

**2019-20.**

Especialidad	EE. SS. de Diseño de Interiores.	Curso	1º
Asignatura	<b>Teoría y Metodología del Diseño.</b>		
Materia	Fundamentos del Diseño.		
Profesor/a	<b>Isabel Fca. Pérez Ledo.</b>		
Departamento	Departamento de Interiores.		
Semestre	1º		
Horas semana	5	Aula	Nº 24
Carácter	FB	Tipo	TP
Créditos ETSC	6	Presencialidad	80%

Carácter: FB:Formación Básica), OB (Obligatoria de Especialidad), OP (Optativa) PEX (Prácticas externas), TFE (Trabajo fin de estudios)

Tipo: T(Teórica) TP (Teórico- Práctico), P (Práctica)

## 1. Introducción a la asignatura

La asignatura de **Teoría y Metodología del Diseño** es una disciplina básica perteneciente a la materia “Fundamentos del Diseño” del Grado de Diseño de Interiores.

Pretende ser una aproximación a los postulados teóricos propios de la materia y el conocimiento derivado de la aplicación práctica de los mismos.

La metodología constituye un conjunto de procedimientos que llevados a cabo de manera ordenada nos conducirán a la consecución de los objetivos perseguidos.

Estudia los diferentes métodos para determinar aquellos que son más adecuados para su aplicación en una investigación o en un trabajo de Diseño.

Las funciones de un diseñador están inmersas en un **sistema de producción industrial** por lo que requieren planificación, coordinación con otros profesionales y

la aplicación de complejas técnicas y procesos para la producción final de lo diseñado.

El amplio abanico de actores implicados incluye necesariamente a la empresa/cliente que proporciona el encargo con sus condicionantes económicos y tecnológicos, al diseñador o equipo de diseñadores que abordan el problema, a los productores/ejecutores del producto diseñado y al destinatario final, ya sea considerado como público, usuario o consumidor.

Más allá de la necesaria coordinación, la misma idea de diseño implica planificación y previsión de problemas, por eso lo primero que debe ser proyectado es el método con el que se abordará el encargo en curso.

Un plan o guía que rentabilice nuestros esfuerzos pero que no suponga rigidez ni limitación a las posibilidades del proyecto.

La asignatura está orientada al estudio y aplicación de casos reales.

No existe una vía única, sino muchas, y la adecuación de las mismas dependerá de la naturaleza del proyecto y las características del diseñador/a.

Pretendemos desde el inicio potenciar el desarrollo de un lenguaje personal, basado en el **pensamiento crítico** y la adquisición de las destrezas instrumentales necesarias.

En Diseño, la adopción del método proyectual permite lograr los objetivos optimizando recursos humanos y económicos, con un considerable ahorro del tiempo empleado.

Es importante considerar que no se trata de seguir un camino fijo y rutinario, pues utilizado de este modo el método podría asfixiar la creatividad. Precisamente pretendemos lo contrario.

Estableceremos un proceso racional que permita orientar la mente creativa y desarrollarla en todo su potencial.

El objetivo fundamental de la asignatura es **dotar al alumno de la capacidad de desarrollar proyectos de diseño utilizando la metodología más eficaz en función de las necesidades del problema planteado.**

## 2. Requisitos previos y recomendaciones

Estar familiarizado con los **fundamentos del diseño** y tener un nivel suficiente de dibujo técnico y artístico.

Tener desarrolladas las capacidades de **organización y claridad** en la expresión oral y escrita, contando con el apoyo de las herramientas informáticas adecuadas en tratamiento de textos y presentaciones audiovisuales.

**Conocimientos básicos** de diseño asistido por ordenador.

### 3. Competencias

#### **Competencias Transversales:**

3. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
4. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
5. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
6. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
7. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
8. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
9. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

#### **Competencias Generales:**

- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Dominar la metodología de investigación.
- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del Diseño.
- Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

#### **Específicas de Diseño de Interiores:**

- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.

- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación.

## 4. Contenidos

### 4.1- Temario de la asignatura

Orden	Tema	Apartados	Actividades Obligatorias (evaluables)
1º	Ciencia del método.	Definición y conceptos generales	Actividades tema 1.
2º	Metodología del proyecto de Diseño.	Métodos y sistemas: Christopher Jones, Bruno Munari.	Actividades tema 2.
3º	Definición del problema	Planteamiento y definición de objetivos. El encargo. Programa de necesidades.	Actividades tema 3.
4.	Investigación.	Documentación y antecedentes. Público objetivo	Actividades tema 4.
5º	Ideación: fase creativa	Inspiración y referencias. Generación de ideas. <i>Brainstorming</i> . Bocetos.	Actividades tema 5.
6º	Selección.	Criterios de evaluación. Análisis de viabilidad. Defensa del proyecto.	Actividades tema 6.
7º	Desarrollo	Recursos creativos y de comunicación. Planos y prototipos	Actividades tema 7.
8º	Implementación	Producción, presentación. Fase de entrega.	Actividades tema 8.

9º	Aprendizaje.	Retroalimentación. <i>Feedback.</i> Aspectos adecuados y mejorables	Actividades tema 9.
10º	Antropometría y ergonomía	Dimensiones del cuerpo humano. Estándares antropométricos. Relación hombre-entorno. Aplicación al diseño.	Actividades tema 10.
11º	Biónica. Conceptos básicos	Observación de estructuras y mecanismos de la naturaleza. Aplicación al diseño.	Actividades tema 11.

## 5. Metodología de enseñanza aprendizaje

**Impartición de los contenidos:** La profesora empleará el método expositivo para presentar cada uno de los bloques. Después explicará las actividades a realizar.

El enfoque de la asignatura será teórico-práctico, de ahí la importancia que se le concede a la asistencia a clase.

Los trabajos de realizarán de forma preferente en el aula, para que la profesora pueda ser guía del aprendizaje y realizar las correcciones oportunas.

**Trabajo individual y en equipo:** Aparte del trabajo individual, se promulgará el trabajo en equipo, siempre considerando el mismo como elemento enriquecedor. Cada alumno tendrá su nota individual basada en su esfuerzo personal y las aportaciones al trabajo en común.

**Aprendizaje basado en resolución de problemas y casos:** Cada ejercicio constituirá una solución creativa a un problema dado.

**Trabajos de documentación:** en ocasiones, será necesario que el alumno busque información para desarrollar posteriormente un trabajo propio (aparte de la documentación aportada por la profesora). Es una tarea propia del diseñador.

**Utilización de aulas:** Para impartir la asignatura se utilizará el aula propia del grupo en cuestión. Se promulgará el uso del material de la biblioteca y su espacio y las Nuevas Tecnologías, sobre todo en lo referente a programas de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores.

Clase teórica	Exposición de contenidos mediante explicaciones del profesor.
Clase práctica	Sesiones prácticas para preparar al alumno en las habilidades y destrezas necesarias, con la teoría como base, para la adquisición de competencias específicas de la asignatura.
Trabajos	Actividades y trabajos que desarrollan los contenidos explicados por el profesor con o sin debate y exposición oral individual o en grupos de alumnos.
Trabajo en grupo	Preparación de ejercicios prácticos o teóricos con o sin debate y exposición oral individual o en grupos de alumnos.
Pruebas de evaluación	Exámenes teóricos, prácticos, pruebas orales, test orales o escritos.
Seminarios/Jornadas	Período de instrucción basado en la preparación, estudio e investigación en campos especializados y concretos de la materia con interacción entre alumnos y profesor. (Con o sin profesor)
Tutorías	Seguimiento individual (o en grupo reducido). Presencial o no para el alumno.
Actividades complementarias	Asistencia y participación en conferencias, exposiciones, visitas culturales, talleres, trabajos de investigación.

### 5.1– Estrategias evaluativas.

**El enfoque pedagógico:** se procurará que la construcción del conocimiento se dé a partir del desarrollo de las capacidades e intereses individuales y del grupo-aula en relación e interacción con el entorno, la colectividad y el trabajo productivo, desarrollando las competencias generales, transversales y específicas de los Estudios Superiores Artísticos.

**Los instrumentos empleados:** para la evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje se tendrán en cuenta todos los trabajos, tareas y proyectos realizados en el aula. Cada trabajo y examen obtendrá una nota numérica del 1 al 10 y al final del cuatrimestre se realizará la media de las mismas. Esa media será la nota final de la asignatura en el caso de tener derecho a la evaluación continua (ver Evaluación).

## 6. Tiempo de trabajo (Desarrollo de las competencias en cómputo de horas ECTS)

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS												
Metodología para la adquisición de la competencia				COMPETENCIAS	Estrategias evaluativas* (Ponderación para la evaluación)							
Estrategias metodológicas	Horas dedicadas al alumno				Pruebas	Presentación y defensa	Trabajos y proyectos	Informes y memorias de	Autoevaluación	Trabajos de análisis y	Portfolio	Otros
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total horas									
Clases teóricas	10		10	- Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.  - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.								
Clases teórico- prácticas	NOTA: Todas las clases serán teórico prácticas; antes de cada actividad la profesora expondrá la teoría correspondiente.											
Clases prácticas	20	20	40	- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a unos objetivos.  - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.  - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.  - Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	10	20	40			30		

Actividades obligatorias evaluables	25	20	45	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.</li> <li>- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.</li> <li>- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.</li> <li>- Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.</li> <li>- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.</li> <li>- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. - Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten una mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.</li> <li>- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.</li> <li>- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.</li> </ul>	10	20	40			30			
Tutoría (individual/ colectiva, si procede)													
Seminarios/ Jornadas													
Pruebas evaluación	5		5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.</li> </ul>									
Actividades complementarias													
Otros													<b>Total</b>



Total HORAS de trabajo estudiante	60	40	100		10	20	40			30			100 %
-----------------------------------	----	----	-----	--	----	----	----	--	--	----	--	--	-------

## 7. Calendario y/o cronograma de la asignatura

Tema	Ejercicio, actividad o examen	Duración	Fecha
1º	Actividades y/o examen.	Horas de trabajo en el aula	Días
		5 h.	30 Sep – 7 Oct.
2º	Actividades y/o examen.	5 h.	9 Oct – 14 Oct.
3º	Actividades y/o examen.	5 h.	16 Oct - 21 Oct.
4º	Actividades y/o examen.	5 h.	23 Oct – <u>28 Oct.</u>
5º	Actividades y/o examen.	5 h.	30 Oct – 6 Nov.
6º	Actividades y/o examen.	5 h.	8 Nov – 13 Nov.

7º	Actividades y/o examen.	5 h.	15 Nov – 20 Nov.
8	Actividades y/o examen.	5h.	22 Nov – 27 Nov.
9	Actividades y/o examen.	5 h.	29 Nov – 4 Dic.
10	Actividades y/o examen.	5 h.	11 Dic – 16 Dic.
11	Actividades y/o examen.	8 h.	18 Dic – 10 Ene.
	Repaso y entrega de actividades no entregadas.	10h.	13 Ene – 24 Ene.

## 8. Evaluación y Calificación

### 8.1. Sistema de evaluación.

- Asistencia a clases teóricas y participación en los debates de grupo.
- Formulación de problemas de Diseño.
- Búsqueda y recogida de información; análisis y elaboración documental de la materia.
- Realización de proyectos y trabajos prácticos.
- Resolución de dificultades.
- Presentación y defensa oral de los proyectos.

- Exámenes.

## 8.2. Convocatorias.

El DECRETO 26/2014, de 4 de marzo, por el que se establece el Plan de Estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, en la Comunidad Autónoma de Extremadura, dice en el Artículo 6:

*Punto 1. La matrícula en cada asignatura dará derecho a dos convocatorias durante el curso académico...*

*Punto 12. En relación con las convocatorias, el alumnado dispondrá para cada asignatura de dos convocatorias por curso: una ordinaria y otra extraordinaria, con un límite de cuatro convocatorias para superar cada asignatura...*

Al ser cuatrimestral, la asignatura se evaluará en febrero ya que es del primer cuatrimestre. La evaluación extraordinaria será en septiembre con la opción de adelantar la convocatoria de septiembre a junio (norma sujeta a cambios por la dirección del centro).

Convocatoria de febrero: del 27 al 31 de Enero.

Convocatoria de junio: del 11 al 17 de junio.

Convocatoria de septiembre: 1 al 4 de septiembre.

## 8.3. Criterios de evaluación y calificación.

Se valorarán los siguientes apartados:

- Destrezas:** Reflejar claramente las ideas que se van generando en el desarrollo del ejercicio.
- Visión espacial:** Reflejar sentido del espacio en el aspecto formal del diseño.
- Estética:** Diseñar atendiendo a la coherencia formal, las proporciones, el encuadre, la utilización de las gamas cromáticas, la armonía y el contraste en la composición... la solución debe ser adecuada a los requerimientos del ejercicio propuesto.
- Innovación:** Se valorará la originalidad de las propuestas y la creatividad de las soluciones adoptadas.

- e) **Presentación y exposición:** Presentar y defender adecuadamente el trabajo realizado.
- f) **Punto de partida y esfuerzo personal.** Se tendrá en cuenta la evolución y el esfuerzo en conseguir unos resultados adaptados a lo que se pide en cada actividad.
- g) **Conocimientos teóricos.**

#### Criterios de promoción y mínimos exigibles

- Aplicar las técnicas y recursos de forma creativa generando soluciones novedosas a los problemas planteados.
- Generar bocetos e imágenes digitales con destreza y expresividad que reflejen adecuadamente las ideas.
- Aplicar aportaciones de otras asignaturas que contribuyen a la resolución de los problemas de diseño.
- Presentar y justificar correctamente el trabajo realizado.
- Superar los conocimientos.

#### 8.4. Medidas excepcionales

Las faltas de asistencia, en el caso de superar el 20%, para poder acogerse a la evaluación continua, podrán justificarse con certificado médico.

En casos particulares y excepcionales de no poder asistir a clase, contactar con la profesora para poder buscar soluciones y alternativas.

#### 8.5. Ponderación para la evaluación continua

Los resultados de la evaluación se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

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

Los exámenes y pruebas teóricas serán valorados atendiendo a los siguientes criterios:

- Argumentación: 20%
- Expresión: 20%
- Conocimiento del tema: 60%

En el caso de exámenes tipo test serán valorados atendiendo exclusivamente a los conocimientos del tema.

Es requisito indispensable para optar a la evaluación continua haber asistido al menos al 80% de las clases.

Se realizarán trabajos prácticos que se puntuarán del 1 al 10.

Los trabajos serán individuales y en equipo. (Pertener a un equipo no será sinónimo de tener la misma nota, ya que cada alumno tendrá la que le corresponda en función de sus aportaciones al mismo y su esfuerzo personal).

**De la suma de las calificaciones parciales se obtendrá la nota media, que constituirá la valoración definitiva al final del cuatrimestre. Su superación implicará una puntuación igual o superior a 5,0 puntos.**

Los alumnos que asistan regularmente a clase se acogerán a la evaluación continua, obteniendo sus calificaciones mediante el ejercicio de trabajos prácticos y exámenes parciales. Las clases prácticas se valorarán con fichas de seguimiento del alumno en las que se indicara la fecha, los documentos a corregir aportados por el alumno, así como las observaciones apuntadas por el profesor.

Las actividades serán de carácter obligatorio. La no entrega de una de ellas supone ya el suspenso de la materia. El alumno deberá respetar las fechas de entrega de actividades. Por cada día de retraso se descontará 0,5 puntos de la nota del ejercicio. En caso de suspender podrá recuperar los ejercicios suspensos en la convocatoria de febrero o siguientes convocatorias. A los ejercicios presentados de este modo se le descontarán 2 puntos. La defensa oral y presentación de las actividades no será obligatoria pero sí evaluable. Los ejercicios no expuestos sufrirán una penalización de 2 puntos.

**Los alumnos que superen con éxito la evaluación continua estarán exentos de realizar las pruebas finales que tendrán lugar del 27 al 31 de Enero.**

8.6. Criterios para la evaluación de alumnos con reducción autorizada del porcentaje previsto de presencialidad

En caso de que el alumno tenga justificadas sus faltas de asistencia, podrá acogerse al tipo de evaluación continua. Cualquier caso excepcional el alumno debe ponerlo en conocimiento del profesor.

8.7. Criterios para la evaluación extraordinaria

(Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria).

Los alumnos deberán entregar los trabajos del curso y realizar el examen de nuevo. La nota de esta prueba tendrá un valor del 50% sobre la valoración total. La puntuación de los ejercicios prácticos alcanzarán como máximo un 50% del total.

8.7.1 Pruebas para 3º y 4º convocatoria

Los alumnos que se encuentren en tercera o cuarta convocatoria se acogerán a la modalidad de **evaluación** descrita en el epígrafe anterior (es decir, que entreguen los trabajos y realicen el examen).

8.8. Criterios para la evaluación de alumnos con discapacidad

En cada caso concreto el profesor pondrá a disposición del alumno los medios adecuados para facilitarle la evaluación de la asignatura, así como los medios técnicos y humanos disponibles en la Escuela.

## 9. Recursos y materiales didácticos

- Aula para las asignaturas teórico- prácticas dotada de cañón-proyector (nº 24).

- Sala de exposiciones y salón de actos.
- Biblioteca.
- Apuntes y material aportado por la profesora.
- El alumno contará con material gráfico-plástico para el trabajo práctico de la asignatura.

**Todos los alumnos deben disponer de portátil propio y tener los programas a utilizar. Se recomienda adquirir la clave para acceder a la wifi de la Escuela y tener operativa una clave de acceso a la plataforma RAYUELA y a CLASSROOM.**

## 9. Bibliografía

- Munari, B. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona. Colección GG Diseño. 2011.
- Ambrose, G. y Harris, P. *Metodología del Diseño*. Parramón. Barcelona, 2010.
- Jones, John Christopher. *Diseñar el Diseño*. Barcelona. Colección GG Diseño, 1985.
- De Bono, E. *El pensamiento lateral: Manual de creatividad*. Paidós Iberica. 1991
- Costa, J. *Imagen Global*. Barcelona, CEAC, 1987.
- Frascara, J. *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires. Ed. Infinito. 2000.
- Archer, B. *Systemic Method for Designer*.
- Fuentes, R. *La práctica del diseño gráfico*. Ed. Paidós Diseño.
- Lupton E. *Intuición, acción, creación*. Barcelona. Gustavo Gili, 2012.
- Gómez Senent Martínez, E. *Teoría y metodología del proyecto*. Universidad Politécnica de Valencia. Servicio de publicación, 2008.
- González Mothelet, M. *Metodología del Diseño*.

## 10. Web y otras fuentes

- <http://es.slideshare.net/marianacattoi/mtodos-proyectuales-christopher-jones>.
- <http://alejandrogallardo.bligoo.com/content/view/52448/Bruno-Munari-que-es-un-problema-Metodologia-para-el-diseno.html#.UIRqFFBShpo>.
- <http://es.slideshare.net/letguz2012/metodologia-de-diseo-para-exponer-a-alumnos-de-tdii-o-ii>.

- <https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/Metodologia%20del%20Diseño.pdf>
- <http://diariodesign.com/2016/10/descubre-que-caracteriza-al-diseno-contemporaneo/>
- <https://apoyandoproyectos.wordpress.com/2011/09/04/metodologia-de-investigacion-en-diseno-parte-1-introduccion/>

Películas relacionadas con Diseño de Interiores:

- “La naranja mecánica”. Stanley Kubrick, 1971.
- “Amelie”. Jean Pierre Jeunet. 2001.
- “The fall”. Tarsem Singh. 2006.
- “Melancholia” Lars von Trier. 2011.
- “Moonrise Kingdom” Wes Anderson. 2012.