



Metodología del diseño

Grado en Bellas Artes
2018-19



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Metodología del Diseño

Titulación: Grado en Bellas Artes

Curso Académico: 2018-19

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D . Ángel Sesma Herrera

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. 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.

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Identificar, analizar, interpretar y sintetizar las fuentes de estudio del arte.

Trabajar autónomamente en proyectos artísticos.

Trabajar en equipo en proyectos artísticos.

Gestionar el tiempo disponible para el estudio y el desarrollo de proyectos artísticos con iniciativa y perseverancia.

Aplicar metodologías heurísticas en la resolución de problemas relacionados con proyectos artísticos.

Reflexionar analítica y críticamente sobre el propio trabajo artístico.

Discernir las implicaciones medioambientales de los proyectos artísticos y culturales.

Utilizar las herramientas y recursos necesarios para documentar y explicar la propia obra artística.
Establecer la planificación necesaria para el correcto desarrollo de los proyectos artísticos.

Desarrollar vías de relación e intercambio con otros campos de conocimiento.

Identificar los profesionales adecuados para intervenir en la producción artística.

1.2. Resultados de aprendizaje

Demostración de conocimientos, habilidades y competencias relacionadas con la asignatura a través de la superación de las pruebas finales, ordinaria y extraordinaria.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Haber cursado las asignaturas de Expresión Gráfica I y II y Análisis de la Forma y el Color I y II.

2.2. Descripción de los contenidos

- Temas específicos de Metodología del Diseño.
- La metodología en el diseño industrial. Concepto y formas.
- Sistemas de análisis y síntesis de diseño.
- Obtención de información.
- Análisis funcional.
- Métodos de caja negra, obtención sistemática de soluciones.
- Evaluación de objetivos y diseños alternativos.
- Teoría de la decisión aplicada al diseño.
- Packaging.
- Diseño y ergonomía.
- Diseñar para fabricar.
- Diseñar para reciclar.
- Economía del desarrollo de un producto.

2.3. Contenido detallado

0-Presentación de la asignatura

Explicación de la Guía Docente.

1-Introducción a la Metodología de diseño.

- Método de diseño.
- Estrategia de diseño.
- Proceso de diseño.

2-Propósitos y Características de los Métodos de Diseño.

- Formalización.
- Pensamiento del diseñador.
- Los procesos creativos.

3-Estrategías de diseño:

- Estrategias de Generalidad.
- Estrategias de Jerarquización.
- Elección de Estrategias y Métodos de Diseño.

4-El mundo de las ideas.

- Creatividad e ideación.
- Métodos y herramientas creativas.
- El proceso creativo.
- Ejecución de las ideas.

5-Design thinking. Pensamiento de Diseño

- ¿Qué, cómo, por qué?
- Mapa mental.
- Moodboard.
- Storytelling.
- Customer Journey.
- Mundo Café.
- Mapa del presente, mapa del futuro
- Grupos de enfoque o “focus groups”.
- Técnica de los 5 porqués.
- Toolkit.
- Diagrama de causa efecto.
- Análisis paralelo.
- Técnica de las 5 para qué.
- Sería/No sería.
- Diagrama de Porter.

6- Visual thinking. Pensamiento visual

- Toma de notas (Sketch Notes).
- Registro Gráfico (Graphic Recording).
- Facilitación Gráfica (Graphic Facilitation).

7-Metodología proyectual según:

- Christopher Jones.
- Morris Asimow.
- Bruce Archer.
- Bruno Munari.
- Alex Osterwalder.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

- Actividad Dirigida 1 (AD1): Realización a lo largo del curso de un Diario Digital (tipo Moodboard). Este diario contemplará todo lo que se desarrolle durante la asignatura: actividades de observación, análisis, conclusiones de debates, ejercicios rápidos, documentos aportados por el profesor, apuntes recogidos en clase, opiniones propias sobre las diversas cuestiones que contempla la asignatura; investigaciones, bocetos y reflexiones necesarias para la realización de los trabajos propuestos.

- Actividad Dirigida 2 (AD2): Realización de una práctica por grupos, tras a explicación del profesor. Cada grupo seleccionará dos metodologías para aplicarlas ilustrandolas con un ejemplo para su posterior presentación en clase.
- Actividad Dirigida 3 (AD3): Realización de ejercicios prácticos evaluables, tanto en grupo como individual.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Actividades académicas dirigidas	20%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	20%
Examen final o trabajo final presencial	60%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Actividades académicas dirigidas	20%
Examen final o trabajo final presencial	80%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumnado que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Ailes, R. y Kraushar, Â. (1988). *Tú eres el mensaje: la comunicación a través de los gestos, imagen y palabras*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Ambrose, G. y Harris, P. (2008). *Metodología Del Diseño (Bases del diseño)*. Barcelona, España: Parramón Ediciones.
- Ambrose, G. y Harris, P. (2009). *Fundamentos del diseño gráfico*. Barcelona, España: Parramón Ediciones.
- Arnheim, R. (1980). *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Barcelona, España: Alianza Editorial.
- Arnheim, R. (1981). *El pensamiento visual*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Editorial Eudeba.
- Berger, J. (1975). *Modos de ver*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Bramston, D. (2010). *Bases del diseño de producto. De la idea al producto*. Barcelona, España: Parramón Ediciones.
- Calvera, A. (2007). *De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Chaves, N. (2002). *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Chaves, N. (2002). *El oficio de diseñar: propuestas a la conciencia crítica de los que empiezan*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Esteve de Quesada, A. (2001) *Creación y proyecto: el método en diseño y otras artes*. Valencia: Institució Alfons el Magnànim, Diputació de Valencia.
- Flusser V. (2002). *Filosofía del diseño: la forma de las cosas*. Madrid: Ed. Síntesis.
- Gasca, J, y Zaragoza, R. (2014). *Designpedia. 80 Herramientas para construir tus ideas*. Madrid, España: LID Editorial.
- Manzini E. (1996). *Artefactos: hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. Madrid: Ed. Celeste.
- Milton, A. y Rodgers, P. (2011). *Diseño de producto*. Barcelona, España: Editorial Promopress.
- Milton, A. y Rodgers, P. (2013). *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Barcelona, España: Editorial Blume.
- Ricard, A. (2008). *Conversando con estudiantes de diseño*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

- Kandinsky, W. (1971). *Punto y línea sobre el plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Madrid, España: Editorial Barral.
- Munari, B. (1974). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Munari, B. (1984). *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Roam, D. (2010). *Tu mundo en una servilleta. Resolver problemas y vender ideas mediante dibujos*. Barcelona, España: Ediciones Gestión 2000.
- Roig, F. (2011). *La estrategia creativa. Relaciones entre concepto e idea*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- Simmons, J. (2009). *Manual del diseñador*. Madrid, España: Editorial Index Book.
- Wucius, W. (1995). *Fundamentos del diseño*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Bibliografía recomendada

- Best, K. (2007). *Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño*. Barcelona, España: Parramón Ediciones.
- Brown, T. (2010). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Nueva York, Nueva York, Estados Unidos: Harper Collins Publisher.
- Gavin, A. (2011). *Enfoque y lenguaje: bases del diseño gráfico*. Barcelona, España: Parramón Ediciones. Gili.
- Gay Zaragoza, V. (2010). *50 libros que cambiarán tu vida*. Barcelona, España: Editorial Alienta.
- Lupton, E. (2013). *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking*. Barcelona. Ed. Gustavo
- Morris, R. (2013). *Fundamentos de diseño de productos*. Barcelona, España: Parramón Ediciones.
- Press, M. y Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Ángel Sesma Herrera
Departamento	Arte
Titulación académica	Licenciado en Bellas Artes. UCM.
Correo electrónico	asesma@nebrija.es
Localización	Campus Dehesa de la Villa
Tutoría	Los horarios de tutorías se consultarán directamente con el profesor.

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente profesor asociado de Materiales y Procesos de fabricación en el grado de Diseño en la Facultad de Bellas Artes de la UCM. Ha impartido clases de Ecodiseño en el Centro de Estudios Universitarios TAI, Madrid y en el curso Superior Universitario de Diseño de Interiores Avanzado. Facultad de Comercio y Turismo, UCM, Madrid.</p> <p>Compagina su labor como director artístico en Perricac Compañía Gráfica con su trayectoria como ilustrador e investigador en ingeniería en papel. Ha desarrollado campañas gráficas y trabajos editoriales para el Ayuntamiento de Madrid, Comunidad de Madrid, Teatro Real, Intermediae - Matadero Madrid o Fondo de Cultura Económica.</p>
---	--