



## Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

### Laboratorio de Ideas 2022-2023

Especialidad: Todas

Curso 2022/2023

→ 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	Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores		
Departamento	Diseño de Producto		
Mail del departamento	<a href="mailto:producto@easdvalencia.com">producto@easdvalencia.com</a>		
Asignatura	Laboratorio de Ideas		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Optativa	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

##### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Maria Navarro Diego / Xavier Giner Ponce		
Correo electrónico	<a href="mailto:mnavarro@easdvalencia.com">mnavarro@easdvalencia.com</a> / <a href="mailto:xavierginer@easdvalencia.com">xavierginer@easdvalencia.com</a>		
Horario tutorías	se indicará en aplicacion y web		
Lugar de tutorías	Departamento de Producto		



---

## → 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.

Dirigida a estudiantes de las diversas especialidades de Diseño que se imparten en la EASDValència.

---

## → 3. Conocimientos previos recomendados

---

Al ser una asignatura 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 la asignatura optativa **Laboratorio de Ideas**

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT6	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e intemporal.
CT14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.



## COMPETENCIAS GENERALES

CG7	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisplinares.
CG11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG21	Dominar la metodología de investigación

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas creativos complejos.
CE4	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE8	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>R1 - 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>R1.1 - Organiza de manera eficiente el trabajo.</p> <p>R1.2 - Realiza las tareas individuales consensuadas por el grupo</p> <p>R1.3 - Cumple con los plazos de entrega establecidos para cada fase del proyecto.</p> <p>R1.4 - Cumple con los plazos de entrega establecidos en cada fase del proyecto.</p> <p>R1.5 - Lleva un seguimiento global del proyecto colaborando con el resto de compañeros en el desempeño de las tareas.</p>	CG7, CE1, CE4
<p>R2 - 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>	CT14, CG21, CE1
<p>R3 - Comunica ideas y propuestas a los clientes. Argumenta crítica y razonadamente sus propuestas y canaliza el diálogo. Expone adecuadamente, con rigor y emoción a través de conceptos e ideas plasmados gráfica y audiovisualmente.</p>	CT6, CG11, CE4, CE8



---

## → 6. Contenidos

---

### Unidad 1. Fase Inicial

#### Investigación sobre el tema

- Aproximación al tema, investigación antecedentes
- Análisis del sector, de los conceptos, productos y marcas de referencia
- Tendencias
- Esbozo del briefing

### Unidad 2. Fase Conceptual

#### Del Briefing a la idea

- Aplicación de herramientas para la planificación, investigación y valoración (diagrama de Gantt, técnicas de recolección de datos, estudios de antecedentes, cuadros morfológicos, estudio de mercado...etc)
- Elaboración del briefing
- Establecimiento del Plan de Diseño (planificación de tiempos y tareas).

### Unidad 3. Fase de Ideación

#### De la idea a la propuesta

- Aplicación de las 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.

### Unidad 4. Fase de Desarrollo

#### De la propuesta al objeto/al producto

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

### Unidad 5. Fase de Comunicación

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



## → 7. Volumen de trabajo/ Metodología

### 7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1, RA2	15
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	RA1, RA2	25
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	RA1	10
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA1	10
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2, RA3	5
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>

### 7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: 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.	RA1, RA2, RA3	40
<i>Estudio práctico</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.	RA1, RA2, RA3	40
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA1	10
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>



## → 8. Recursos

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

## → 9. Evaluación

### 9.1 Convocatoria ordinaria

#### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Distribución porcentual de los aspectos a evaluar:  Definición y Planteamiento: 8% Investigación: 22% Desarrollo Propuesta: 25% Valor e Innovación: 15% Comunicación Proyecto: 18% Presentación: 7% Cumplimiento: 5%	RA1, RA2, RA3

#### 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Distribución porcentual de los aspectos a evaluar:  Definición y Planteamiento: 10% Investigación: 22% Desarrollo Propuesta: 30% Valor e Innovación: 20% Comunicación Proyecto: 18%	RA1, RA2, RA3

### 9.2 Convocatoria extraordinaria

#### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua



INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Distribución porcentual de los aspectos a evaluar:  Definición y Planteamiento: 10% Investigación: 22% Desarrollo Propuesta: 30% Valor e Innovación: 20% Comunicación Proyecto: 18%	RA1, RA2, RA3

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Distribución porcentual de los aspectos a evaluar:  Definición y Planteamiento: 10% Investigación: 22% Desarrollo Propuesta: 30% Valor e Innovación: 20% Comunicación Proyecto: 18%	RA1, RA2, RA3

## → 10. Bibliografía

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

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

### Vídeo

Vídeos de TedEX