencia a clase es del 80%, teniendo que justificar el alumnado los motivos de las ausencias. En función de la naturaleza de las causas de las ausencias sobrevenidas, el profesor, 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

La bibliografía depende del proyecto o proyectos a realizar en cada curso.