

Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES*

Guía docente de PROYECTOS DE ORNAMENTACIÓN CORPORAL

ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO ITINERARIO DE JOYERÍA Y OBJETO

Curso 2020/21

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	Diseño		
Departamento	Joyería		
Mail del departamento	joyeria@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Proyectos de Ornamentación Corporal		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	EO Específica Obligatoria		
Tipo de asignatura	B 60% presencialidad		
Lengua en que se imparte			
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

* 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

Proyectos de Ornamentación Corporal es una asignatura de la materia de Proyectos de Diseño de Producto y tiene como objetivos para el alumnado:

- Establecer el cuerpo como centro de operaciones de la joya.
- Relacionar desde sus orígenes a la joyería como signo funcional en el grupo, junto con otras formas de ornamentación corporal como tatuajes, pinturas, escarificaciones y otras marcas.
- Emplear las diferentes disciplinas científicas conectadas al cuerpo, como la antropometría y la ergonomía, y la búsqueda de modelos en la naturaleza para crear mecanismos y sistemas, y proyectos globales.
- Conectar con los movimientos de las nuevas vanguardias del arte contemporáneo, especialmente el *body art*, y con los experimentos de extensión corporal para superar sus límites o sus carencias.
- Integrar en su trabajo otras disciplinas del diseño, participando de los problemas universales de la creación y el arte.

3. Conocimientos previos recomendados

Se recomienda haber superado las asignaturas de 1er curso:

- Diseño Básico
- Proyectos Básicos

Se requieren asimismo unos conocimientos generales de técnicas de expresión gráfica y programas informáticos aplicados a la edición de imágenes y textos para presentaciones.

4. Competencias de la asignatura

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

CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y 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.

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 productos y sistemas.

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 Desarrolla los condicionantes estéticos, formales, materiales y técnicos propios del sector en la ejecución de un proyecto de joyería artística y objetos específicos.	CT8 CE2
R2 Recopila, organizar, sintetizar y comunicar gráfica y verbalmente la documentación del proceso creativo en un proyecto de joyería artística y objeto específico.	CG1
R3 Emplea estrategias de reflexión en problemas de diseño de joyas artísticas y objetos específicos: autoevaluación, coevaluación y autocrítica.	CT8
R4 Adecúa el producto a los patrones de la naturaleza y a los requerimientos derivados de su funcionalidad y de su adaptación al cuerpo humano.	CT3 CG1 CG10 CE1 CE3
R5 Incluye criterios de responsabilidad ética, medioambiental, sociocultural y de innovación; y su capacidad para generar identidad, como valores añadidos en el diseño de proyectos de joyería artística y objeto específico.	CG8 CG10 CE1 CE3

6. Contenidos

1. DESARROLLO Y PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE JOYERÍA DE DISEÑO. RECURSOS Y MÉTODOS CREATIVOS Y EXPRESIVOS.
 - 1.1. El tema. Investigación y documentación.
 - 1.2. Bocetos, croquis y planos.
 - 1.3. Maquetas.
 - 1.4. Memoria descriptiva.
2. EXPLORACIÓN DE CONCEPTOS DE BIÓNICA Y SOSTENIBILIDAD EN JOYERÍA.
 - 2.1. Origen de la ornamentación corporal. El cuerpo como soporte.
 - 2.2. Las formas en la naturaleza. Biónica y biomímesis.
 - 2.3. Comercio justo y joyería sostenible.
3. EXPLORACIÓN DE CONCEPTOS DE UTILIDAD Y FUNCIÓN EN JOYERÍA.
 - 3.1. Extensiones del cuerpo. Antropometría y ergonomía.
 - 3.2. Wearables. Joya y función.
 - 3.3. Semiótica de las joyas. Sociedad y cultura.
4. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN PROPIOS DE LA MATERIA.

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>	<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 R4 R5	21
<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	57
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>		
<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>	R1 R2 R4 R5	9
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	R1 R2 R3 R4 R5	3
SUBTOTAL			90

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>	R1 R2 R3 R4 R5	45
<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>	R1 R2 R3 R4 R5	12
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, ...</i>	R1 R2 R5	3
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

8. Recursos

- Aula de proyectos equipada con ordenadores y proyector.
- Taller de joyería.
- Biblioteca.

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. Proyectos, exposiciones orales, memorias de proyectos, trabajos teóricos, actividades de asimilación, comentarios de texto. Será imprescindible el seguimiento de los ejercicios por parte del profesor/a para su posterior evaluación. Estos se realizarán en el aula. Los ejercicios y memorias no entregados en el plazo estipulado se podrán recuperar a final de curso, se considerarán entregados fuera de plazo y podrán tener una penalización de la que el profesor informará a principio de curso.</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>Comunicación</p> <p>Memorias Se evaluará mediante rúbricas la organización lógica de la información, la capacidad de síntesis, la coherencia visual y la creatividad de la maquetación.</p>	100 %	R1 R2 R3 R4 R5

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.		R3
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.		R1 R2 R3 R4 R5
9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
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.		
Carpeta de trabajos. Los criterios de evaluación serán los mismos que en la evaluación continua.	100 %	R1 R2 R3 R4 R5
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

9.2 Convocatoria extraordinaria		
9.2.1 Alumnos con evaluación continua		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
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. Los criterios de evaluación/calificación serán los mismos que en la convocatoria ordinaria. La calificación de las pruebas que hayan sido superadas durante el semestre se guardarán para la prueba extraordinaria.		
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN		Resultados de Aprendizaje evaluados
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.		
Carpeta de trabajos. Los criterios de evaluación serán los mismos que en la evaluación continua.	100 %	R1 R2 R3 R4 R5
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 R4 R5

10. Bibliografía

- Wagensberg J. (2004). *La Rebelión de las Formas*. Barcelona: Tusquets.
 Bustamante A. (2009). *Ergonomía para diseñadores*. Madrid: Fundación Mapfre.
 Songel G. (2000). *La naturaleza como fuente de innovación*. Valencia: UPV.
 Williams C. (1984). *Los orígenes de la forma*. Barcelona: Gustavo Gili.
 Pérez A. (1996) *La aventura del saber: Más por menos* [en línea] Madrid: RTVE. Disponible en <http://www.rtve.es/television/la-aventura-del-saber/documentales/mas-por-menos/>

Borja-Villel M. J. [et al] (1992) *Krzysztof Wodiczko. Instruments, projeccions, vehicles.*
Barcelona: Fundació Antoni Tàpies.