



## GRADO EN DISEÑO

Módulo	FUNDAMENTAL
Materia	METODOLOGÍA
Asignatura	CÓDIGO: 804106 NOMBRE: METODOLOGÍA DEL PROYECTO

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Tercero
Carácter:	Obligatoria
Período de impartición:	1 <sup>er</sup> semestre o 2 <sup>o</sup> semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: DISEÑO E IMAGEN  
Coordinador: Ricardo Iglesias García  
Correo electrónico: [ricardo@ucm.es](mailto:ricardo@ucm.es)  
Teléfono: 91 3943653

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

#### DESCRIPTOR

En esta asignatura se incide de manera especial en las fases que conforman el desarrollo de todo proyecto de diseño, desde la ideación y conceptualización (*briefing*) hasta la producción final. La sistematización de todas ellas de forma consecutiva configura el método de trabajo necesario para resultar en un proyecto riguroso, efectivo y adecuado. En dicho proceso deben a su vez de combinarse tanto la experimentación sistemática como el pensamiento intuitivo, expresados ambos en toda una serie de acciones (investigación, esquematización, prueba, etc.) imprescindibles y en la mayoría de los casos propias de cada etapa del proyecto.

#### OBJETIVOS

##### Objetivos generales:

- OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.
- OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.
- OG.5. Promover el conocimiento de aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del contexto del diseño y de sus productos a lo largo de todo su ciclo de vida.
- OG.6. Dar a conocer el rol social del diseñador enfatizando la necesidad social de innovación y sostenibilidad, así como promover y facilitar las colaboraciones entre profesión, industria y sociedad.



- OG.7. Desarrollar y cultivar en el alumno las habilidades comunicativas en las relaciones interpersonales y en las situaciones profesionales hasta que sea capaz de presentar y defender oralmente y por escrito su propio trabajo.
- O.8. Promover una aproximación ordenada al diseño que potencie la interactividad entre el diseñador y los demás profesionales involucrados en el proceso.

### **Objetivos específicos:**

El alumno deberá de ser capaz de:

- Asimilar el Proyecto como un proceso intelectual con fines objetivos.
- Entender la Metodología como un sistema consecutivo, de bases teóricas y con resultados prácticos.
- Valorar las fases de conceptualización e investigación como fundamentales dentro de la metodología general del proyecto.
- Discriminar fuentes de documentación adecuadas.
- Integrar conceptos, valores y objetivos con los métodos y las herramientas adecuados para cada correcta optimización del sistema de trabajo.
- Desarrollar capacidades de trabajo integral a la hora de abordar todos los aspectos necesarios agrupados en un proyecto, así como todas y cada una de sus fases.
- Entender el proyecto como una actividad integral, en desarrollo y revisión continuos.
- Fomentar el trabajo en grupo y la integración en grupos multidisciplinares.
- Presentar y defender en público las claves de un proyecto, haciéndoselo entender a un auditorio heterogéneo.

## **COMPETENCIAS**

### **Competencias generales:**

- CG.4. Aplicar los necesarios conocimientos de modelización, tecnología de los materiales y técnicas de producción al desarrollo de los proyectos de diseño atendiendo a su viabilidad y a los condicionantes sociales, tecnológicos y medioambientales.

### **Competencias específicas:**

- CE.2. Aplicar una metodología adecuada al proceso de la elaboración del proyecto.
- CE.4. Planificar la producción de un diseño en función de los procesos necesarios y su interdependencia, asignando una correcta distribución de las herramientas de que se disponga y de las restricciones de tiempo y recursos.
- CE.7. Ser capaz de realizar trabajos profesionales en los campos del diseño gráfico, objetual, escenográfico y en los nuevos medios.

## **CONTENIDOS**

- Introducción a la teoría de proyectos
- Identificación
- Investigación
- Contextualización
- Definición de objetivos
- Ideación y creación
- Prototipado
- Presentación del proyecto



## METODOLOGÍA

Se podrá desarrollar cualquier tipo de proyecto que tenga relación directa con el tema propuesto por el profesor para cada una de las dos partes de las que consta el desarrollo de la asignatura. En cualquier caso, será imprescindible la tutorización continua de cada uno de los proyectos propuestos por los alumnos para valorar su pertinencia y su adecuado seguimiento.

Dicha tutorización —que es a su vez la base metodológica fundamental de la asignatura— se realizará con carácter abierto para facilitar así el debate y la definición de las líneas de trabajo, desarrollo y producción de todos los equipos.

Salvo que se indique lo contrario en alguna actividad en particular, para la realización de cualquier proyecto será obligatorio su elaboración por equipos de trabajo compuestos por 2 o 3 alumnos, exclusivamente.

Además de la realización de actividades propias de cada una de las fases de ambos proyectos, con su correspondiente exposición y valoración en clase, se analizarán casos reales, y se impartirán clases magistrales sobre los contenidos que se crean oportunos.

### Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG4. CE2. CE4. CE7	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CE2. CE4. CE7	60-70% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	CG4	40-30% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.

### Actividad del estudiante:

- Identificación del reto del proyecto, a partir del tema genérico propuesto
- Investigación conceptual, transdisciplinar y de campo
- Análisis y síntesis de la documentación investigada
- Definición del contexto de actuación
- Elaboración de una serie de objetivos básicos
- Previsión de la herramienta pertinente y adecuada
- Elaboración de un prototipo
- Validación de la herramienta



- Presentación del proyecto

### Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

### EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
  - Trabajo tutelado del estudiante por el profesor supondrá un 30% del total.
  - Trabajo autónomo del estudiante, el 50% del total.
  - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 20% del total.

### BIBLIOGRAFÍA

- BÜRDEK, B. (1994) *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Ed. 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.
- JULIER, G. (2010). *La cultura del diseño*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- LLOVET, J. (1979). *Ideología y metodología del diseño*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- LUPTON, E. (2013). *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking*. Barcelona. Ed. Gustavo Gili.
- MANZINI, E. (1996). *Artefactos: hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. Madrid: Ed. Celeste.
- MANZINI, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Madrid: Experimenta Theoria.
- PAPANEK, V. (2014). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*. Barcelona: Pol·len edicions.
- PRESS, M. y COOPER, R. (2009). *El diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.