



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE  
DE MADRID

GRADO EN DISEÑO				
Departamento de Dibujo II (Diseño e Imagen)				
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA				
<b>ASIGNATURA:</b>	<b>DISEÑO DE OBJETOS I</b>			
<b>Módulo</b>	<b>MÓDULO FUNDAMENTAL</b>			
<b>Materia</b>	<b>Diseño de Objetos</b>			
<b>DATOS BÁSICOS:</b>				
<b>Curso:</b>	<b>2º</b>			
<b>Carácter:</b>	<b>Obligatoria</b>			
<b>Carga Docente T/P:</b>	<b>6 ECTS</b>			
<b>CUATRIMESTRE:</b>	<b>1º y 2º</b>		<b>GRUPO/S</b>	<b>A y B</b>
<b>PROFESOR/ES:</b>	<b>Juan Antonio Chamorro</b>	<b>AULA:</b>	<b>S10</b>	<b>TALLER</b>
<b>e-mail: <a href="mailto:jachamor@ucm.es">jachamor@ucm.es</a></b>		<b>DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA</b>		
		<b>CAMPUS VIRTUAL</b>		

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS
<b>OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:</b>
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
<b>TEMA 1</b> <b>El Paradigma del Diseño. El concebir y el hacer.</b>	<p>Establecer un Paradigma del Diseño de Objetos. Considerar que el paradigma establecido es una estructura de creación para el diseño del objeto.</p> <p>Si tomas conocimiento de esta estructura, tomas conocimiento de un cómo hacer y actúas según ella.</p> <p>La estructura del paradigma del diseño no es un árbol, es un rizoma: una estructura nodal conectada como una red rizomática o neuronal.</p> <p>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.</p>
<b>TEMA 2</b> <b>El nodo de la tipología y su potencial creativo.</b> <b>Diseño en el tipo, y rompiendo o creando el tipo.</b>	<p>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.</p>

	<p>Conocido el tipo, eres el dueño del objeto. Una gran cantidad de la actividad del diseñador es diseñar expresiones de objetos tipo.</p> <p>Si conoces el tipo está en tu mano una gran potencialidad creativa, porque está en tu mano transformarlo, romperlo o crear un tipo nuevo que nos llevaría a la creación total de un nuevo objeto: el establecimiento de un tipo.</p>
<p><b>TEMA 3</b></p> <p><b>Los nodos de la interfaz y de la caja negra. La acción unidisciplinar dentro del equipo multidisciplinar.</b></p>	<p>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.</p> <p>Diseñar una interfaz expresiva (objeto) -forma que contiene cajas negras- que envuelve objetos técnicos complejos, generados por otros agentes del equipo multidisciplinar.</p>

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
<p><b>FEBRERO // JUNIO // SEPTIEMBRE</b></p> <p><b><u>ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:</u></b></p>	<p><b>Recuperación septiembre:</b> <i>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.</i></p>
<p><b>PROYECTO 1</b></p> <p>Generar un objeto (fijado, y no complejo) según el paradigma del diseño del que se toma conocimiento. Tomar consciencia 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.</p> <p>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 la recepción del objeto.</p>	<p><b>(P1) 20%= 2 PUNTOS</b></p>
<p><b>PROYECTOS 2 y 3</b> (interrelacionados)</p> <p>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.</p> <p>Generar un segundo objeto a partir del objeto tipo, rompiendo el tipo, transformándolo o generando sobre las bases del contenido un nuevo objeto tipo.</p> <p>Tomar consciencia práctica de la potencialidad creativa de este nodo.</p>	<p><b>(P2) 20%= 2 PUNTOS</b></p> <p><b>(P3) 30%= 2,5 PUNTOS</b></p>

<p><b>PROYECTO 4</b></p> <p>Diseño de un objeto propio de un equipo multidisciplinar según los objetivos. Se realizará en equipos formados en clase.</p> <p>Adquirir la experiencia del trabajo en equipo de diseños complejos.</p>	<p>(P4) <b>30%= 2,5 PUNTOS</b></p>
<p>Asistencia, actitud e interés, exposiciones obligatorias visitadas y participación en el aula.</p>	<p><b>1 PUNTO</b></p>
<p><b>NOTA IMPORTANTE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>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.</i></li> <li>• <i>Todos los trabajos propuestos se entregarán en formato digital a través del Campus Virtual (hasta las 12 de la noche del día de la entrega). No se admite soporte papel.</i></li> <li>• <i>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.</i></li> <li>• <i>Se ruega puntualidad para el comienzo de las clases.</i></li> </ul>	