

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Fundamentos de la proyectación
Curso	1º
Itinerario	Común
Nombre del docente	Isona Ten
Núm. de créditos ECTS	4

Descripción asignatura

La asignatura plantea una aproximación doble y complementaria a los principios operativos básicos que orientan y articulan la actividad proyectual: por un lado, cubre su carácter instrumental para generar el “modus operandi” propio de la actividad, y por otro estimula la reflexión entorno al uso y la oportunidad que los ampara en un determinado marco de actuación.

Objetivos aprendizaje

Competencias básicas

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los 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.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 – Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias específicas. Objetivos de aprendizaje. Que el alumno/a sea capaz de:

1. Dominar los instrumentos metodológicos que le permiten abordar la actividad proyectual.
2. Organizar un trabajo de investigación, independientemente de la materia que se trate.
3. Dominar las técnicas que existen para expresar de una manera sencilla aquello que quiere mostrar. Un lenguaje adaptado para cada tipo de presentación y utilización de los materiales más adecuados

para cada tipo de presentación.

Temario básico

Principios básicos de la actividad proyectual:

- Metodologías proyectuales.
 - Técnicas e instrumentos de la actividad proyectual.
 - Análisis de antecedentes y referentes.
-

Metodología docente

Mediante la práctica y la resolución de problemas se irán descubriendo y asimilando la teoría.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

Capacidad para diferenciar las partes y tiempos del proyecto.

Ser capaz de tomar decisiones e ideas de transformación.

Saber cómo limitar las decisiones.

Capacidad para la innovación y la creatividad.

¿Cuándo?

Semanalmente se propondrán prácticas para afianzar los conceptos teóricos. Finalmente habrá una presentación y la entrega de los ejercicios pautados.

Ponderación de las actividades de evaluación

10% - Ejercicio 1

15% - Ejercicio 2

15% - Ejercicio 3

15% - Ejercicio 4

15% - Ejercicio 5

15% - Ejercicio 6

15% - Ejercicio 7

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

Muñoz Cosme, A. (2008) *El Proyecto de arquitectura. Concepto, proceso y representación* Ed. Reverte. Barcelona.

Bohigas, O. (1972) *Proceso y estética del diseño*. Barcelona: La Gaya Ciencia

Bonsiepe, Gui (1975) *Teoría y práctica del diseño industrial. Elementos para una manualística crítica*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.

Bürdek, B. (1994) *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Gustavo Gili. Barcelona.

Catmull, Edwin (2014) *Creatividad, S.A.: Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá*. Ed. Conecta. Barcelona

Christopher Jones, John (1970) *Métodos de Diseño*. Col. GGDiseño, Ed. Gustavo Gili. Barcelona.

Löbach, B. (1976) *Diseño industrial. Bases para la configuración de los productos industriales*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona.

Maldonado, T. (1977) *El diseño industrial reconsiderado*; col. Punto y Línea, Ed. Gustavo Gili. Barcelona.

Munari, Bruno (1981) *¿Cómo nacen los objetos?* Col. GGDiseño, Ed. Gustavo Gili. Barcelona.

Mootee, Idris (2014) *Design thinking para la innovación estratégica: Lo que no te pueden enseñar en las escuelas de negocios ni en las de diseño*. Empresa activa. Ediciones Urano. Barcelona.

PAPANÉK, V. (1977) *Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social*. Blume. Madrid.

PERICOT, J. (2003) *El diseño y sus futuras responsabilidades*. Temes de Disseny. Barcelona.

