



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID

DOC 1: PROGRAMACIÓN ASIGNATURA

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN BELLAS ARTES/DISEÑO				
Departamento de Diseño e Imagen				
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA				
ASIGNATURA:	DISEÑO DE OBJETOS I			
Módulo	MÓDULO FUNDAMENTAL			
DATOS BÁSICOS:	Diseño de Objetos			
Curso:	2º			
Carácter:	Obligatoria			
Carga Docente T/P:	6 ECTS			
CUATRIMESTRE:	1º y 2º		GRUPO/S	1, 2, 3A
PROFESOR/ES:	Juan Antonio Chamorro	AULA:	S10, 203, 015	TALLER
e-mail: jachamor@ucm.es			DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA	
			CAMPUS VIRTUAL	

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS: Conocer el Paradigma del Diseño de Objetos. Crear, concebir, expresar, hacer a la luz del paradigma. Diseñar objetos: perfeccionarlos, crearlos, proyectarlos; generar un documento comunicativo que exprese la concepción de un objeto concreto -su diseño- para ser realizado por la industria.	
TEMA	OBJETIVO
TEMA 1 El Paradigma del Diseño. El concebir y el hacer.	Establecer un Paradigma del Diseño de Objetos. Considerar que el paradigma establecido es una estructura de creación para el diseño del objeto. Si se toma conocimiento de esta estructura, se toma conocimiento del cómo hacer y el cómo actuar según ella. La estructura del paradigma del diseño no es un árbol, es un rizoma: una estructura nodal conectada, semejante a una red rizomática o neuronal. Establecimiento de los nodos fundamentales y sus relaciones. El paradigma es plástico, no es fijo. Admite y necesita aportación de nuevos nodos y sus interrelaciones con los anteriores y sus transformaciones.
TEMA 2 El nodo de la tipología y su potencial creativo. Diseño en el tipo y diseño creando el tipo.	Dentro del paradigma, centrarse en el nodo fundamental de la tipología. Entender que el objeto, en el momento que se le designa con un nombre, tiene un tipo; y cualquier diseño obedece a un tipo. Establecer y reconocer un tipo. Conocido el tipo, eres el dueño del objeto. Una gran cantidad de la actividad del diseñador es diseñar expresiones de objetos tipo. Si conoces el tipo está en tu mano una gran potencialidad creativa, porque en tu mano está transformarlo, romperlo o crear un tipo nuevo, lo cual nos llevaría a la creación total de un nuevo objeto: el establecimiento de un tipo.
TEMA 3 Los nodos de la interfaz y de la caja negra. La acción unidisciplinar dentro del equipo multidisciplinar.	En el paradigma. Generar un objeto complejo desde los nodos de la interfaz y caja negra. Aprender a actuar en el diseño multidisciplinar de un objeto, en el que la complejidad técnica requiere la participación de técnicas y disciplinas muy especializadas. Diseñar una interfaz expresiva (objeto) -forma que contiene <i>cajas negras</i> - que envuelve objetos técnicos complejos y que han sido generados por otros agentes del equipo multidisciplinar.

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
FEBRERO // JUNIO // SEPTIEMBRE <u>ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:</u>	Recuperación julio: En caso de suspender la evaluación continua o de perder el derecho a esta (debido a una ausencia continuada a las clases o a la no realización de los proyectos), el estudiante deberá presentar, en las convocatorias oficiales extraordinarias, todos los proyectos del curso o aquellos faltantes o suspensos.
PROYECTO 1 Generar un objeto (propuesto y no complejo) según el paradigma del diseño del que se ha expuesto su conocimiento. Tomar conciencia de los nodos que se aplican, con cuál o cuáles se comienza y cómo éstos llevan a los otros nodos que van siendo pertinentes según la acción del pergeño del objeto. Expresar y comunicar el objeto, tanto con la expresión convencional (memoria, expresión gráfica, planos técnicos) como con cualquier otra expresión comunicativa que haga entender el objeto a cualquier agente que participe en su recepción.	(P1) 20%= 2 PUNTOS
PROYECTOS 2 y 3 (interrelacionados) Aplicar el paradigma del diseño a un objeto, comenzando por el nodo de la tipología. Propuesto un objeto, conocer su tipo y diseñar el objeto con una expresión propia dentro del tipo. Generar un segundo objeto a partir del objeto tipo, rompiendo el tipo, transformándolo o generando sobre las bases del contenido un nuevo objeto tipo. Tomar conciencia práctica de la potencialidad creativa de este nodo.	(P2) 20%= 2 PUNTOS (P3) 30%= 2,5 PUNTOS
PROYECTO 4 Diseño de un objeto, propio de un equipo multidisciplinar. Se realizará en equipos (tres, cuatro personas) formados en clase. Adquirir la experiencia del trabajo en equipo de diseños complejos.	(P4) 30%= 2,5 PUNTOS
Asistencia, actitud e interés, exposiciones obligatorias visitadas y participación en el aula.	1 PUNTO
NOTA IMPORTANTE: • La revisión y la entrega de trabajos se realizará en la fecha y hora designadas. De no ser así el estudiante constará como no presentado. No se admitirá la entrega de proyectos fuera de fecha, salvo con justificante médico o similar. • Todos los trabajos propuestos se entregarán en formato digital a través del Campus Virtual (hasta las 11:55 h. de la noche del día de la entrega). No se admite soporte papel. • Durante las exposiciones de los temas -del profesor en clase- no se permite en el aula la utilización de teléfonos móviles ni ordenadores. El profesor marcará la pauta de las excepciones. • Se ruega puntualidad para el comienzo de las clases.	