



DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Grado/Máster en:	Graduado/a en Bellas Artes por la Universidad de Málaga
Centro:	Facultad de Bellas Artes
Asignatura:	Proyectos de Diseño
Código:	416
Tipo:	Optativa
Materia:	Arte y tecnología
Módulo:	Producción artística.
Experimentalidad:	72 % teórica y 28 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	4
Semestre:	2
Nº Créditos	6
Nº Horas de dedicación del estudiante:	150
Nº Horas presenciales:	60
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

Departamento: ARTE Y ARQUITECTURA

Área: DIBUJO (Arte)

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: JOSEFA CANO GARCIA	p.cano@uma.es	952134185	Despacho BBAA 4 - FAC. BELLAS ARTES	Todo el curso: Martes 12:00 - 14:00, Martes 16:00 - 20:00

RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

El diseño se ha convertido en un fenómeno global y el diseñador nunca deja de aprender. Se adapta a una realidad siempre cambiante, una necesidad inexorable para encontrar continuamente modos imaginativos de plantear la solución de los problemas. Y el requisito imprescindible para esta asignatura es aprender a aprender, competencia propuesta por la Unión Europea:

¿Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades. Esta competencia tiene dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la adquisición de la conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas), del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas, así como de lo que se puede hacer por uno mismo y de lo que se puede hacer con ayuda de otras personas o recursos. Por otro lado, disponer de un sentimiento de competencia personal, que redunde en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender. Significa ser consciente de lo que se sabe y de lo que es necesario aprender, de cómo se aprende, y de cómo se gestionan y controlan de forma eficaz los procesos de aprendizaje, optimizándolos y orientándolos a satisfacer objetivos personales. Requiere conocer las propias potencialidades y carencias, sacando provecho de las primeras y teniendo motivación y voluntad para superar las segundas desde una expectativa de éxito, aumentando progresivamente la seguridad para afrontar nuevos retos de aprendizaje..."

CONTEXTO

Las asignatura esta orientada al diseño en un sentido amplio que abarca nuevas visiones del diseño fuera de corsés disciplinares, es la apuesta de la facultad por una visión abierta y contemporánea de la relación del diseño con todos los ámbitos donde los procesos y metodologías del arte puedan entrar a formar parte.

La temática de la asignatura esta propuesta por François Burkhardt un «proyecto global» interdisciplinario, que redescubra la dimensión ética del proyecto y deje de lado una teoría del diseño volcada únicamente, de forma obsesiva y acrítica, hacia una visión meramente economicista del diseño mismo. Y es en busca de un diseño post-crisis, para lo que Rifkin y muchos otros llaman la tercera revolución industrial. Esta crisis planetaria, nos impondrá un nuevo diseño, un proyecto global del que el diseño formará parte. Se pretende que los estudiantes perciban una visión global de la asignatura, comprendan el sentido, la coherencia y la coordinación de la misma en relación con el conjunto de la titulación, aportando nuevas alternativas a las propuestas convencionales a la vez que supone una reflexión en lo establecido, proporcionando al alumno un hábito en la conceptualización y argumentación de su trabajo.

El atractivo de la asignatura está en saber conjugar la innovación tecnológica con la innovación social y la innovación estética, para producir futuras series, para divulgar y masificar lo estético. Los diseñadores deberíamos ser capaces de ofrecer una ética del diseño sin olvidar los criterios ambiental y de sostenibilidad en las fase de concepción y desarrollo de cada uno de sus diseños, con el objetivo de disminuir los impactos medioambientales y sociales en las diferentes fases del ciclo de vida desde la producción hasta la eliminación del mismo. Con esto se consigue que el alumno considere el factor ambiental y social como un requisito más de su producto y con la misma importancia que puedan tener otros factores como la calidad, el coste o la seguridad.

El clima de laboratorio se logra a través de la metodología de aula, fomentando el pensamiento divergente, realizando el trabajo en grupo, y estimulando la valentía en los planteamientos. Fomentando una actitud desinhibida que permita nuevas visiones de creatividad, análisis y argumentación. A través de la asignatura el alumno entra en procesos de investigación aplicando sistemas de pensamiento alternativo y metodologías creativas que facilitan la reestructuración de problemas.

COMPETENCIAS

1 Competencias generales y básicas.

- 1.1 Capacidad para aprender de forma crítica y autocrítica.
- 1.3 Capacidad para aplicar los conocimientos artísticos de cada módulo a los intereses de trabajo o vocación de los estudiantes de una forma profesional y disposición de las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro del ámbito de las Bellas Artes.
- 1.4 Capacidad para transmitir información (normalmente de carácter artístico), ideas, problemas y sus soluciones, de forma escrita u oral, a un público tanto especializado como no especializado.
- 1.6 Competencia para investigar desde el pensamiento creativo.
- 1.7 Capacidad para expresarse correctamente en lengua española tanto oralmente como por escrito, y en otras lenguas de relevancia en el ámbito artístico.
- 1.8 Capacidad para diseñar y planificar proyectos de carácter interdisciplinar y habilidades interpersonales.
- 1.9 Sensibilidad hacia los problemas socioculturales, medioambientales y relativos a la conservación del patrimonio cultural.

2 Competencias específicas.

- 2.7 Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en el arte.
- 2.8 Competencia para la aplicación de medios tecnológicos digitales en las prácticas artísticas y el diseño gráfico.
- 2.10 Capacidad de reflexión analítica y autocrítica sobre los propios proyectos artísticos.
- 2.11 Capacidad para idear y desarrollar proyectos artísticos a través de una metodología empírica.
- 2.12 Dominio de los métodos de producción y experimentación artísticos a partir de materiales y técnicas diversas.
- 2.13 Capacidad de contextualización de la obra artística en relación con la comprensión y valoración de los diferentes discursos del arte.
- 2.16 Capacidad para interrelacionar distintos medios en los procesos de creación artística y el diseño.
- 2.17 Capacidad para utilizar tecnologías fotográficas y videográficas en los lenguajes artísticos.
- 2.18 Capacidad para implementar técnicas mecánicas, electrónicas e interactivas.
- 2.20 Capacidad para utilizar las dimensiones temporal y espacial de la obra en un sentido creativo.
- 2.22 Competencia para idear proyectos de diseño bajo diversos procedimientos creativos.
- 2.24 Competencia para la experimentación e interrelación de los distintos procedimientos artísticos.
- 2.25 Capacidad para contextualizar el trabajo personal en relación a las últimas tendencias de la práctica del arte actual.
- 2.28 Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- 2.30 Capacidad heurística para el desarrollo de estrategias de innovación artística.
- 2.31 Competencia para comunicar y presentar ideas y proyectos artísticos de forma adecuada.
- 2.32 Competencia para interrelacionar disciplinas y colaborar con profesionales de diferentes campos de conocimiento.
- 2.33 Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad proyectos y problemas artísticos complejos.
- 2.34 Capacidad para comprender y valorar discursos artísticos en relación con la propia obra.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

1. DISEÑAR LA EXPERIENCIA

Descripción:

El objetivo de la asignatura es abordar las teorías, tendencias y prácticas actuales del diseño en su carácter más transversal respecto a otras disciplinas afines. Buscando soluciones que partan de preceptos o liberados de cierta metodología del diseño, para abrir nuevas vías de experimentación e innovación.

El proyecto sobre el que se estructura la asignatura es el diseñar la experiencia dentro de una de las siguientes categorías que elegirá el alumno:

- Diseño de producto (objetos)
- Diseño de producto (objetos)
- Diseño de la experiencia (lugares)
- Diseño de la experiencia (lugares)
- Diseño de moda
- Diseño de moda

FASES DEL EJERCICIO:

CREACIÓN DE OBJETOS TRIDIMENSIONALES ENVOLVIENDO VOLUMEN: EL PROYECTO PERSONAL

1. Denominación / definición / descripción breve del proyecto.



Valores de identidad (qué lo define y qué lo diferencia)

Objetivo-s marcado-s

2. Análisis: Referencias de proyectos en el mismo ámbito y/o similares en cualquier parte del mundo.

3. El proyecto

Cómo surgió la idea.

¿Qué se quiere conseguir?. Objetivos / Expectativas.

Realización del Briefing (cualidades, a que sector de la población va dirigido, características a comunicar)

4. Desarrollo del proyecto

Foto de los Bocetos previos.

Elección de uno de ellos. Realiza un prototipo si el objeto que diseñas te lo permite.

5. Especificaciones de materiales:

Requerimientos específicos de los materiales necesarios de todo el producto (material determinando o usando en el proceso)

6. Síntesis GRÁFICA DE LA FORMA:

Creación de marca: nombre y logo-símbolo, con la finalidad de usarla para aplicaciones bidimensionales de diseño gráfico y publicidad.

7. Realiza fotografías profesionales de tu boceto o prototipo.

Las tres vistas clásicas (Planta, alzado y perfil) y una vista axonométrica.

8. Analizar la viabilidad:

Los criterios que discriminaban éxito y fracaso y que nos pueden servir para analizar la viabilidad de una idea son los siguientes (genéricos, adaptados a vuestro diseño):

- superioridad de la idea de producto: calidad prevista y que sea único, original
- compatibilidad general entre los recursos del proyecto y de la empresa/institución
- necesidad en el mercado, tamaño y crecimiento previstos
- ventaja del producto para el usuario final
- novedad para la sociedad (coeficiente de regresión negativo), es decir cuanto más nuevo para la empresa menos viable será
- compatibilidad con los recursos tecnológicos
- competitividad en el mercado (coeficiente de regresión negativo), cuanta más competencia peor
- alcance del producto (lo que equivale a la posibilidad de estandarización para muchos clientes)

9. Reconfiguración del objeto:

Realiza más de 5 fotocomposiciones con tu objeto extrapolándolo a otro entorno y forma habitual, con la finalidad de darle otro sentido/uso/función al objeto creado.

Duración del ejercicio: 25 horas

La metodología de trabajo se clasifica de la siguiente forma:

1. Aprendizaje en grupo con el profesor, los modelos utilizados serán la lección magistral, (clase expositiva empleando el método de la lección y resolución de dudas planteadas por el estudiante), y el modelo participativo (análisis, comentario de ejercicios o tema planteado por el profesor, textos, trabajos individuales o en grupo, presentación de trabajos, debate).
2. Estudio individual, el modelo a aplicar es el investigador, de forma que la actividad del estudiante se centra en la investigación, documentación, análisis, manipulación, elaboración y retorno de la información. Lo realizará para la preparación de clases teóricas, prácticas, preparación de pruebas, realización de ejercicios, trabajos y lecturas propuestas.
3. Trabajo en grupo con los compañeros, con el objeto de fomentar las relaciones personales, compartir problemas y soluciones en equipo.

Instrumentos de evaluación asociados:

1. Prueba oral, presentación y defensa del proyecto realizado: se valorará mediante la expresión oral, la comprensión de los contenidos en la asignatura, así como la capacidad de relacionar diversas materias y el conocimiento de problemas actuales.
2. Actividades de aprendizaje basado en problemas: se formulará ejercicios basados en supuestos prácticos, se realizarán generalmente de forma individual.
3. Lecturas: supone el análisis, síntesis, reflexión y crítica de textos que los alumnos realizarán por escrito para su proyecto, generalmente.
4. Estudio y análisis de casos: supone, la reflexión y crítica de casos de gestión del diseño, basados en hechos y opiniones problemáticas para su creación.
5. Debates: intercambio de ideas acerca de un tema concreto, que previamente se ha planteado.

Resultados del aprendizaje:

1. Comprender a grandes rasgos en que consiste la profesión de diseñador de producto y qué aspectos más relevantes deben contemplarse en todo proyecto de diseño de estas características.
2. Conocer y saber aplicar una metodología básica de trabajo que pueda ayudar a afrontar problemas de diseño de complejidad media, basada en la capacidad de análisis y síntesis, búsqueda de información pertinente y aplicación de técnicas creativas que posibiliten la generación de propuestas adecuadas.
3. Disponer de los conocimientos necesarios que posibiliten una actitud crítica fundamentada para el análisis básico de objetos existentes así como de los resultados obtenidos tanto en los proyectos propios de estudiante como del resto de sus compañeros.
4. Utilizar un número variado de herramientas que permitan avanzar en la conceptualización y el desarrollo de los proyectos: dibujo, maqueta, prototipo, montajes, etc.

2. LA INVESTIGACIÓN Y EL PLAN DE DISEÑO

Descripción:

Mostrar el proceso de diseño por el cual un producto alcanza su forma final, el estado definitivo con el que se presenta al público. Un cliente o un usuario está empleando un producto raramente se para a pensar en cuál ha sido el proceso que el diseñador ha seguido para que ese producto llegue a sus manos. Se trata de una apreciación que minimiza el genuino papel del esfuerzo y las estrategias empíricas del trial and error en el trabajo del diseñador.

Investigación previa del diseño de Lámparas:

1. ¿Cuál crees que es el EJE LINEAL Y CRONOLÓGICO (ETAPAS, PROCESOS) que se han utilizado en el diseño antes de introducirlos en el mercado?
2. Describe el CONCEPTO DE PRODUCTO.
3. ¿Cuáles son las funciones FÍSICAS, QUÍMICAS, SIGNIFICADO DEL PRODUCTO?
4. ¿Quién utilizará el producto? ¿Qué beneficios básicos debe aportar? ¿De qué modo se utilizará? ¿En que momento se usará? ¿A qué nivel de precio debe situarse? ¿Con qué categoría genérica de productos debe identificarse? ¿Qué relación debe tener con otros productos de la empresa?
5. ¿Cómo podemos mejorar su ATRACCIÓN?

FASES DEL EJERCICIO: Creación de un PROTOTIPO DE LÁMPARA DE PAPEL:

1. Denominación / definición / descripción breve descripción del proyecto.

Valores de identidad (qué lo define y qué lo diferencia)

Objetivos

2. Análisis: Referencias de proyectos en el mismo ámbito y/o similares en cualquier parte del mundo.

3. El proyecto:

Cómo surgió la idea.

¿Qué se quiere conseguir?. Objetivos / Expectativas.

Realización del Briefing (cualidades, características a comunicar)

Experimentar con el origami

4. Desarrollo del proyecto

Bocetos previos

Elección de uno de ellos. Realiza un prototipo de una lámpara de PAPEL:

La lámpara montada tiene que tener unas medidas mínimas de 20 cm de alto.

5. Especificaciones de materiales:

Requerimientos específicos de los materiales necesarios de todo el producto (material determinando o usando en el proceso)

6. Síntesis GRÁFICA DE LA FORMA:

Creación de marca: nombre y logo-símbolo, con la finalidad de usarla para aplicaciones bidimensionales de diseño gráfico y publicidad.

7. Realiza fotografías profesionales de tu lámpara (en el estudio de fotografía de la Facultad)

Las tres vistas clásicas (Planta, alzado y perfil) y una vista axonométrica.

8. Analizar la viabilidad:

9. Reconfiguración del objeto:

Realiza más de 5 fotocomposiciones con tu objeto extrapolándolo a otro entorno y forma habitual con la finalidad de darle otro sentido/uso al objeto.

Duración del ejercicio: 15 horas

La metodología de trabajo se clasifica de la siguiente forma:



1. Aprendizaje en grupo con el profesor, los modelos utilizados serán la lección magistral, (clase expositiva empleando el método de la lección y resolución de dudas planteadas por el estudiante), y el modelo participativo (análisis, comentario de ejercicios o tema planteado por el profesor, textos, trabajos individuales o en grupo, presentación de trabajos, debate).
2. Estudio individual, el modelo a aplicar es el investigador, de forma que la actividad del estudiante se centra en la investigación, documentación, análisis, manipulación, elaboración y retorno de la información. Lo realizará para la preparación de clases teóricas, prácticas, preparación de pruebas, realización de ejercicios, trabajos y lecturas propuestas.
3. Trabajo en grupo con los compañeros, con el objeto de fomentar las relaciones personales, compartir problemas y soluciones en equipo.

Instrumentos de evaluación asociados:

1. Prueba oral, presentación y defensa del proyecto realizado: se valorará mediante la expresión oral, la comprensión de los contenidos en la asignatura, así como la capacidad de relacionar diversas materias y el conocimiento de problemas actuales.
2. Actividades de aprendizaje basado en problemas: se formulará ejercicios basados en supuestos prácticos, se realizarán generalmente de forma individual.
3. Lecturas: supone el análisis, síntesis, reflexión y crítica de textos que los alumnos realizarán por escrito para su proyecto, generalmente.
4. Estudio y análisis de casos: supone, la reflexión y crítica de casos de gestión del diseño, basados en hechos y opiniones problemáticas para el desarrollo de su lámpara.
5. Debates: intercambio de ideas acerca de un tema concreto, que previamente se ha planteado.

Resultados del aprendizaje del alumno:

1. Conocerá los elementos de investigación necesarios para documentar el proceso de creación y elaboración de un producto.
2. Conocerá las herramientas para la valoración crítica de un producto.
3. Tendrá capacidad de búsqueda y análisis para la realización de estudios sobre el diseño y la fabricación de un producto.
4. Sera capaz de manejar herramientas que apoyen el proceso de creación y salvaguardia del diseño de producto.

3. DISEÑO Y COMUNICACIÓN

Descripción:

El diseñador es responsable del desarrollo de una estrategia comunicacional, de la creación de los elementos visuales para implementarla y de contribuir a la identificación y a la creación de otras acciones de apoyo destinadas a alcanzar los objetivos propuestos, es decir, la creación de esa realidad deseada. Es indispensable un estudio cuidadoso del público, en particular cuando se intenta generar cambios en sus actitudes y comportamientos. La evaluación de la efectividad de la campaña debe formar parte del proceso de diseño y sirve para ajustar los componentes y mejorar los efectos de la campaña comunicacional.

Para este ejercicio elegiremos a una institución cultural ó artista internacionalmente conocido/a, analizaremos su marca o crearemos una, intentando comprender su política museística.

Se documentará y debatirá sobre la base de ideación de un proyecto, analizando las premisas conceptual, formal y funcional y cómo transmitir las de la manera más convincente. Se presentarán proyectos de base conceptual y/ o formal, debatiendo inquietud y método proyectivo, y presentando adecuadamente los resultados.

FASES DEL EJERCICIO:

CREANDO COMUNICACIÓN

1. El proyecto:

¿Qué se quiere conseguir?. Objetivos / Expectativas.

Realización del Briefing (calidades, características a comunicar)

2. Desarrollo del proyecto

Bocetos previos

Elección de uno de ellos.

Importantísimo e imprescindible la realización de un ESQUEMA GRÁFICO.

3. Poner el símbolo y/o logotipo en mock up gratuitos vectoriales como mínimo en 10 objetos diferentes.

Duración del ejercicio: 10 horas

La metodología de trabajo se clasifica de la siguiente forma:

1. Aprendizaje en grupo con el profesor, los modelos utilizados serán la lección magistral, (clase expositiva empleando el método de la lección y resolución de dudas planteadas por el estudiante), y el modelo participativo (análisis, comentario de ejercicios o tema planteado por el profesor, textos, trabajos individuales o en grupo, presentación de trabajos, debate).
2. Estudio individual, el modelo a aplicar es el investigador, de forma que la actividad del estudiante se centra en la investigación, documentación,



análisis, manipulación, elaboración y retorno de la información. Lo realizará para la preparación de clases teóricas, prácticas, preparación de pruebas, realización de ejercicios, trabajos y lecturas propuestas.

Instrumentos de evaluación asociados:

1. Prueba oral, presentación y defensa del proyecto realizado: se valorará mediante la expresión oral, la comprensión de los contenidos en la asignatura, así como la capacidad de relacionar diversas materias y el conocimiento de problemas actuales.
2. El diseño de la imagen creada y el desarrollo de esta, junto con la maquetación del proyecto.
3. Estudio y análisis de casos: supone, la reflexión y crítica de casos de gestión del diseño, basados en hechos y opiniones problemáticas para su creación.

Resultados de aprendizaje:

1. Establecer estrategias adecuadas de comunicación gráfica de sus ideas y proyectos a terceros
2. Disponer de recursos suficientes para llevarlas a cabo, lo que supondrá un dominio básico de:
 - Tipografía
 - Creación y uso adecuado de imágenes
 - Composición gráfica
 - Representación icónica a través de ilustraciones de tipología específica para diseño de producto

4. EL VALOR Y LOS PROFESIONALES DEL DISEÑO

En este ejercicio se pretende demostrar que el diseño puede aliarse con procesos artesanales o industriales que, por distintas circunstancias, atraviesan un mal momento o que en determinados casos podrían desaparecer. El talento del diseñador puede aplicarse a reinventar, revitalizar, poner en el mercado productos cuya identidad, historia e incluso sus debilidades, pueden convertirse en su mejor activo.

Igualmente es necesario que los alumnos comprendan que más allá de la concepción ortodoxa que hemos heredado del diseño, la necesidad de los fabricantes o de los artesanos de experimentar con nuevas ideas, la falta de recursos de determinados grupos sociales o la solución a problemas medioambientales, dan una oportunidad al diseñador para potenciar, con inteligencia y sensibilidad, el sabio uso de los elementos que tiene a su disposición, de una manera creativa y sorprendente. Es aquí donde también el diseño establece un diálogo con el arte, formulando preguntas sobre nuevas formas de estar, vivir y pensar la realidad.

FASES DEL EJERCICIO:

CREACIÓN DE OBJETOS TRIDIMENSIONALES COMPONIENDO CON MATERIAL ORGÁNICO Ó PLÁSTICOS DE DESECHO.

1. Denominación / definición / descripción breve del proyecto.

Valores de identidad (qué lo define y qué lo diferencia)

Objetivo-s marcado-s

2. Análisis: Referencias de proyectos en el mismo ámbito y/o similares en cualquier parte del mundo.

3. El proyecto

Cómo surgió la idea.

¿Qué se quiere conseguir?. Objetivos / Expectativas.

Realización del Briefing (cualidades, a que sector de la población va dirigido, características a comunicar)

4. Desarrollo del proyecto

Foto de los Bocetos previos.

Elección de uno de ellos. Realiza un prototipo si el objeto que diseñas te lo permite.

5. Especificaciones de materiales:

Requerimientos específicos de los materiales necesarios de todo el producto (material determinando o usando en el proceso)

6. Síntesis GRÁFICA DE LA FORMA:

Creación de marca: nombre y logo-símbolo, con la finalidad de usarla para aplicaciones bidimensionales de diseño gráfico y publicidad.

7. Realiza fotografías profesionales de tu boceto o prototipo.

8. Analizar la viabilidad.

9. Reconfiguración del objeto:

Realiza más de 5 fotocomposiciones con tu objeto extrapolándolo a otro entorno y forma habitual, con la finalidad de darle otro sentido/uso/función al objeto creado.

Duración del ejercicio: 10 horas



La metodología de trabajo se clasifica de la siguiente forma:

1. Aprendizaje en grupo con el profesor, los modelos utilizados serán la lección magistral, (clase expositiva empleando el método de la lección y resolución de dudas planteadas por el estudiante), y el modelo participativo (análisis, comentario de ejercicios o tema planteado por el profesor, textos, trabajos individuales o en grupo, presentación de trabajos, debate).
2. Estudio individual, el modelo a aplicar es el investigador, de forma que la actividad del estudiante se centra en la investigación, documentación, análisis, manipulación, elaboración y retorno de la información. Lo realizará para la preparación de clases teóricas, prácticas, preparación de pruebas, realización de ejercicios, trabajos y lecturas propuestas.
3. Trabajo en grupo con los compañeros, con el objeto de fomentar las relaciones personales, compartir problemas y soluciones en equipo.

Instrumentos de evaluación asociados:

1. Prueba oral, presentación y defensa del proyecto realizado: se valorará mediante la expresión oral, la comprensión de los contenidos en la asignatura, así como la capacidad de relacionar diversas materias y el conocimiento de problemas actuales.
2. Actividades de aprendizaje basado en problemas: se formulará ejercicios basados en supuestos prácticos, se realizarán generalmente de forma individual.
3. Lecturas: supone el análisis, síntesis, reflexión y crítica de textos que los alumnos realizarán por escrito para su proyecto, generalmente.
4. Estudio y análisis de casos: supone, la reflexión y crítica de casos de gestión del diseño, basados en hechos y opiniones problemáticas para su creación.
5. Debates: intercambio de ideas acerca de un tema concreto, que previamente se ha planteado.

Resultados de aprendizaje:

1. Definir los conceptos que vinculan al diseño con el arte y la artesanía.
2. Identificar, clasificar y comparar diseñadores que incorporan a su actividad profesional componentes artísticos o artesanales.
3. Elaborar una propuesta personal de investigación, extraída de la temática de la asignatura, transfiriendo los conocimientos teóricos adquiridos y la documentación apropiada.
4. Integrar los datos extraídos del trabajo de campo, componiendo un relato que los interprete y redactar un discurso autónomo acerca de las relaciones entre el arte, la artesanía y el diseño, derivado necesariamente de los logros alcanzados en la indagación propia.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades presenciales

Actividades expositivas

Lección magistral Exposición del contenido teórico de la asignatura.

Actividades prácticas en instalaciones específicas

Prácticas en talleres Desarrollo metodológico de las prácticas planteadas.

Seminarios/ Talleres de estudio, revisión, debate, etc.

Exposición de trabajos Exposición y defensa de las prácticas desarrolladas.

Actividades no presenciales

Actividades de documentación

Otras actividades de documentación

Actividades expositivas

Exposiciones online alumnado

Actividades prácticas

Realización de diseños

Desarrollo y evaluación de proyectos

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Actividades de evaluación no presenciales

Actividades de evaluación de la asignatura con participación alumnos

Otras actividades no presenciales eval.asignatura

Actividades de evaluación presenciales

Actividades de evaluación de la asignatura con participación alumnos

Otras actividades eval.asignatura

Actividades de evaluación del estudiante

Realización de trabajos y/o proyectos



RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se espera que los estudiantes tras haber cursado la asignatura:

- Hayan adquirido una formación general a través del diseño como experiencia, dotándose de un amplio conocimiento e introducirlo en la actividad creativa del diseño como lenguaje.
- Posean la capacidad creativa, emocional e innovadora en las aplicaciones del diseño tridimensional e industrial.
- Tengan cualidades críticas artísticas con un espíritu de investigación e invención en el desarrollo de soluciones creativas e innovadoras.
- Hayan descubierto una serie de conocimientos recursos materiales, técnicas, procedimientos metodológicos, para aplicaciones e implementaciones en el campo del diseño.
- Hayan desarrollado la autocritica para garantizar un progreso en el aprendizaje.
- Sean capaces de ofrecer una visión amplia de la práctica del diseño, proponiendo ejemplos históricos y contemporáneos.

BLOQUE 1; DISEÑAR LA EXPERIENCIA:

1. Comprender a grandes rasgos en que consiste la profesión de diseñador de producto y qué aspectos más relevantes deben contemplarse en todo proyecto de diseño de estas características.
2. Conocer y saber aplicar una metodología básica de trabajo que pueda ayudar a afrontar problemas de diseño de complejidad media, basada en la capacidad de análisis y síntesis, búsqueda de información pertinente y aplicación de técnicas creativas que posibiliten la generación de propuestas adecuadas.
3. Disponer de los conocimientos necesarios que posibiliten una actitud crítica fundamentada para el análisis básico de objetos existentes así como de los resultados obtenidos tanto en los proyectos propios de estudiante como del resto de sus compañeros.
4. Utilizar un número variado de herramientas que permitan avanzar en la conceptualización y el desarrollo de los proyectos: dibujo, maqueta, prototipo, montajes, etc.

BLOQUE 2; INVESTIGACIÓN Y PLAN DE DISEÑO:

1. Conocer los elementos de investigación necesarios para documentar el proceso de creación y elaboración de un producto.
2. Conocer las herramientas para la valoración crítica de un producto.
3. Capacidad de búsqueda y análisis para la realización de estudios sobre el diseño y la fabricación de un producto.
4. Ser capaz de manejar herramientas que apoyen el proceso de creación y salvaguardia del diseño de producto.

BLOQUE 3; DISEÑO DE COMUNICACIÓN:

1. Establecer estrategias adecuadas de comunicación gráfica de sus ideas y proyectos a terceros
2. Disponer de recursos suficientes para llevarlas a cabo, lo que supondrá un dominio básico de:
 - Tipografía
 - Creación y uso adecuado de imágenes
 - Composición gráfica
 - Representación icónica a través de ilustraciones de tipología específica para diseño de producto

BLOQUE 4; EL VALOR Y LOS PROFESIONALES DEL DISEÑO:

1. Definir los conceptos que vinculan al diseño con el arte y la artesanía.
2. Identificar, clasificar y comparar diseñadores que incorporan a su actividad profesional componentes artísticos o artesanales.
3. Elaborar una propuesta personal de investigación, extraída de la temática de la asignatura, transfiriendo los conocimientos teóricos adquiridos y la documentación apropiada.
4. Integrar los datos extraídos del trabajo de campo, componiendo un relato que los interprete y redactar un discurso autónomo acerca de las relaciones entre el arte, la artesanía y el diseño, derivado necesariamente de los logros alcanzados en la indagación propia.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

El sistema establecido está basado en el marco europeo de educación superior en donde se determina que se ha de realizar bajo la evaluación continua. La nota se obtendrá de la suma de los distintos instrumentos de evaluación a tener en cuenta. La entrega de todos los trabajos y ejercicios, no garantiza el aprobado, estos deberán tener un nivel mínimo para superar la asignatura, además de ser entregados en la fecha establecida por el profesor.

Dado el carácter eminentemente práctico de la asignatura, será requisito imprescindible para la evaluación positiva de la misma la asistencia continuada a clase (los alumnos a tiempo completo deberán asistir como mínimo al 80 % del total de sesiones lectivas temporalizadas; los alumnos a tiempo parcial deberán asistir como mínimo al 70 % del total de sesiones lectivas temporalizadas, sin que exista ninguna otra diferencia en la evaluación de estas dos tipologías del alumnado. el estudiante a tiempo parcial, tal como dice la normativa de la UMA, tiene que solicitar esta condición y obtener el reconocimiento expreso de la misma mediante resolución motivada del Vicerrectorado con competencias en materia de estudiantes. La evaluación específica para estos estudiantes no implica una menor exigencia por parte del profesorado, sino únicamente el establecimiento de un régimen de asistencia a clase del 70%, y que no afecte negativamente al proceso de evaluación del estudiante.

Los alumnos que no logren superar positivamente cada una de las prácticas propuestas a lo largo del desarrollo de la asignatura o no hayan cubierto el 80% de la asistencia, tendrán derecho a la convocatoria ordinaria de septiembre mediante la realización de prueba teórica relativa a los contenidos de la asignatura, día y hora programados por el centro, con una duración determinada, junto con la entrega de los trabajos planteados durante el curso realizados según las indicaciones y tutorización del profesor.

Para la convocatoria de septiembre así como para las posteriores convocatorias extraordinarias esta prueba o examen constará de dos partes:

- Apartado teórico, en el que se demostrará la adquisición de los contenidos desarrollados en el curso relativos a los diferentes autores/diseñadores que se han estudiado en el aula.
- Apartado práctico desarrollando uno de los procedimientos planteados durante el curso, además de traer de casa las tareas desarrolladas durante el curso.



El sistema de calificaciones es el que está establecido en la Universidad a través del Real Decreto 1125/2003 del 5 de septiembre, B.O.E. del 18 de septiembre de 2003.

Porcentajes de la nota según las herramientas evaluativas, contenidos y actividades formativas que se han programado, caso de evaluación continua:

Asistencia a clase: 5%

Realización de las prácticas propuestas: 35%

Trabajos de investigación: 20%

Memorias del proceso de producción: 20%

Exposición oral: 20 %

Porcentajes de la nota según las herramientas evaluativas, contenidos y actividades formativas que se han programado, caso de evaluación de examen teórico-práctico en convocatoria ordinaria y extraordinaria:

Prueba teórica: 30%

Trabajo práctico de investigación: 30%

Memoria del proceso de realización: 10%

Prácticas programadas en la asignatura: 30%

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

- BAUMAN, Zygmunt. Vida de consumo. Editorial Fondo de cultura económica 2016
- GLASER, Milton. Diseñador ciudadano Editorial Gustavo Gili 2014
- JARDÍ, Enric. Pensar con imágenes. Editorial GG, 2012
- JULIER, Guy. Cultura del diseño. Editorial Gustavo Gili 2010
- LUPTON, Ellen. Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Editorial GG, 2011
- SATUE, Enric. Diseño y cultura. Una introducción desde 1900 hasta la actualidad Título El factor diseño en la cultura de la imagen y en la imagen de la cultura. Editorial Alianza forma 2011
- VV.AA. Design for eternity. Editorial MET. Publicación 2015
- VV.AA. Plan de fomento de Las industrias culturales y creativas. Editorial MECD (Ministerio de educación cultura y deporte). 2017
- Bürdek, Bernhard E. Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial. 3.ª edición, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2002. 390 p. ISBN: 84-252-1619-2
- DONALD A. Norman, El diseño emocional: Por que nos gustan o no los objetos cotidianos. 2ª edición, Paidós Iberica, 2005. 280 p. ISBN: 978-84-493-1729-3
- DONALD A. Norman, La psicología de los objetos cotidianos. 4ª edición, Nerea Editorial, 2010. 300 p. ISBN: 978-84-150-4201-3
- Fiell, Charlotte & Peter. El diseño industrial, de la A a la Z. 1ª edición, Italia, Taschen, 2003. 190 p. ISBN: 3-8228-2424-0
- Munari, B. ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. 10ª edición, Barcelona, Gustavo Gili, 2004. 386 p. ISBN: 84-252-1154-9
- Penados, Brenda. Tendencias del Diseño visual: desde la revolución industrial hasta el siglo XXI. Universidad de San Carlos de Guatemala, 2007. 100 p.
- Press M y Cooper R., El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Gustavo Gili Diseño, 2009. 240 p. ISBN: 978-84-252-2228-3
- SHERIN, Aaris. Sostenible, un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes. 1ª Edición. Barcelona. Gustavo Gili, 2009. 190 p. ISBN: 978-84-252-2322-8
- Sparke P., Diseño y cultura una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad. 1ª Edición. Barcelona. Gustavo Gili Diseño, 2010. 285 p. ISBN: 978-84-252-2296-2
- VILADAS, Xenia., El diseño a su servicio: como mejorar una idea de negocio con ayuda de un diseñador. Editorial Index Book , 2010

Complementaria

- BAUDRILLARD, Jean. El sistema de los objetos. Editorial Madrid, Siglo XXI, 2010
- BERNHARD E. Burdek Diseño, Historia, Teoría y Práctica del Diseño. Gustavo Gili. 2004. ISBN: 9788425216190
- BUSCA TU ELEMENTO: APRENDE A SER CREATIVO INDIVIDUAL Y COLECTIVAMENTE. KEN ROBINSON , EMPRESA ACTIVA, 2012
- CAMPI, Isabel. Diseño y nostalgia. El consumo de la historia. Editorial Barcelona, Santa & Cole, 2007
- CREATIVIDAD, S. A. ED CATMULL , CONECTA, 2014
- GLASER, Milton. Diseñador / Ciudadano. Cuatro lecciones breves, Gustavo Gili. Barcelona, 2014. ISBN: 9788425227813
- INTELIGENCIAS MÚLTIPLES: LA TEORÍA EN LA PRÁCTICA. HOWARD GARDNER , PAIDOS IBERICA, 2011
- KUBLER, George. La configuración del tiempo. Observaciones sobre la historia de las cosas. Editorial Madrid, Nerea, 1988
- SEIS SOMBREROS PARA PENSAR (2ª ED.) EDWARD DE BONO , PAIDOS IBERICA, 2008
- SUDJIC, Deyan. El lenguaje de las cosas. Madrid, Turner, 2009



Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral Exposición del contenido teórico de la asignatura.	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prácticas en talleres Desarrollo metodológico de las prácticas planteadas.	30	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exposición de trabajos Exposición y defensa de las prácticas desarrolladas.	15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL 60

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
Exposiciones online alumnado	22,5
Realización de diseños	22,5
Desarrollo y evaluación de proyectos	22,5
Otras actividades de documentación	7,5

TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL 75

TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN 15

TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE 150

