

Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN Y PROPUESTA

Curso 2021/2022

ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO, ITINERARIO JOYERÍA Y OBJETO

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	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título Superior de Diseño	Joyería y Objeto		
Departamento	Joyería		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Proyectos de Investigación y Propuesta		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Sede Viveros	Horas semanales	8
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	EO (específica obligatoria)		
Tipo de asignatura	B (60% presencialidad)		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

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

PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN Y PROPUESTA es una asignatura obligatoria específica de 8 créditos que se imparte en el 2º semestre del 2º año del Grado en Diseño de Joyería y Objeto.

La asignatura se entiende como una continuación de las asignaturas Proyectos Básicos y de Proyectos de Ornamentación Corporal y está estrechamente vinculado a los Talleres de Joyería y Objeto.

En PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN Y PROPUESTA se aprende a idear y desarrollar piezas únicas, colecciones o series de joyas y objetos con identidad propia y personal en la que la investigación y la experimentación articula el proceso del proyecto.

En la confrontación con el arte, la moda y otras disciplinas artísticas investigamos y experimentamos nuevas estrategias y métodos de trabajo e intentamos dar impulsos y ayudar al alumno de posicionarse y encontrar un lenguaje estético propio.

Objetivos generales:

1. Idear y desarrollar piezas únicas y series de joyas con identidad propia.
2. Investigar y experimentar estrategias artísticas y nuevos métodos de trabajo
3. Desarrollar y realizar proyectos en los distintos campos de joyería y objeto.
4. Profundizar las técnicas de comunicación y documentación de un proyecto de joyería y objeto.

3. Conocimientos previos recomendados

Requisitos previos, mínimos o necesarios para cursar la asignatura. Conocimientos recomendados y/o relación con otras asignaturas de la misma titulación

Es recomendable haber superado las asignaturas Proyectos Básicos y Taller de Procedimientos del 1º curso y las asignaturas de Proyectos de Ornamentación Corporal y Cultura del Diseño del 1º semestre del 2º curso.

Es conveniente empezar a tener contacto con programas informáticos a nivel básico:

Tratamiento fotográfico (p.e. Photoshop)

Modelado 3D (p.e.Rhinoceros)

Edición (p.e.Indesign)

4. Competencias de la asignatura

Las competencias vienen establecidas en los planes de estudios publicados en la correspondiente orden. Es conveniente detallar el grado de contribución de la asignatura a la adquisición y desarrollo de cada competencia (mucho, bastante, algo, poco)

Competencias transversales:

CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo

que se realiza.

CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

Competencias generales:

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

Competencias específicas:

CE1 Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.

CE2 Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.

CE3 Proponer, evaluar, y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de producto y sistemas.

5. Resultados de aprendizaje

Nota importante: Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumnado y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumnado será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.

RESULTATS D'APRENENTATGE RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETÈNCIES RELACIONADES COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 Conoce y aplica los métodos y herramientas de investigación adecuados para la recogida, análisis y gestión de la información según el planteamiento de cada proyecto.	CG1, CT8, E2
R2 Estructura y documenta de manera ordenada y coherente las fases de trabajo de cada proyecto y expresa sus propias ideas de forma inteligible en una memoria escrita	T3 G1 CT8
R3 Defiende y discute las ideas y procedimientos utilizados durante los procesos proyectuales y justifica sus decisiones	T8
R4 Utiliza la investigación y la experimentación como medio y objetivo en la búsqueda de soluciones proyectuales y se adapta a los cambios y a la evolución tecnológica.	G10 CE3
R5 Desarrolla proyectos de joyería y objeto a partir de la investigación, teniendo en cuenta criterios funcionales, formales, materiales, estéticos, conceptuales y económicos, coherentes con los objetivos y el planteamiento de su idea e identifica y analiza un problema de diseño para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos	G8 CG1 T3 E3

R6 Adecúa la metodología de investigación en cada caso para la generación de proyectos, utilizando estrategias de creatividad y reflexión para generar propuestas y soluciones viables, originales e innovadoras en busca de un lenguaje estético y conceptual propio	CE1 G8
---	-----------

6. Contenidos

Bloque 1: Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Proyectos experimentales

- 1.1 Gestión y preparación para un concurso internacional de joyería contemporánea.
- 1.2 Investigación sobre el tema
- 1.3 Planteamiento de la idea. Motivación, objetivo y conclusiones
- 1.4 Comprobación, valoración y representación de las propuestas.
- 1.5 Comunicación de la propuesta: El "statement"

Bloque 2: Recursos y métodos creativos y expresivos. Investigación de estrategias artísticas. El proceso proyectual como investigación. Desarrollo de proyectos interdisciplinares.

- 2.1 Estudio de estrategias artísticas y sus posibles aplicaciones.
- 2.2 El método creativo.
- 2.3 Recursos para conceptualizar y formalizar proyectos con métodos rápidos y puramente intuitivos y sistemas de investigación más formales.
- 2.4 Organización, desarrollo y aplicación de las herramientas para una investigación experimental.

Bloque 3: Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de producto y sistemas. Desarrollo y presentación de proyectos de diseño.

- 3.1 Re-visitación de joyería y objeto
- 3.2 Estudio de tipologías.
- 3.4 Formalización y visualización de soluciones, materialización de prototipos experimentales aplicados a la joyería y el objeto.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas)</i>

			<i>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>	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	34
<i>Clases prácticas</i>	<i>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.</i>	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	66
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>		10
<i>Tutoría</i>	<i>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.</i>		10
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>		0
SUBTOTAL			120

7.2 Actividades de trabajo Autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Trabajo autónomo</i>	<i>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.</i>		40
<i>Estudio práctico</i>	<i>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.</i>		30
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>		10
SUBTOTAL			80
TOTAL			200

8. Recursos

Aula de proyectos
Pizarra
Proyector
Ordenadores
Taller de joyería y acceso a otros talleres (madera, laboratorio laser y 3 D, cerámica)
Biblioteca
Archivo de materiales
Por parte del alumno:
Herramientas básicas y material fungible de joyería
Material de dibujo
Material para maquetas

9. Evaluación

Las calificaciones de cada actividad serán numéricas siguiendo una escala de 0 a 10, con un decimal: 0.0 - 4.9 Suspenso; 5.0 – 6.9 Aprobado; 7.0 – 8.9 Notable; 9.0 – 10 Sobresaliente. En todos los procedimientos de evaluación la calificación mínima para su superación será de 5. Es imprescindible tener todos los trabajos superados para aprobar el curso completo.

La llegada pasados 15 minutos del comienzo de la clase se considerará ausencia.

La mención de MATRÍCULA DE HONOR podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9. Su número no podrá exceder al 5% del alumnado matriculado

9.1 Convocatoria ordinaria		
9.1.1 Alumnos con evaluación continua		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Carpeta de trabajos. Ejercicios prácticos, exposiciones orales, proyectos, memorias de proyectos, trabajos teóricos, comentarios de texto. Se evaluarán según los ítems que aporte el docente para su ejecución.</p> <p><i>Criterios de evaluación y calificación de los Proyectos:</i></p> <p>Investigación: Se valorará la coherencia con los objetivos del proyecto tanto generales como específicos; así como la adecuación al problema de diseño planteado. El rigor con las fuentes y la idoneidad y relevancia de los referentes</p> <p>Ideación se valorará el rigor en la planificación de las tareas; la coherencia en el seguimiento de la planificación, así como la adecuación a la metodología de diseño y la creatividad del alumno en la búsqueda de soluciones adecuadas y la aportación original en el contexto de diseño</p> <p>Ejecución Se valorará la coherencia interna del proyecto en las relaciones concepto –proceso; así como, el grado de originalidad/ complejidad / creatividad/ viabilidad/ y la destreza en soluciones técnicas de joyería.</p>	<p>100%</p> <p>R1, R2, R3, R4, R5,R6,R7</p>	

<p>Comunicación Se valorará la claridad, calidad y coherencia en la comunicación y presentación oral del proyecto. La capacidad de síntesis, la coherencia visual y la creatividad en la maquetación final.</p> <p>Memorias Se evaluará mediante rúbricas la organización lógica de la información, la capacidad de síntesis, la coherencia visual y la creatividad en la maquetación.</p>		
<p>Autoevaluación o coevaluación. Capacidad crítica y de análisis frente al trabajo propio o el de los demás compañeros. Se tiene en cuenta en algún trabajo.</p>		R1, R2, R3, R4, R5,R6,R7
<p>Escala de actitudes. Grado de implicación en las clases, participación en trabajos en equipo, debates, etc. Índice de respuesta a las correcciones y mejoras de los trabajos indicadas por el docente. Se tiene en cuenta en cada trabajo.</p>		R1, R2, R3, R4, R5,R6,R7
<p>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</p>		
<p><i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i></p>		<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p>El alumnado que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia será evaluado mediante una prueba que versará sobre los contenidos impartidos en la materia. Para poder hacer esta prueba, el alumnado debe entregar previamente todas las pruebas de evaluación realizadas durante el curso.</p>		
<p>Carpeta de trabajos.</p>	100%	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7
<p>Examen sobre los contenidos teórico-prácticos de la programación impartida. Se evaluará según los ítems aportados por el docente. La calificación de este examen será APTO o NO APTO, por lo que no hace media con los trabajos.</p>		R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnos con evaluación continua

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumnado que, habiendo asistido regularmente a clase, tenga alguna calificación inferior a 5 en algún ejercicio podrá concurrir a las pruebas extraordinarias entregando dichos trabajos. La calificación de las pruebas que hayan sido superadas durante el semestre se guardará para la prueba extraordinaria. Se respetará la misma ponderación en las pruebas que en la evaluación ordinaria.</p>	

9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
---------------------------	-------------------------------------

El alumnado que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia y no haya aprobado en la evaluación ordinaria será evaluado mediante una prueba que versará sobre los contenidos impartidos en la materia. Para poder hacer esta prueba, el alumnado debe entregar previamente todas las pruebas de evaluación realizadas durante el curso.		
Carpeta de trabajos	100%	
Prueba escrita o práctica. Examen sobre los contenidos teórico-prácticos de la programación impartida. Se evaluará según los ítems aportados por el docente. La calificación de este examen será APTO o NO APTO, por lo que no hace media con los trabajos.		R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7

10. Bibliografía

Bibliografía Básica:

De Bono, E. (1986). *El pensamiento lateral. Manual de la creatividad*. Barcelona: Ediciones Poseidón.

Munari, Bruno (2000) *¿Cómo nacen los Objetos?* Barcelona: Gustavo Gili.

Lindemann, Wilhelm. (Ed.) (2011). *Thinking Jewellery: On the Way Towards a Theory of Jewellery*. Arnoldsche. Stuttgart.

Bibliografía Complementaria:

Cirlot, J.E. (1985). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Labor.

Codina, Carles. (1999). *La Joyería*. Barcelona: Parramón.

(2001). *Orfebrería*. Barcelona: Parramón.

(2004). *La Nueva Joyería*. Barcelona: Parramón.

Den Besten, Liesbeth. (2012). *On Jewellery: A Compendium of International Contemporary Art Jewellery*. Arnoldsche, Stuttgart.

Dorner, Peter. Turner, Ralf. (1986). *La Nueva Joyería: Diseños Actuales y Nuevas Tendencias*. Barcelona: Blume.

Hufnagl, Florian. (Ed.) (2008). *Des Wahnsinns fette Beute / the Fat Booty of Madness*. Stuttgart: Arnoldsche.

Smith, Kiki. (2013). *Como ser un explorador del mundo*. México, DF: Fondo de Cultura.