

Materia Área de Proyectos	Año académico 2020-2021	Horas lectivas 31h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 13132	Curso/Trimestre 1º/2º	Horas autónomas 70h	Equipo docente Anna M ^a del Corral, Marc Conangla, Pilar Mellado y Sergi Vich.
Créditos 4 ECTS	Carácter Obligatoria	Horas de dedicación 100h	Contacto mmellado@elisava.net

NOTA Informativa: A causa de la pandemia de la COVID-19 se ha establecido un protocolo de adaptación de la información, que puede aparecer originalmente en este PDA, para adecuarla a las circunstancias cambiantes que se puedan producir. https://www.elisava.net/sites/default/files/2020-07/Adaptaci%C3%B3n%20PDAs%20docencia%202020-21_0.pdf

Estética y Diseño II

La asignatura Estética y Diseño II se enmarca dentro del área de Conocimiento de Proyectos, y forma parte del conjunto de asignaturas obligatorias propias de los estudios.

La asignatura tiene un objetivo general: adquirir el método de análisis necesario para desarrollar con certeza las fases de diseño de nuevos productos.

También quiere potenciar la capacidad del alumno para comprender “el objeto industrial” y su entorno, con el propósito de poder intervenir posteriormente. El hecho de que durante el curso se analice el mundo de los objetos, ayudará al alumno a desarrollar las capacidades para sensibilizarse hacia el lenguaje proyectual.

Aportar al estudiante una base de conocimientos respecto a los criterios de desarrollo de un producto industrial y la comprensión de conceptos que implican el proceso de diseño de los productos y su aplicación a la resolución de problemas concretos, así como estudiar los aspectos que implican la utilidad, la funcionalidad, el uso, la forma, el entorno, la comunicación y la representación.

Contenidos

Bloque_I Fundamentos estéticos y lenguaje visual aplicados al diseño industrial

- 1.1. Comunicación visual.
- 1.2. Principios estéticos: forma, estructura, composición, textura y color.
- 1.3. Teoría del color.
- 1.4. Significado y psicología del color.
- 1.5. Casos de estudio: Aplicación del color a nivel industrial.

Bloque_II Diversidad productiva en el diseño, desde el punto de vista de la estética

- 2.1. Diseño Social.
- 2.2. Diseño Sostenible.
- 2.3. Open Design/Cultura Maker.
- 2.4. Diseño Interactivo.
- 2.5. Diseño Crítico.

Competencias

Competencias generales

- Utilizar el lenguaje científico tecnológico, tanto oral como escrito, con la terminología propia del diseño y la ingeniería. (G2)
- Buscar, gestionar y utilizar la información de forma precisa mediante el uso adecuado de todos los medios, incluidos los informáticos, así como de las tecnologías de la información y la comunicación. (G3)
- Organizar y planificar las tareas y los procesos teniendo presentes la optimización de los recursos y el tiempo. (G4)
- Trabajar en equipo fomentando aptitudes de empatía, negociación y persuasión en diferentes ámbitos y disciplinas. (G6)

Competencias específicas

- Capacidad para tratar la información y el conocimiento de una manera transversal. (E8)
- Aplicar los recursos estéticos y expresivos en la configuración del diseño de productos. (E10)
- Aplicar los fundamentos científicos a la concepción de los productos. (E11)
- Aplicar los conocimientos de expresión gráfica, artística y técnica para visualizar las ideas, desarrollar las soluciones y generar la documentación técnica pertinente. (E16)

Competencias propias de la asignatura

- Base proyectual para el desarrollo de un producto industrial y comprensión de los conceptos implicados en el proceso creativo de desarrollo de los productos.
- Capacidad de crítica.
- Comunicación escrita y oral con un lenguaje formal, gráfico y técnico.

Resultados de aprendizaje

- Utilización correcta del vocabulario oral y escrito. (RA-G2)
- Estructurar, diferenciar y clasificar la información. Percibir los sistemas tecnológicos actuales. (RA-G3)
- Centrarse en los temas a trabajar. Estructurar el tiempo y la dedicación a las tareas solicitadas. (RA-G4)
- Desarrollar la capacidad de trabajar en grupo. Defender las propias ideas y respetar las de los demás. Negociar las diferentes propuestas para llegar a una común. (RA-G6)
- Interpretar los datos para estructurar la información y saber aplicarla a los diferentes objetivos. (RA-E8)

- Demostrar posesión y comprensión de las nociones que relacionan el diseño con la cultura y las artes visuales. Resolver de una forma estética soluciones a productos. (RA-E10)
- Adquirir la base científica y teórica de la tecnología aplicable al Diseño Industrial. La ciencia y el método científico. (RA-E11)
- Utilización de las herramientas básicas para dar a conocer una idea o una solución de forma técnica. (RA-E16)

Actividades formativas

Distribución de la docencia:

10% Presencial
50% Virtual
40% Campus Obert

Horas de Docencia y Tipología:

Aula (12h)

Taller (19h)

Metodologías docentes

Aula

En las clases de aula se exponen de manera monográfica los aspectos relativos a los temas que se organizan dentro del programa específico de la asignatura con sesiones semanales.

Taller

El objetivo de estos talleres es profundizar sobre los temas de la asignatura. Se trata de poner en práctica los conceptos y conocimientos expuestos en las clases de aula mediante pequeños proyectos de ingeniería, análisis, reflexiones tanto colectivas como individuales de los temas relativos a la asignatura y su aplicación en los proyectos solicitados.

Sistemas de evaluación

Prueba escrita (30%)

Prueba escrita sobre la teoría impartida en las clases de aula propias de la asignatura.

Trabajo académico de investigación (70%)

A partir del estudio de las temáticas explicadas en las clases de aula se llevará a cabo una serie de ejercicios de investigación y trabajos de campo para la demostración de la comprensión del temario impartido. Todo ello posteriormente aplicado al desarrollo una propuesta tangible y particular por alumno/a, materializada en la realización del correcto prototipo funcional.

Es imprescindible asistir a un mínimo del 80 % de las clases. Se evaluará en base a la asistencia a las sesiones de aula y taller, así como a las tareas de preparación, y la participación en estos, porque son fundamentales para lograr los objetivos/actitudes esperados.

* La asignatura se aprueba con una nota igual o superior a 5 puntos.

** Para hacer la media la nota mínima de cada apartado tiene que ser igual o superior a 4.

La evaluación de trabajos se llevará a cabo siguiendo los siguientes criterios:

- Grado de integración y trabajo transdisciplinar.
- Grado de discusión y crítica personal ante la temática del trabajo y la contextualización de este en la actualidad
- Calidad de la documentación entregada: coherencia, discurso y creatividad. Se valorará el orden, la pulcritud, la precisión y el rigor.

Requisitos y proceso de recuperación

- Aquellos alumnos que hayan suspendido la asignatura con una nota media 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 la nota.
- Aquellos alumnos que no se hayan presentado (es decir, no hayan realizado los trabajos ni las pruebas escritas) no podrán recuperar la asignatura.
- Aquellos alumnos que hayan suspendido la prueba escrita pero que hayan aprobado el resto de trabajos solo tendrán que realizar una prueba escrita.

Fuentes de referencia

Básicas

- **Rosalía Torrent y Joan Marín.** Breviario del Diseño Industrial. Cátedra.
- **Harald Küppers.** Fundamentos de la teoría de los colores. Gustavo Gili.
- **Wucius Wong.** Fundamentos del Diseño. Gustavo Gili.
- **Wucius Wong.** Principios del Diseño en Color. Gustavo Gili.
- **Jorge Wagensberg.** La rebelión de las formas. Metatemas Tusquets.
- **Matila Ghyka.** Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes. Poseidon.
- **Bruno Munari.** Diseño y Comunicación Visual. Gustavo Gili.
- **Eva Heller.** Psicología del Color. Gustavo Gili.
- **Tom Frase.** Color. La Guía más completa. Taschen.
- **Dale Russel.** Colour in Industrial Design. The Design Council.
- **Victor Papanek.** Diseñar para Todos.
- **Ezio Manzini.** Cuando todos diseñan. Experimenta. S.L
- **Victor Margolin.** Design for Sustainable World
- **Michael Braungart y William McDonough.** Cradle to Cradle
- **Donald A. Norman.** El Diseño Emocional. Grupo Planeta

Recursos didácticos y material docente

Apuntes, artículos de interés, convocatorias a conferencias, guías de trabajo y material de apoyo de la asignatura disponible al campus virtual.