

# Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES\*

Guía docente de **Optativa LABORATORIO DE IDEAS SOBRE DISEÑO**

**ESPECIALIDAD** TODAS

Curso 2020/2021

## Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

### 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	EASD València		
Título Superior de Diseño	Diseño		
Departamento	Departamento de Producto		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura			
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Optativa		

<b>Tipo de asignatura</b>	40% presencialidad / 60% trabajo autónomo
<b>Lengua en que se imparte</b>	Castellano
<b>DATOS DE LOS PROFESORES</b>	
<b>Profesor/es responsable/s</b>	Consultar web
<b>Correo electrónico</b>	
<b>Horario de tutorías</b>	
<b>Lugar de tutorías</b>	

\* El **Título Superior de Diseño** queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de **GRADO**, se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del **Título Superior de Diseño**.

## 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La asignatura **Laboratorio de ideas sobre diseño** es una asignatura optativa en la cual se aborda la colaboración directa con empresas e instituciones mediante proyectos reales, que se gestionan como se abordan en un estudio real. Los conocimientos adquiridos sirven al alumno para marcar unas directrices a la hora de enfocar su futuro profesional. Con esta optativa se pretende dar una visión global del papel de diseñador en la actualidad en un estudio interdisciplinar, los métodos de trabajo más habituales, cómo se gestiona y distribuye el trabajo en equipo, la distribución de responsabilidades entre sus miembros, la investigación y el desarrollo de nuevos conceptos, la comunicación de los proyectos.

Objetivos:

El estudio del diseño en la actualidad como un espacio para la investigación y la generación de nuevos conceptos, nuevos productos o nuevos servicios que le permitan a las empresas potenciar y fomentar la innovación en diseño

- La investigación y el desarrollo de nuevos conceptos
- El análisis de las tendencias
- Gestión interna/externa
- Conocer el trabajo interdisciplinar del estudio de diseño actual.
- Técnicas de presentación

El alumno debe ser consciente de la importancia estratégica que para las pequeñas y medianas empresas tiene el diseño como factor diferencial y de innovación real. Necesita saber cuáles son los métodos de trabajo. La manera de proponer un proyecto a una empresa, así como los diferentes métodos que en la actualidad se utilizan para la promoción de los estudios de diseño. De este modo al alumno se le dota de herramientas para poder aplicar en su futuro profesional.

---

### 3. Conocimientos previos recomendados

---

Al ser una asignatura optativa enfocada a todas las especialidades se recomienda haber superado las asignaturas de proyectos, cultura del diseño, audiovisuales y lenguajes informáticos.

---

### 4. Competencias de la asignatura

---

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye las asignaturas de Proyectos

#### Competencias transversales

**CT 6\_** Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

**C14\_** Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

#### Competencias generales

**CG 7\_** Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

**CG 11\_** Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

**CG 21\_** Dominar la metodología de investigación.

#### Competencias específicas

**CE 1\_** Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

**CE 4\_** Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

**CE 8\_** Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

---

### 5. Resultados de aprendizaje

---

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
---------------------------	---------------------------

<p><b>RA 1_</b> Organiza, dirige y coordina equipos de trabajo en contextos multidisciplinares. Adquiere valores y normas de convivencia social mediante experiencias que le permiten integrarse adecuadamente en equipos profesionales y contextos socio-culturales diversos.</p> <p>R.1.1. Organiza de manera eficiente el trabajo.</p> <p>R.1.2. Realiza las tareas individuales consensuadas por el grupo.</p> <p>R.1.3. Cumple con los plazos de entrega establecidos para cada fase del proyecto.</p> <p>R.1.4. Cumple con los plazos de entrega establecidos para cada fase del proyecto.</p> <p>R.1.5. Lleva un seguimiento global del proyecto, colaborando con el resto de compañeros/as en el desempeño de las tareas.</p>	<p>CG 7, CE 4</p>
<p><b>RA 2_</b> Realiza, desarrolla y planifica proyectos de diseño complejos de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos, que cumpla con los requisitos y encargo del cliente.</p>	<p>CT 14, CG 21, CE1</p>
<p><b>RA 3_</b> Comunica ideas y propuestas a los clientes. Argumenta crítica y razonadamente sus propuestas y canaliza el dialogo. Expone adecuadamente, con rigor y emoción a través de conceptos e ideas plasmados gráfica y audiovisualmente.</p>	<p>CT 6, CG 11, CE 8</p>

## 6. Contenidos

Los contenidos de la asignatura corresponden a las diferentes fases del proceso proyectual:

### FASE INICIAL: INVESTIGACIÓN SOBRE EL TEMA

Aproximación al tema; investigación de antecedentes, análisis del sector, de los conceptos, de productos y marcas de referencia, de tendencias. Esbozo del briefing.

### FASE CONCEPTUAL: DEL BRIEFING A LA IDEA.

Aplicación de herramientas para la planificación, investigación y valoración (diagrama de gantt, técnicas recolección de datos, estudio de antecedentes, cuadros morfológicos, estudio de mercado,, etc...). Elaboración del Briefing y establecimiento del Plan de Diseño (planificación de tiempos y tareas)

### FASE DE IDEACIÓN: DE LA IDEA A LA PROPUESTA.

Aplicación de herramientas para la ideación (bocetos, mapas conceptuales, etc), para el análisis de datos (cuadros comparativos, estudios de mercado,...), para la valoración de ideas de mejora (diagrama de flujo, DAFO, árbol de funciones,...); aplicación de herramientas de mejora y para la estrategia en el ecodiseño; aplicación de herramientas creativas (técnicas de creatividad, técnicas de representación,...), de visualización y comprobación (modelado físico y virtual, maquetas y software de apoyo al diseño). Aplicación de herramientas para la comunicación de la propuesta.

### FASE DE DESARROLLO: DE LA PROPUESTA AL OBJETO/ AL PRODUCTO.

Aplicación de herramientas para la formalización de las soluciones, la visualización, comprobación, valoración y representación (planimetría y renderizado).

### FASE DE COMUNICACIÓN: DE LA COMUNICACIÓN DEL PROYECTO A LA PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO

Aplicación de herramientas para la comunicación del proyecto y presentación del producto.

## 7. Volumen de trabajo/ Metodología

<b>7.1 Actividades de trabajo presencial</b>			
<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
<i>Clase presencial</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	RA 1, RA 2	15

Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	RA 1, RA 2	25
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	RA 3	5
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA 1	10
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	RA 3	5
SUBTOTAL			60

<b>7.2 Actividades de trabajo autónomo</b>			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA 1, RA 2, RA 3	40
Estudio práctico	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA 1, RA 2, RA 3	40
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA 1	10
SUBTOTAL			90
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## 8. Recursos

Herramientas de dibujo.  
Mesa de luz.  
Ordenadores.  
Cañón de proyección.  
Biblioteca.  
Recursos multimedia.  
Centre de Documentació del Disseny (IMPIVA)

## 9. Evaluación

<b>9.1 Convocatoria ordinaria</b>	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	Resultados de Aprendizaje evaluados
<i>distribución porcentual de los aspectos a evaluar:</i>	RA 1, RA 2, RA 3
Definición y Planteamiento      8%	
Investigación                              22%	
Desarrollo propuesta                      25%	
Valor e innovación                        15%	
Comunicación Proyecto                  18%	
Presentación                                2%	
Cumplimiento                               5%	
Asistencia                                    5%	
<i>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	Resultados de Aprendizaje evaluados

Definición y Planteamiento	10%	RA 1, RA 2
Investigación	22%	
Desarrollo propuesta	30%	
Valor e innovación	20%	
Comunicación Proyecto	18%	

<b>9.2 Convocatoria extraordinaria</b>		
<i>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</i>		
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>		Resultados de Aprendizaje evaluados
Definición y Planteamiento	10%	RA 1, RA 2
Investigación	22%	
Desarrollo propuesta	30%	
Valor e innovación	20%	
Comunicación Proyecto	18%	
<i>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>		
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>		Resultados de Aprendizaje evaluados
Definición y Planteamiento	10%	RA 1, RA 2
Investigación	22%	
Desarrollo propuesta	30%	
Valor e innovación	20%	
Comunicación Proyecto	18%	

---

## 10. Bibliografía

---

Milton, A & Rogers, P. (2013) Métodos de investigación para el diseño de producto. Barcelona: Blume.

Bonsiepe, G. (1978). Teoría y Práctica del Diseño Industrial. Barcelona: Gustavo Gili.

Dorst, Kees. (2017). Innovación y Metodología. Nuevas formas de pensar y diseñar. Madrid: Experimenta.

Lupton, Ellen (2015). Intuición, acción, creación. Barcelona: Gustavo Gili



Seivewright, Simion (2013) Diseño e investigación. Barcelona: Gustavo Gili