



Metodología del
diseño

Grado en Bellas Artes
2017-18



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Metodología del Diseño

Titulación: Grado en Bellas Artes

Curso Académico: 2017-18

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Chele Esteve Sendra

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias generales:

CG1 Identificar, analizar, interpretar y sintetizar las fuentes de estudio del arte.

CG4 Trabajar autónomamente en proyectos artísticos

CG5 Trabajar en equipo en proyectos artísticos.

CG8 Gestionar el tiempo disponible para el estudio y el desarrollo de proyectos artísticos con iniciativa y perseverancia.

CG9 Aplicar metodologías heurísticas en la resolución de problemas relacionados con proyectos artísticos.

CG10 Reflexionar analítica y críticamente sobre el propio trabajo artístico.

CG13 Discernir las implicaciones medioambientales de los proyectos artísticos y culturales.

Competencias específicas:

CE5 Utilizar las herramientas y recursos necesarios para documentar y explicar la propia obra artística.

CE18 Establecer la planificación necesaria para el correcto desarrollo de los proyectos artísticos.

CE19 Desarrollar vías de relación e intercambio con otros campos de conocimiento.

CE20 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

Presentación de la asignatura.

Explicación de la Guía Docente.

1-¿Qué es el método?

Conceptos de:

-Metodología

-Método

-Proceso

2-Métodos de pensamiento práctico y métodos de pensamiento teórico

3-Método deductivo y análisis

4-Síntesis y experimentación

5-Método científico y método funcional

6-Método comparativo y Método literario

7-Método Jurídico y método sociológico

8-Método genérico y método histórico

9-Método experimental y método dialéctico

10-Metodología de diseño. Estrategia de diseño. Proceso de diseño. Método de diseño

11-Propósitos y Características de los Métodos de Diseño. Formalización. Pensamiento del diseñador. Análisis de los Métodos de Diseño

12- Metodología de diseño propuesta por Christopher Jones

El diseñador como:

- Caja negra
- Caja transparente
- Lista de verificación
- El diseñador como Sistema Auto-organizado

Los métodos y el diseño como un proceso de tres etapas:

- Divergencia: Discernir, discrepar, diversidad de opiniones
- Transformación: cambiar de forma, convertir una cosa en otra
- Convergencia: concurrir a un mismo punto o fin dos ó más cosas

13-Estrategías de diseño:

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

14-Metodología de diseño propuesta por Morris Asimow

- Fase de Planeación y morfología
- Etapas: estudio de factibilidad, diseño preliminar, diseño detallado, planeación del proceso de producción, planeación de la distribución, planeación del consumo, planeación del retiro del producto.
- Subdivisión de las etapas: preparación del diseño, diseño total de los subsistemas, diseño total de los componentes, diseño detallado de las partes, preparación de los dibujos de ensamble, construcción experimental, programa de pruebas del producto, análisis y predicción y rediseño.
- Fases resumen: análisis, síntesis, evaluación y decisión, optimización, revisión e implementación

15-Metodología de diseño propuesta por Bruce Archer

- Fase ejecutiva
- Fase creativa
- Fase analítica

Seleccionar de los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estéticas. Pasos a seguir:

- Problema
- Programación
- Obtener información
- Análisis
- Síntesis
- Desarrollo
- Comunicación
- Solución

16-Metodología de diseño propuesta por Bruno Munari

- Definición del problema
- Elementos del problema
- Recopilación de datos
- Análisis de datos
- Creatividad
- Materiales / Tecnologías
- Experimentación
- Modelos

-Verificación

17-Metodología de Alex Osterwalder

- Segmentar los clientes
- Definir bien la propuesta de valor
- Delimitar los canales de comunicación, distribución y de estrategia publicitaria
- Establecer la relación que mantendremos con los clientes
- Determinar las fuentes económicas de la idea de negocio
- Identificar los activos y recursos clave imprescindibles
- Conocer las actividades clave que darán valor a la marca
- Definir las estrategias de networking con potenciales socios o proveedores
- Marcar las estructuras de costes o servicio que ofrecerá la idea de negocio

18-Pensamiento visual / Visual thinking

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

19-Design thinking / Pensamiento de Diseño

Conocer las técnicas:

- Mapa de actores
- Inmersión cognitiva
- Interacción constructiva
- Mapa mental
- Moodboard
- Observación encubierta
- ¿Qué, cómo, por qué?
- Preparación de la entrevista
- Entrevistas
- Usuarios extremos
- Mapa de empatía
- SCAMPER
- 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
- Método de pesos ponderados
- Técnica de las 5 para qué
- Sería / No sería
- Diagrama de Porter

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): Tras una presentación inicial por la profesora y la adquisición de conocimientos iniciales de la materia, los alumnos en grupos de tres, investigarán sobre las metodologías que se apuntan en los puntos del 2 al 9. Se realizarán presentaciones públicas con los resultados.

Actividad Dirigida 2 (AD2): Realización de una práctica por grupos, tras a explicación de la profesora. Cada grupo formado por tres alumnos 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.

Actividad Dirigida 4 (AD4): Tras conocer las distintas técnicas del punto 19 se proponen ejercicios prácticos tanto individuales como en grupo.

Actividad Dirigida 5 (AD5): Resolución de un problema aplicando Lego Serious Play, metodología radical de innovación para gestionar problemas complejos y fomentar el trabajo colaborativo. Tras el prototipado de la solución los alumnos en grupos de tres grabaran un video.

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 alumno 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.

- Gasca, J, y Zaragoza, R. (2014). *Designpedia. 80 Herramientas para construir tus ideas*. Madrid, España: LID Editorial.
- Ricard, A. (2008). *Conversando con estudiantes de diseño*. 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Gay Zaragoza, V. (2010). *50 libros que cambiarán tu vida*. Barcelona, España: Editorial Alienta.
- 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	Chele Esteve Sendra
Departamento	Ingeniería Industrial
Titulación académica	Doctora por la Universitat Politècnica de Valencia
Correo electrónico	mesteve@nebrija.es
Localización	Campus Dehesa de la Villa. Despacho D301
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Diplomada en Diseño Industrial por EAOA Valencia, Master of Arts in Industrial Design por la UCE, University of Central England. Doctora CUM LAUDE con Mención Internacional por la Universitat Politèctica de València (UPV).</p> <p>La curiosidad por oriente le ha llevado a realizar estancias en el College of Design and Innovation, en Tongji University en Shanghai (China), (2010, 2012, 2014 y 2017). Actualmente realiza la investigación "Born in The Silk Road", iniciada tras una estancia en el International Institute for Central Asian Studies en Samakanda (Uzbekistán) y la Oficina de la Unesco en Valencia. Coordina el Máster Universitario en Diseño Industrial. Imparte clases en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño (UPV) y la Universidad Europea de Valencia. Colabora como articulista en publicaciones especializadas como Experimenta Magazine. Miembro de la AVCA, Asociación Valenciana de Críticos de Arte y la internacional AICA.</p> <p><u>Publicaciones:</u></p> <p>AUTORES (p.o. de firma): Esteve Sendra, María Consuelo; Martínez Torán, Manuel Benito; Ricardo Moreno Cuesta TÍTULO: The Spanish Experience in Open Design. Case Studies EDITORIAL: Hong Kong Design Institute REF. REVISTA/LIBRO (ISBN, ISSN, SUPV): Cumulus Hong Kong 2016. "Open Design for E-very-thing" (ISSN 978-952-60-0077-0) PÁGINAS: 176 - 176 AÑO: 2016</p> <p>AUTORES (p.o. de firma): Esteve Sendra, María Consuelo; Martínez Torán, Manuel Benito; Ricardo Moreno Cuesta TÍTULO: The Spanish experience in open design: case studies EDITORIAL: Hong Kong Design Institute REF. REVISTA/LIBRO (ISBN, ISSN, SUPV): Cumulus Hong Kong 2016. "Open Design for E-very-thing" (ISSN 978-952-60-0077-0) PÁGINAS: 580 - 584 AÑO: 2016</p> <p>AUTORES (p.o. de firma): Martínez Torán, Manuel Benito; Esteve Sendra, María Consuelo TÍTULO: Future scenarios for design and craft: The Spanish case EDITORIAL: Intellect Books REF. REVISTA/LIBRO (ISBN,ISSN,SUPV): Design for Business: Research Conference (ISSN 9781783205431) PÁGINAS: 38 – 38 AÑO: 2015</p>
---	---