

Facultad de Bellas Artes

Grado en Diseño

ADENDA A LA GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA:

**Metodología del Proyecto e Introducción a la Investigación
(2020 - 2021)**

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Metodología del Proyecto e Introducción a la Investigación	Código: 199473202
<ul style="list-style-type: none"> - Titulación: Grado en Diseño - Curso: 3 - Duración: Segundo cuatrimestre 	

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: JORGE LUIS DE LA TORRE CANTERO						
- Grupo: Teoría y Prácticas						
General						
- Nombre: JORGE LUIS DE LA						
- Apellido: TORRE CANTERO						
- Departamento: Técnicas y Proyectos en Ingeniería y Arquitectura						
- Área de conocimiento: Expresión Gráfica en la Ingeniería						
Contacto						
- Teléfono 1: 922316502 Ext. 8002						
- Teléfono 2: 618108327						
- Correo electrónico: jcantero@ull.es						
- Correo alternativo: jcantero@ull.edu.es						
- Web: http://www.campusvirtual.ull.es						
Tutorías primer cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Tipo de tutoría	Medio o canal
Observaciones:						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Tipo de tutoría	Medio o canal
Todo el cuatrimestre		Martes	10:30	13:30	Online	Correo electrónico y videollamada
Todo el cuatrimestre		Miércoles	08:00	11:00	Online	Correo electrónico y videollamada
Observaciones:						

7. Metodología no presencial

Actividades formativas no presenciales

Actividades formativas	Equivalencia GD
Sesiones virtuales/clases en línea del profesor/a	Clases teóricas
Vídeos explicativos grabados por el/la docente	Clases teóricas
Inclusión de documentación sobre cada tema	Estudio autónomo, preparación clases teóricas/prácticas, etc.
Foros/debate	Participación activa y asistencia a clase
Talleres y seminarios virtuales	Realización de seminarios u otras actividades complementarias
Resolución de ejercicios y problemas	Clases prácticas. Preparación de trabajos
Casos prácticos	Clases prácticas
Exposición de trabajos individuales/grupales mediante vídeos de los estudiantes	Realización de trabajos (individual/grupal)
Realización de pruebas evaluativas en línea	Exámenes, test, etc.
Tutorías	Asistencia a Tutoría

Comentarios

La asignatura se desarrolla mediante dinámicas de trabajo colaborativo abordando un proyecto de diseño de productos donde el proceso es el producto. El proyecto se aborda en grupos colaborativos de seis personas que trabajan en un entorno de diseño colaborativo basado en la nube, simulando la gestión de un sistema de Ciclo de Vida del Producto (PLM: Product Lifecycle Management).

En este contexto, la no presencialidad permite una mejor aproximación a los contextos reales de desarrollo de este tipo de proyectos.

9. Sistema de evaluación y calificación no presencial

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Ponderación
Pruebas de desarrollo (con o sin material)	20,00 %
Informes/Memorias/Trabajos/Proyectos individuales o grupales	80,00 %

Comentarios