

# **Facultad de Bellas Artes**

## **Grado en Diseño**

**GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :**

**Metodología del Proyecto e Introducción a la Investigación  
(2019 - 2020)**

## 1. Datos descriptivos de la asignatura

<b>Asignatura: Metodología del Proyecto e Introducción a la Investigación</b>	<b>Código: 199473202</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Centro: <b>Facultad de Bellas Artes</b></li><li>- Lugar de impartición: <b>Facultad de Bellas Artes</b></li><li>- Titulación: <b>Grado en Diseño</b></li><li>- Plan de Estudios: <b>G047 (Publicado en 2012-04-13)</b></li><li>- Rama de conocimiento: <b>Artes y Humanidades</b></li><li>- Itinerario / Intensificación:</li><li>- Departamento/s: <b>Técnicas y Proyectos en Ingeniería y Arquitectura</b></li><li>- Área/s de conocimiento: <b>Expresión Gráfica Arquitectónica</b> <b>Expresión Gráfica en la Ingeniería</b></li><li>- Curso: <b>3</b></li><li>- Carácter: <b>Obligatoria</b></li><li>- Duración: <b>Segundo cuatrimestre</b></li><li>- Créditos ECTS: <b>6,0</b></li><li>- Modalidad de impartición: <b>Presencial</b></li><li>- Horario: <b>Enlace al horario</b></li><li>- Dirección web de la asignatura: <b><a href="http://www.campusvirtual.ull.es">http://www.campusvirtual.ull.es</a></b></li><li>- Idioma: <b>Español e inglés.</b></li></ul>	

## 2. Requisitos para cursar la asignatura

## 3. Profesorado que imparte la asignatura

<b>Profesor/a Coordinador/a: JORGE LUIS DE LA TORRE CANTERO</b>
- Grupo: <b>Teoría y Prácticas</b>
<b>General</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Nombre: <b>JORGE LUIS DE LA</b></li><li>- Apellido: <b>TORRE CANTERO</b></li><li>- Departamento: <b>Técnicas y Proyectos en Ingeniería y Arquitectura</b></li><li>- Área de conocimiento: <b>Expresión Gráfica en la Ingeniería</b></li></ul>
<b>Contacto</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Teléfono 1: <b>922316502 Ext. 8002</b></li><li>- Teléfono 2: <b>618108327</b></li><li>- Correo electrónico: <b><a href="mailto:jcantero@ull.es">jcantero@ull.es</a></b></li><li>- Correo alternativo:</li><li>- Web: <b><a href="http://www.campusvirtual.ull.es">http://www.campusvirtual.ull.es</a></b></li></ul>

Tutorías primer cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.03. FAB LAB ULL
Todo el cuatrimestre		Miércoles	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.03. FAB LAB ULL
Observaciones:						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	10:30	13:30	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.03. FAB LAB ULL
Todo el cuatrimestre		Miércoles	08:00	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	Aula 3.03. FAB LAB ULL
Observaciones:						

#### 4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Proyectos de Diseño**

Perfil profesional: **Se dirige a todos los perfiles profesionales para los que capacita el título, introduciendo al alumno en el conocimiento de las metodologías del diseño.**

#### 5. Competencias

##### Específicas

**E1** - Saber diseñar, es decir, poseer los conocimientos suficientes para analizar datos, sintetizar formas, proponer y defender un concepto de diseño y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica y fabricarse

**E12** - Estar familiarizado con los métodos de investigación relevantes en diseño y estar motivado para aplicarlos y desarrollarlos.

##### Generales

**G6** - Capacidad para formular juicios independientes y articular argumentos. Supone estar familiarizado con el trabajo académico, sus modelos de rigor y sus procedimientos habituales; saber documentarse y gestionar la información específica según las materias y las tareas concretas; saber seleccionar y emplear adecuadamente las fuentes de información y su diversidad. Capacidad de analizar e interpretar las fuentes documentales y literarias.

**G8** - Capacidad para organizar y planificar tareas a desarrollar personal o colectivamente.

**G9** - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización y actuación.

#### Básicas

**B3** - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

**B4** - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

**B5** - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

## 6. Contenidos de la asignatura

### Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

- Profesor: Jorge Luis de la Torre Cantero

- Bloques temáticos:

I. Introducción.

II. Constantes metodológicas para el diseño de proyectos.

III. Metodología general en el proceso de diseño.

IV. Design Thinking

V. Graphic Design Thinking

VI. La creatividad en los proyectos de diseño.

VII. Preparación y planificación de un proyecto.

VIII. Introducción a la investigación.

### Actividades a desarrollar en otro idioma

- Lectura de artículo especializado.

## 7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

### Descripción

La metodología docente de la asignatura consistirá en:

- Clases teóricas. Se explican los aspectos básicos del temario, haciendo uso de los medios audiovisuales disponibles. En estas clases se proporciona un esquema teórico conceptual sobre el tema.

- Clases prácticas. Se realizarán ejercicios prácticos y un proyecto sobre los contenidos teóricos explicados. Estos ejercicios

y el proyecto se tendrán en cuenta en la evaluación continua.

El alumnado deberá seguir las actividades que se propongan en el Aula Virtual para poder acogerse a la evaluación continua.

Igualmente, el aula virtual se utilizará para poner a disposición del estudiante las referencias, que el profesorado estime oportunas, a los recursos de la asignatura: apuntes, bibliografía, software, material, etc.

**Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante**

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas	30,00	0,00	30,0	[E1], [E12], [B3]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	18,00	0,00	18,0	[E1], [E12], [G6], [G8], [G9], [B3], [B4], [B5]
Realización de seminarios u otras actividades complementarias	10,00	20,00	30,0	[E1], [E12], [B3]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	35,00	35,0	[E1], [E12], [G6], [G8], [G9], [B3], [B4], [B5]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	35,00	35,0	[E1], [E12], [B3]
Realización de exámenes	2,00	0,00	2,0	[E1], [E12], [G6], [G8], [G9], [B3], [B4], [B5]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
		Total ECTS	6,00	

## 8. Bibliografía / Recursos

### Bibliografía Básica

- Alex Milton & Paul Rodgers.  
Métodos de investigación para el diseño de producto  
. Ed. Blume, 2013
- Elen Lupton.  
Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking  
. Ed. Gustavo Gili (GG), 2012.
- Neil Leonard & Gavin Ambrose.

Investigación en el diseño. Colección bases del diseño gráfico

. Ed. Parramón, 2013.

- VV.AA.

Desarrollo de un Proyecto Gráfico

. Ed. Index Book, 2011.

- VV.AA.

Principios Universales de diseño

. Ed. Blume, 2011.

La bibliografía podrá ser complementada o modificada puntualmente en el aula virtual de la asignatura con nuevas aportaciones; lo cual sería debidamente comunicado en tiempo y forma.

### **Bibliografía Complementaria**

- Bruno Munari. Diseño y comunicación visual. Ed. Gustavo Gili (GG), 2008.

- Chris Lefteri.

Así se hace. Técnicas de fabricación para el diseño de productos

. Ed. Blume, 2008.

- Jennifer Hudson.

Proceso. 50 productos de diseño, del concepto a la fabricación

. Ed. Blume, 2009.

- Richard Morris.

Fundamentos del diseño de productos

. Ed. Parramón, 2009.

- Tricia Austin & Richard Doust.

Diseño de nuevos medios de comunicación

. Ed. Blume, 2008.

- Alan Pipes.

Dibujo para diseñadores

. Ed. Blume, 2008.

- Bernhard E. Bürdek.

Diseño. Historia y práctica del diseño industrial

. Ed. Gustavo Gili (GG), 2002.

- Beth Tondreau, Principios fundamentales de composición. Ed. Blume, 2009.

- David McCandless. La información es bella. Ed. RBA libros.

- Juan José Gómez Molina (Coord.). Máquinas y herramientas de dibujo. Ed. Cátedra, 2002.

- Keith Finch. Paper engineering for designers. Ed. Thames & Hudson, 2013.

- Paul Jackson. Técnicas de corte y plegado para diseñadores. Ed. Promopress, 2013.

- Penny Sparke.

El diseño del siglo XX. Los pioneros del siglo

. Ed. Blume, 1999.

- Philip B. Meggs.

Historia del diseño gráfico

. Ed. Mc Graw Hill, 2000.

### **Otros Recursos**

- FUNDACIÓN IDEO: <https://www.ideo.org/>
- FUNDACIÓN PRODINTEC (Documentos de referencia): <http://www.prodintec.es>
- MIT. OpenCourseWare: Diseño y Desarrollo de Producto.

## 9. Sistema de evaluación y calificación

### Descripción

#### SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA:

La asignatura se puede aprobar por dos métodos:

- a) Evaluación Continua (Modalidad 1)
- b) Evaluación Única (Modalidad 2)

Los criterios para cada uno de estos casos son los siguientes:

#### A) EVALUACIÓN CONTINUA (MODALIDAD 1):

- a) Pruebas Teóricas (20%): Pruebas de respuesta corta (10%) y pruebas de desarrollo (10%). Será necesario para puntuar realizar al menos el 80%.
- b) Realización de ejercicios prácticos y un proyecto en grupo (70%). Es obligatorio la realización y defensa del proyecto de la asignatura.
- c) Realización de la memoria (dossier) del proyecto (10%).

\*\*\* Para poder optar a la evaluación continua de la asignatura el alumnado deberá haber presentado al menos el 80% de las actividades teóricas y prácticas planteadas, entre ellas indispensablemente el proyecto en grupo.

#### B) EVALUACIÓN ÚNICA (MODALIDAD 2):

- a.- Ejercicios prácticos (20%)
- b.- Realización de Proyecto (50%)
- c.- Prueba teórica (30%). Será necesario tener un mínimo de cuatro sobre diez.

\*\*\* Para poder aprobar en la evaluación única (modalidad 2), el alumnado deberá entregar correctamente los ejercicios prácticos y tareas realizados durante el cuatrimestre.

### Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Pruebas de respuesta corta	[G6], [B3], [B4], [B5]	Dominio de los conocimientos teóricos, exactitud en la respuesta.	10,00 %
Pruebas de desarrollo	[G6], [B3], [B4], [B5]	Dominio de los conocimientos teóricos, exactitud en la respuesta.	10,00 %

Trabajos y proyectos	[E1], [E12], [G6], [G8], [G9], [B3], [B4], [B5]	Calidad de la investigación, rigor en la aplicación metodológica, innovación y adecuación de los resultados a los objetivos previstos.	70,00 %
Informes memorias de prácticas	[E1], [E12], [G6], [B3], [B4], [B5]	Calidad de las aportaciones, estructura y presentación.	10,00 %

## 10. Resultados de Aprendizaje

El alumnado, una vez superada la asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados:

- 1) Conocer y saber aplicar metodologías en el contexto del diseño.
- 2) Conocer y saber aplicar técnicas y métodos de investigación.
- 3) Formalizar, desarrollar y gestionar proyectos de diseño.
- 4) Desarrollar el pensamiento creador y reflexivo.

## 11. Cronograma / calendario de la asignatura

### Descripción

La asignatura se desarrolla en 15 semanas de clase según la siguiente estructura de dedicación horaria:

- Semana 01: 3 horas de teoría + 1 hora de prácticas
- Semana 02: 3 horas de teoría + 1 hora de prácticas
- Semana 03: 3 horas de teoría + 1 hora de prácticas
- Semana 04: 3 horas de teoría + 1 hora de prácticas
- Semana 05: 3 horas de teoría + 1 hora de prácticas
- Semana 06: 2 horas de prácticas
- Semana 07: 4 horas de seminarios
- Semana 08: 3 horas de teoría + 1 hora de prácticas
- Semana 09: 2 de teoría + 2 horas de prácticas
- Semana 10: 2 de teoría + 2 horas de prácticas
- Semana 11: 2 de teoría + 2 horas de prácticas
- Semana 12: 2 de teoría + 2 horas de prácticas
- Semana 13: 2 de teoría + 2 horas de prácticas
- Semana 14: 2 horas de teoría + 2 horas de seminarios
- Semana 15: 4 horas de seminarios

\* La distribución de las actividades por semana es orientativa, puede sufrir cambios según las necesidades de organización docente.

Segundo cuatrimestre

Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	BLOQUE I	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Presentación de la Asignatura.</li> <li>* Aula virtual: grupos, perfil de usuario (datos y foto).</li> <li>* La Guía docente.</li> <li>* Introducción a los contenidos.</li> </ul> (horas: 3 teoría + 1 prácticas)	4.00	5.00	9.00
Semana 2:	BLOQUE II	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Clases teóricas y ejercicios prácticos sobre Constantes metodológicas para el diseño de proyectos.</li> </ul> (horas: 3 teoría + 1 prácticas).	4.00	5.00	9.00
Semana 3:	BLOQUE III	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Clases teóricas y ejercicios prácticos sobre Metodología general en el proceso de diseño.</li> </ul> (horas: 3 teoría + 1 prácticas).	2.00	5.00	7.00
Semana 4:	BLOQUE IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Clases teóricas y ejercicios prácticos sobre el Design Thinking.</li> </ul> (horas: 3 teoría + 1 prácticas).	4.00	5.00	9.00
Semana 5:	BLOQUE V	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Clases teóricas y ejercicios prácticos sobre el Design Thinking.</li> </ul> (horas: 3 teoría + 1 prácticas).	4.00	5.00	9.00
Semana 6:	BLOQUE VI	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Repaso de contenidos y Ejercicios prácticos sobre la creatividad en los proyectos de diseño.</li> </ul> (horas: 2 prácticas)	4.00	5.00	9.00
Semana 7:	BLOQUE V	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Seminario teórico-práctico de Inglés aplicado a la elaboración de una propuesta de un proyecto de diseño.</li> </ul> (horas: 4 seminarios).	4.00	5.00	9.00

Semana 8:	BLOQUE VI	<p>* Clases teóricas y ejercicios prácticos sobre la creatividad en los proyectos de diseño.</p> <p>(horas: 3 teoría + 1 prácticas).</p> <p>* Seminario teórico-práctico de Inglés aplicado a la elaboración de una propuesta de un proyecto de diseño.</p> <p>(horas: 1 aula).</p>	4.00	5.00	9.00
Semana 9:	BLOQUE VI	<p>* Clases teóricas y ejercicios prácticos sobre la creatividad en los proyectos de diseño.</p> <p>(horas: 2 teoría + 2 prácticas).</p>	4.00	5.00	9.00
Semana 10:	BLOQUE VII	<p>* Clases teóricas y ejercicios prácticos sobre la preparación y planificación de un proyecto.</p> <p>(horas: 2 teoría + 2 prácticas).</p>	4.00	5.00	9.00
Semana 11:	BLOQUE VII	<p>* Clases teóricas y ejercicios prácticos sobre la preparación y planificación de un proyecto.</p> <p>(horas: 2 teoría + 2 prácticas).</p>	4.00	5.00	9.00
Semana 12:	BLOQUE VII	<p>* Clases teóricas y ejercicios prácticos sobre la preparación y planificación de un proyecto.</p> <p>(horas: 2 teoría + 2 prácticas).</p>	4.00	5.00	9.00
Semana 13:	BLOQUE VIII	<p>* Clases teóricas y ejercicios prácticos sobre la introducción a la investigación.</p> <p>(horas: 2 teoría + 2 prácticas).</p>	2.00	5.00	7.00
Semana 14:	BLOQUE VIII	<p>* Clases teóricas y preparación presentación trabajos.</p> <p>(horas: 2 teoría + 2 seminarios).</p>	4.00	5.00	9.00
Semana 15:	BLOQUES I,II,III,IV,V,VI,VII,y VIII	<p>* Presentación de trabajos.</p> <p>(horas: 4 seminarios).</p>	4.00	5.00	9.00
Semana 16 a 18:	BLOQUES I,II,III,IV,V,VI,VII,y VIII	<p>* Evaluación, Realización de exámenes, Revisión de trabajos, Tutorías, Realización de memorias.</p> <p>(horas: 2 exámenes)</p>	4.00	15.00	19.00
Total			60.00	90.00	150.00

