

Materia Proyectos	Año académico 2020-2021	Horas lectivas 30h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 101302	Curso/Trimestre 1º/3º	Horas autónomas 70h	Equipo docente Danae Esparza
Créditos 4 ECTS	Carácter Formación Básica	Horas de dedicación 100h	Contacto desparza@elisava.net

NOTA Informativa: Debido a 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.pdf>

Principios Básicos del Diseño III

Esta asignatura está dentro de la materia Proyectos, que tiene el objetivo de trabajar sobre la forma, entendida como lugar de confluencia de las competencias adquiridas a lo largo del primer curso de los estudios del Grado.



Cartel para evento expositivo

Presentación

Los estudiantes trabajan los conceptos básicos del diseño a través de una aproximación común entre todas las 4 disciplinas con los temas del diseño: Narrativa visual y Proyecto global, que conecta las competencias adquiridas en Principios Básicos 1 y 2 en las disciplinas de diseño gráfico, interactivo, producto y espacio así como en la experiencia de usuario y metodología. Dos conceptos que corren paralelos e interaccionan: la transversalidad y la globalidad desde/para el acto de proyectar.

Estos conceptos se desarrollan a través de proyectos que les permiten poner en práctica los conocimientos instrumentales introducidos en la asignatura Forma. Se introduce al estudiante en metodologías de diseño que sitúan al usuario en el centro del proceso y que aplican en los distintos proyectos que realizan.

A lo largo del desarrollo de estos proyectos se introducen los conceptos de sostenibilidad y de análisis del ciclo de vida para que el estudiante pueda evaluar la utilización de materiales, recursos y/o tecnología de manera eficiente.

Contenidos

Bloque_I: Metodología

- El proceso proyectual en el diseño: indagación, análisis, desarrollo, ejecución, valoración, iteración y presentación argumentada.
- Metodologías proyectuales de equipo.
- Herramientas y técnicas para la acción proyectual individual y en equipo.
- Principios de sostenibilidad económica, social y tecnológica como filosofía de diseño.

Ámbitos Narrativas visuales

Bloque II:

InVision para proyectos digitales
Storytelling.

Ámbitos Proyectuales Globales

Bloque III: Diseño Gráfico

Infografía: Arquitectura de la información.
Aplicaciones de técnicas de representación.

· Diseño contemporáneo

Elementos promocionales de un evento: cartel promocional, aplicación imagen online, catálogo.
Elementos comunicativos.
Proyecto interdisciplinar.

Bloque IV: Diseño de Experiencias Interactivas

UX Experiencia de usuario.
Aplicaciones de técnicas de representación.

· Diseño contemporáneo

Interacción analógica y digital para proyecto de *crowdfunding*.
Elementos interactivos
Proyecto interdisciplinar.

Bloque V: Diseño de Producto

Volumen y construcción: estudio de materiales y contextos.
Aplicaciones de técnicas de representación.

· Diseño contemporáneo

Diseño de Suvenir
Proyecto interdisciplinar.

Bloque VI: Diseño de Espacio

Usuario y contexto.
Aplicaciones de técnicas de representación.

· Diseño contemporáneo

Diseño de espacio expositivo. Iluminación, materiales y volumen.
Proyecto interdisciplinar.

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. (CB1)
- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios de rigor científico, que favorezcan la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (CG1)
- Interpretar el contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico para configurar nuevas realidades. (CG2)
- Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto. (CG4)
- Utilizar con solvencia aquellas herramientas de investigación en diseño adecuadas para detectar las necesidades de los usuarios en un contexto determinado. (CE3)
- Identificar las necesidades y el potencial propios para saber organizar y optimizar los recursos disponibles en cualquier situación profesional o de proyecto. (CT1)
- 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

- Analiza e interpreta información de forma crítica para obtener conclusiones personales. (RA6)
- Tiene en cuenta criterios formales en los distintos elementos que integran el proyecto. (RA9)
- Evalúa y hace uso de materiales, recursos y/o tecnologías de manera responsable, segura y eficiente. (RA13)
- Demuestra criterios razonados en la elección de formatos y técnicas. (RA28)
- Aplica materiales a los resultados formales del proyecto teniendo en cuenta sus características, comportamientos, procesos de transformación y tratamiento de los acabados. (RA31)
- Representa los planteamientos conceptuales y argumentales de una idea en su fase de ideación, así como de la resolución formal y detalles. (RA38)
- Conoce y aplica los sistemas de iluminación, según la intencionalidad del proyecto. (RA39)
- Demuestra criterio en la creación de formas y volúmenes según la función y el usuario del espacio o del objeto al que va dirigido. (RA40)

Actividades formativas

Distribución de la docencia:

- 55% Presencial
- 20% Virtual
- 25% Campus Obert

Horas de Docencia y Tipología:

Aula (8h)	Interpretar (AF1) 8h
Taller (23h)	Compartir (AF2) 7h Construir (AF3) 10h Conectar (AF4) 5h

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 en equipo. (M05)
- 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

- **AICHER, O.** La cocina para cocinar. Barcelona: Gustavo Gil. 1979.
- **CAPELLA, J.** Así nacen las cosas. Electa. Mondadori. Barcelona. Spain. 2010.
- **CHAVES, N.** El oficio de diseñar. (Colección "Hipótesis"). Barcelona: Gustavo Gili. 2001.
- **GIBSON, A.** A la carta. Diseño gráfico para restaurantes. Barcelona: Gustavo Gili. 2003
- **GLASER, M.** Drawing is thinking. Overlook Press. New York. USA. 2008.
- **GRYMLEY, C; LOVE, M.** Color, espacio y estilo. Detalles para diseñadores de interiores. Barcelona: Gustavo Gili. 1990.
- **HELLER, S.** Design Literacy. SVA.NYC. Allworth Press. NYC.USA. 2014, 3a edición.
- **KOREN, L; MECKLER, R. W.** Recetario de diseño gráfico. Propuestas, combinaciones y soluciones gráficas. Barcelona: Gustavo Gili. 2004.
- **LUPTON, E** Graphic design thinking: beyond brainstorming. Princeton architectural Press. New York. USA. 2011
- **SATUÉ, E.** El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Alianza Forma. Barcelona. Spain. 1988 9a edición.