

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID
bellasartes
 UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN BELLAS ARTES/DISEÑO					
Departamento de Diseño e Imagen					
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA					
ASIGNATURA:	Metodología del proyecto				
Módulo	Fundamental				
Materia	Metodología				
DATOS BÁSICOS:					
Curso:	3º				
Carácter:	Obligatoria				
Carga Docente T/P:	6 ECTS				
CUATRIMESTRE:	1º y 2º	GRUPOS		1, 2 y 3	
PROFESOR :	Manuel Sesma Prieto	AULA:	S10	TALLER	
e-mail: msesma@ucm.es		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA			
		Campus virtual			

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
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. - OG.8. Promover una aproximación ordenada al diseño que potencie la interactividad entre el diseñador y los demás profesionales involucrados en el proceso. - OG.10. Promover la investigación como la base para un desarrollo continuo del diseño y su cultura así como también para ejercer el rol estratégico que le corresponde. Iniciar al estudiante en las prácticas de la investigación, haciéndole comprender las reglas del rigor y la exigencia para con el propio trabajo.	
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.	
Tema	Objetivos
Tema 1: Introducción a la teoría de	- Entender la Metodología como un sistema consecutivo, de

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
proyectos e ideación	bases teóricas y resultados prácticos. - Asumir el Diseño como una disciplina cuyos resultados no son siempre estéticos ni materiales. - Entender el proyecto como una actividad en desarrollo y revisión continuos. - Elaborar estrategias propias de desarrollo del proyecto, para todas y cada una de sus fases. - Fomentar el trabajo en grupo y la integración en equipos multidisciplinares. - Diferenciar problemas de necesidades a la hora de abordar cualquier proyecto. - Definir la necesidad real que da sentido a un proyecto.º
Tema 2: Investigación y conceptualización	- Deshacerse de prejuicios y otros condicionantes que limiten el desarrollo creativo. - Desligar los enfoques creativos de las percepciones y alcances exclusivamente antropocéntricos. - Conceptualizar como primer paso necesario a la hora de abordar un proyecto y que dará sentido al conjunto del mismo. - Entender la importancia del enfoque transdisciplinar para abordar la investigación proyectual de manera abierta y creativa. - Discriminar fuentes de documentación adecuadas. - Definir una base conceptual adecuada.
Tema 3: Objetivos	- Elaborar objetivos genéricos, como primer desarrollo de la necesidad del proyecto, teniendo en cuenta la base conceptual surgida de la investigación básica. - Especificar el alcance y pertinencia de cualquier objetivo proyectual. - Concordar conceptos, valores y objetivos con los métodos, códigos y herramientas adecuados para cada correcta optimización del sistema de trabajo.
Tema 4: Contextualización	- Entender las especificidades de contextos diferentes, ser capaces de detectarlas e integrarlas, así como los condicionantes de los mismos. - Definir objetivos específicos, en función del contexto en el que se desarrolla el proyecto y sus condicionantes. - Comprender la necesidad de trabajar en los términos del diseño universal, integrando la responsabilidad social, la sostenibilidad, la diversidad y el respeto al medioambiente.
Tema 5: Tono	- Decidir un estilo que delimite las posibles alternativas del proyecto y lo encaminen hacia la consecución de un fin concreto.
Tema 6: Herramienta	- Discernir y valorar adecuadamente la pertinencia y adecuación de las herramientas propuestas para cada proyecto. - Programar y aplicar sistemas de validación de la herramienta. - Elaborar mensajes visuales que reflejen adecuadamente los condicionantes del proyecto y respondan a sus planteamientos. - Presentar y defender en público las claves de un proyecto, haciéndoselo entender a un auditorio heterogéneo.

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Dado que los contenidos impartidos a lo largo de la asignatura son acumulativos, el valor de las pruebas prácticas realizadas sigue este mismo criterio.

Todas las actividades son factibles de entregarse pasada la fecha de entrega marcada para cada una —que será indicada con anterioridad suficiente por el profesor— y ser repetidas las veces que el alumno considere necesarias. Sin embargo, cualquiera de ellas que se presente por primera vez fuera de la misma no podrá optar a una calificación superior al aprobado (5) en ningún caso.

El baremo que se aplicará será el siguiente:

- SUSPENSO BAJO (1–2,9)
Ejercicios que no cumplan con los aspectos ni objetivos básicos planteados de manera correcta.
- SUSPENSO ALTO (3–4,9)
Ejercicios que cumplan menos de los aspectos y objetivos planteados de manera correcta.
- APROBADO (5–6,9)
Ejercicios que cumplan todos los objetivos planteados de manera correcta, sin que destaque ningún aspecto en particular.
- NOTABLE (7–8,9)
Ejercicios que cumplan con todos los objetivos planteados de manera correcta y aporten alguna solución creativa.
- SOBRESALIENTE (9–10)
Ejercicios que cumplan con todos los objetivos planteados de manera correcta y que aporten soluciones creativas personales y originales.

FEBRERO // JUNIO // JULIO

Recuperación julio: Los alumnos que no superen la asignatura deberán realizar un nuevo proyecto para la convocatoria de julio. La calificación final se baremará proporcionalmente, hasta una nota máxima de 10, sin contar las actividades realizadas durante la primera parte del cuatrimestre ni la presentación del proyecto.

Tema	Actividades	Peso en la nota final
Temas 1 y 2 (8 sesiones)	- Desarrollo de proyectos cortos que incluyan los condicionantes, alcance y limitaciones comunes en la gran mayoría de proyectos de diseño, así como diversas técnicas de pensamiento creativo.	40 %
Tema 2 (1 sesión)	- Generación de una idea básica de proyecto y definición de la necesidad real del mismo.	5 %
Tema 3 (1 sesión)	- Búsqueda de información, partiendo de distintas técnicas de investigación creativa, abordando la idea anterior de manera multidisciplinar. - Análisis y síntesis de la documentación y definición de una serie limitada y coherente de conceptos básicos propios.	10 %
Tema 4 (1 sesión)	- Definición del contexto de actuación. - Elaboración de una serie de objetivos específicos, teniendo en cuenta el contexto y sus condicionantes.	15 %
Tema 5 (1 sesión)	- Definición de un estilo general del proyecto que se perfile como la vía más eficaz para llevar a cabo los objetivos anteriores y que no resulten contradictorios con los mismos ni entre en conflicto con el contexto.	5 %
Tema 6 (1 sesión)	- Previsión de la herramienta como el mecanismo más adecuado para conseguir los objetivos marcados con el tono apropiado. - Elaboración de un prototipo para la puesta en práctica de la herramienta y la valoración de su idoneidad, así como la corrección de errores.	15 %
Presentación	- Exposición de proyectos.	10 %

- *Cada actividad de la primera fase deberá recogerse en una breve memoria (no superior a las 450 palabras) que se subirá al campus virtual.*
- *Todos los documentos correspondientes a cada actividad se entregarán obligatoriamente en formato digital y a través del campus virtual, en las fechas que se fijen para cada una de ellas.*
- *Las actividades entregadas pasada la fecha estipulada no podrán optar a una nota superior a 5.*
- *Cualquier actividad de la primera fase entregada en plazo puede optar a mejorar su calificación, previa solicitud al profesor.*
- *Se ruega puntualidad para el comienzo de las clases.*