

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Proyectos Integrales I
Curso	2º
Itinerario	Común
Nombre del docente	Elizabeth Ferrándiz y Marcel·lí Pérez
Núm. de créditos ECTS	8

Descripción asignatura

Esta materia quiere estimular en el alumno la capacidad de proyectar desde la perspectiva del diseño global y sostenible, así como potenciar la capacidad de trabajo en equipo, pero enfatizando la conceptualización y la experimentación de las propuestas desde las diferentes disciplinas. Los contenidos en relación al proceso proyectual se tratarán en función de los proyectos que se plantean. También se intenta que el alumno “expanda” la práctica del diseño más allá del oficio, que entienda la profesión de diseñador como explorador, como investigador en contextos cambiantes. También trata que el alumno entienda la función comunicativa del diseño y se posicione como narrador, comunicando una idea o discurso, así como su función como diseñador de experiencias. Por último, se acompañará al alumno materializando una propuesta que debe responder a la investigación realizada y presentarse también en función del tipo de propuesta realizada, adoptando estrategias que ayuden a explicar y vender el proyecto. Las temáticas de los proyectos serán paraguas o conceptos amplios que servirán de excusa para que los alumnos se hagan el tema propio. Serán una excusa para iniciar una investigación y no limitarán la creatividad del alumno. La asignatura también plantea contenidos teóricos sobre sostenibilidad, cambio climático y economía circular como base para incorporar en los procesos proyectuales todos los aspectos que ayudan a proponer proyectos más respetuosos con el entorno o proyectos de concienciación sobre esta temática.

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.

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

1. Aplicar la metodología para poder elaborar un proyecto de diseño desde su concepción previa como idea hasta finalizar en la materialización
2. Aglutinar contenidos aprendidos en otras materias e integrarlos en un proyecto
3. Dominar los instrumentos metodológicos que le permiten abordar la actividad proyectual.
4. Organizar un trabajo de investigación, independientemente de la materia que se trate.
5. 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.
6. Controlar la viabilidad del proyecto
7. Tener en cuenta criterios de usabilidad, sostenibilidad y respeto a la diferencia. Adquirir una visión amplia de los conceptos ligados a la Sostenibilidad.

Temario básico

Módulo I:

- La proyectación como diseño integral.
- El diseño proyectual como proceso cooperativo y colaborativo.
- Fundamentos de análisis para la realización de propuestas proyectuales.
 - . Análisis de contexto, análisis de referentes, desing thinking.
- La proyectación desde diferentes disciplinas.
 - . Conceptualización de ideas, elaboración de un discurso coherente
 - . Planteamiento de estrategias, objetivos, síntesis de conceptos, apropiación de puntos fuertes, palabras clave, comunicación
 - . Desarrollo de propuesta, materialización, material de apoyo, visualización de conceptos, recursos tangibles para formalizar la propuesta.
 - . Presentación o puesta en escena.

Módulo II: Sostenibilidad - Ciclo de vida del producto

- Definición y principios de la Sostenibilidad. Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- Cambio Climático y Huella Ecológica
- Impacto de los procesos productivos
- Huella de Carbono (energía, agua, emisiones, toxicidad...)
- Impacto de los sistemas de distribución y venta de los productos (logística, transporte, packaging...)
- Fin de Vida de Producto
- Ecodiseño

Módulo III: Sostenibilidad - Responsabilidad social

- La Responsabilidad Social en las Compañías y organizaciones
- Códigos éticos y de conducta
- Transparencia y trazabilidad

Metodología docente

- Las 'clases teóricas' donde se generará un conocimiento común para todo el alumnado, con el apoyo de tutorías en algunas horas lectivas y otras fuera de las horas programadas.
 - Trabajos en grupo, algunos como prácticas colectivas en el aula que sirven para reflexionar o analizar conjuntamente, así como para debatir temas propuestos por el profesor; otros como trabajos para realizar por parte de los alumnos en sus horas de dedicación a la asignatura.
 - El trabajo individual propuesto por el profesor es necesario para el logro de los objetivos de la asignatura y la resolución positiva de las actividades evaluables.
-

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

Las competencias a adquirir se evaluarán de manera continuada a través de las practicas propuestas por el profesor, de la asistencia continuada a clase y de la actitud y participación en clase. La evaluación se realiza en base a los proyectos presentados, se realizará una media los proyectos. El seguimiento del proyecto en clase es necesario para la evolución de la propuesta.

Los proyectos tienen que reflejar propuestas sólidas y bien argumentadas. Se dará especial importancia a la capacidad de representar una idea y comunicarla con los formatos y recursos adecuados.

Se valorará:

- o La rigurosidad en la investigación realizada
- o La utilización adecuada del lenguaje técnico o descriptivo por parte del alumno al analizar
- o La capacidad seleccionar información relevante.
- o La capacidad de sintetizar la información y de conceptualizar a partir de esta
- o El uso de herramientas visuales para la ideación en equipo
- o La capacidad de definir objetivos claros y de plantear estrategias para conseguirlos
- o La capacidad de representar visualmente la propuesta y de argumentar su valor
- o La capacidad de crear una marca/slogan/estrategia que de valor a la propuesta
- o La coherencia entre el formato de presentación y el proyecto

Ser capaz de elaborar un discurso propio y coherente que permita llegar a una síntesis de conceptos y a unos puntos clave del proyecto.

¿Cuándo?

Se realizarán trabajos sobre los contenidos de sostenibilidad y un proyecto práctico durante el curso que se inspirará, en la medida de lo posible, en los conocimientos adquiridos sobre sostenibilidad. También se realizan lecturas sobre la temática de sostenibilidad para debatir en clase.

Ponderación de las actividades de evaluación

El proyecto de diseño realizado valdrá un 70% de la nota final. Este tendrá diferentes entregas durante el proceso de diseño. Las tareas propuestas para los módulos de sostenibilidad son de participación en clase y valdrán un 20% de la nota final. Y la actitud y participación en clase valdrá un 10%

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 complementarias

BRAUNGART, M. , MCDONOUGH, W. (2005). *Cradle to Cradle* (De la cuna a la cuna): Rediseñando la forma en que hacemos las cosas. McGraw-Hill. Madrid

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

MUNARI, B. (1984). *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*, Gustavo Gili, Barcelona.

MOOTEE, I. (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.

RICARD, A. (2000). *La aventura creativa*, Ariel, Barcelona.

SPARKE, P. (2011). *Diseño y cultura. Una introducción, desde 1900 hasta la actualidad*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona.

El resto de documentación se da en la plataforma online.