

<b>Materia</b> Proyectos	<b>Año académico</b> 2019-2020	<b>Horas lectivas</b> 60h	<b>Idioma/s</b> Catalán, castellano
<b>Código</b> 101102	<b>Curso/Trimestre</b> 1º/1º	<b>Horas autónomas</b> 140h	<b>Equipo docente</b> Danae Esparza
<b>Créditos</b> 8 ECTS	<b>Carácter</b> Formación Básica	<b>Horas de dedicación</b> 200h	<b>Contacto</b> <a href="mailto:desparza@elisava.net">desparza@elisava.net</a>

---

# Principios Básicos del Diseño I

Esta asignatura está dentro de la materia Proyectos, que tiene el objetivo de introducir a los alumnos en el mundo del diseño con toda su complejidad estética, funcional, técnica y cultural. Como primer paso, se trata de empezar a adquirir una mirada propia, desarrollando la capacidad de observación, como condición indispensable para descubrir las lógicas proyectuales del diseño y, al mismo tiempo, las propias potencialidades del alumno.



## Presentación

Los estudiantes trabajan los conceptos básicos del diseño a través de una aproximación común entre todas las disciplinas del diseño: Composición bidimensional y tridimensional, color y materiales

Estos conceptos se desarrollan a través de proyectos cortos e intensivos que les permiten poner en práctica los conocimientos instrumentales introducidos en la asignatura Descubrir.

A lo largo del desarrollo de estos proyectos se llevan a cabo sesiones de reflexión sobre la metodología empleada en el proceso de diseño que permiten al estudiante reconocer aspectos a mejorar, tanto del trabajo individual como en equipo, e introducir en su proceso creativo nuevas herramientas y técnicas creativas.

## Contenidos

**Bloque\_I: Metodología del diseño.** Donde se introducen conceptos básicos para su aplicación en cada uno de los ámbitos disciplinares a través del proyecto.

- Las dinámicas de proyectación individuales y colectivas.
- Los conceptos básicos del proceso proyectual del diseño: fases, agentes, métodos y recursos.
- Sistemas modulares
- Psicología del color
- Storytelling

- Materiales

### Ámbitos Projectuales

#### Bloque\_II: Diseño Gráfico

Composición: la retícula y su aplicación.

Color y tipografía: crear la imagen de un evento: marcas y carteles.

Retícula, ritmo, jerarquía y sistema.

Aplicación de imagen a otro medio. El concepto.

Aplicaciones de técnicas de representación.

- Sistemas modulares

#### Bloque\_III: Diseño de Experiencias Interactivas

Infografía analógica interactiva: interacción humana.

· La reflexión sobre/desde la acción del proyecto.

· Análisis, elaboración y reflexión sobre los fundamentos del proceso proyectual (*design thinking*).

Aplicaciones de técnicas de representación.

- Sistemas modulares

#### Bloque IV: Diseño de Producto

Diseño de un cajón.

- Sistemas modulares.

El diseñador como *sense maker* y como *problem solver*.

Aplicaciones de técnicas de representación.

#### Bloque\_V: Diseño de Espacio

El espacio y las emociones. Diseño de espacio a partir de un módulo.

· El diseñador como *sense maker* y como *problem solver*.

Aplicaciones de técnicas de representación.

### Contenidos conjuntos aplicables a todos los Ámbitos projectuales

· **Composición.**

Bidimensional y tridimensional: retícula, ritmo, jerarquía y sistema.

La composición: forma-función y usuario

· **Color**

Aplicación de conceptos del color: armonías cromáticas, colores complementarios.

Composición y color como herramienta de comunicación en elementos interactivos, gráficos, espaciales y productos.

Emoción, comunicación, valores, expresividad.

Usuario y tendencias

· **Material**

Usos del material en el diseño.

Características y comportamientos, sistemas de transformación y acabados.

El material: forma-función y usuario

## Competencias

· Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio. (CB<sub>1</sub>)

· Reconocer e interpretar el contexto cultural, social y tecnológico para crear una visión/posicionamiento personal del diseño. (CE<sub>1</sub>)

· Identificar las necesidades y el potencial propios para saber organizar y optimizar los recursos disponibles en cualquier situación profesional o de proyecto. (CT<sub>1</sub>)

· Gestionar tiempo y recursos en procesos de trabajo atendiendo al estado actual de la disciplina y sus

- condicionantes sociales, económicos, tecnológicos y medioambientales. (CT2)
- Utilizar materiales, recursos y/o tecnologías de manera responsable, segura y eficiente. (CT3)

## Resultados de aprendizaje

- Reconoce sus propios puntos débiles e intereses para complementar su formación y orientar su trabajo. (RA10)
- Identifica su propio potencial para organizar el trabajo individual y en equipo. (RA11)
- Integra el contexto cultural, social y tecnológico en su visión personal del diseño. (RA14)
- Demuestra criterios razonados en la elección de formatos y técnicas. (RA28)
- Crea composiciones bidimensionales y tridimensionales demostrando la capacidad de aplicar los conceptos de la retícula, ritmo, jerarquía, sistema. (RA29)
- Aplica el color de acuerdo a los sistemas teóricos que explican la relación entre matiz, valor tonal e intensidad cromática. (RA30)

## Actividades formativas

<b>Aula (16h)</b>	Interpretar (AF1) 16h
<b>Taller (44h)</b>	Compartir (AF2) 14h Construir (AF3) 21h Conectar (AF4) 9h

## Metodologías docentes

- Sesiones de contenido impartidas por profesores, expertos, diseñadores, artistas, etc. (M01)
- Flipped classroom (se facilita el contenido antes de la clase y se aprovecha la clase para debatir, exponer, resolver problemas, etc.). (M02)
- Proyectos individuales. (M04)
- Sesiones de tutoría / feedback / correcciones conjuntas (profesores, especialistas, responsables de talleres, etc.). (M06)
- Aprendizaje basado en proyectos colaborativos (ABPC). (M08)
- Construcción de maquetas y prototipos. (M12)

## Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación
SE1> Evaluación de la participación y seguimiento de las actividades planteadas dentro del aula mediante rúbricas.	25%
SE03> Exposición	50%
SE6> Documentación escrita/gráfica/audiovisual del proyecto	25%

Es necesario haber obtenido un 4 de nota mínima en cada uno de estos conceptos para hacer media con las otras notas.

Aquellos alumnos que hayan suspendido la asignatura con una nota comprendida entre un 4 y un 4,9 podrán presentarse a la recuperación. Aquellos alumnos que hayan superado la asignatura no podrán optar a la

recuperación para subir nota. Aquellos alumnos que no se hayan presentado, es decir, que no hayan realizado el 80 % de los trabajos programados, no podrán recuperar la asignatura.

## Fuentes de referencia

- **CROSS, N.** Métodos de diseño: estrategias para el diseño de productos. Limusa: Noriega Editores, 1999.
- **De BONO, E.** El pensamiento lateral. Paidós Iberica, 1993.
- **DESIGN COUNCIL.** Eleven lessons: managing design in eleven global companies. Desk research report [en línea]. Disponible en: <[www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons\\_DeskResearchReport\\_o.pdf](http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/ElevenLessons_DeskResearchReport_o.pdf)>2007.
- **DONDIS, D. A.** La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili, 1998.
- **HUSTWIT, G.** Helvetica/ objectified/Urbanizes: The complete interviews. Ivorypress, 2015.
- **KENTRIDGE, W.** William Kentridge on his process. SFMOMA, San Francisco Museum of Modern Art. [https://youtu.be/5\\_UphwAfjkh](https://youtu.be/5_UphwAfjkh) (20/02/2018), 2007.
- **MUNARI, B.** ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.
- **PONZI, E.** The great NY subway map. New York: Museum of Modern Art, 2017.
- **SANDERS, EB-N.** "Generative tools for co-designing." Collaborative design. Springer London, 2000, 3-12.