



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN DISEÑO			
Departamento de Dibujo II (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	GRUPO	1, 2, 3 y 4
PROFESOR/ES:	Manuel Sesma Prieto	AULA:	S10B TALLER
e-mail: msesma@ucm.es	DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA		
	Campus virtual		

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS	
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:	
Objetivos generales:	
<ul style="list-style-type: none"> 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. O.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.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:	
<ul style="list-style-type: none"> 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:	
<ul style="list-style-type: none"> 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 proyectos	- Asimilar el Proyecto como un proceso intelectual con fines objetivos.
Tema 2: Ideación	- Entender la Metodología como un sistema consecutivo, de bases teóricas y con resultados prácticos.

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:

Tema 3: Investigación y conceptualización	<ul style="list-style-type: none"> - Valorar las fases de conceptualización e investigación como fundamentales dentro de la metodología general del proyecto. - Conceptualizar como primer paso necesario a la hora de abordar un proyecto y que dará sentido al conjunto del mismo, descartando la imagen como punto de partida pero teniendo la formalización como herramienta necesaria. - Discriminar fuentes de documentación adecuadas.
Tema 4: Definición de objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Integrar conceptos, valores y objetivos con los métodos y las herramientas adecuados para cada correcta optimización del sistema de trabajo. - Presentar y defender en público las claves de un proyecto, haciéndoselo entender a un auditorio heterogéneo.
Tema 5: Tono y herramienta	<ul style="list-style-type: none"> - Decidir un estilo que delimite las posibles alternativas del proyecto y lo encaminen hacia la consecución de un fin concreto. - Elaborar mensajes visuales que reflejen adecuadamente los condicionantes del proyecto y respondan a sus planteamientos.
Tema 6: Prototipado y producción del artefacto	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Elaborar estrategias propias de desarrollo del proyecto. - Fomentar el trabajo en grupo y la integración en grupos multidisciplinares.

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

FEBRERO // JUNIO // SEPTIEMBRE

Recuperación septiembre: Los alumnos que no superen la asignatura deberán realizar un nuevo proyecto para la convocatoria de septiembre. En estos casos, la calificación final se baremará sin contar la presentación del proyecto ni la autoevaluación, hasta una nota máxima de 10.

Tema	Actividades	Peso en la nota final
Tema 2 (2 sesiones)	- A partir del tema genérico propuesto, cada grupo debe buscar una idea básica a directamente con el mismo a través de diversas técnicas de pensamiento creativo.	5 %
Tema 3 (3 sesiones)	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda de información, partiendo de distintas técnicas de investigación conceptual inicial, 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. 	15 %
Tema 4 (2 sesiones)	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de una serie de objetivos básicos que se pretenden cumplir, diseñados a partir de toda la base conceptual anterior. - Definición del contexto de actuación. 	20 %
Tema 5 (3 sesiones)	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Previsión de la herramienta como el mecanismo más adecuado para conseguir los objetivos marcados con el tono apropiado. 	10 % 15 %
Tema 6 (3 sesiones)	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de un prototipo para la puesta en práctica de la herramienta y la valoración de su idoneidad, así como la corrección de errores. - Producción del artefacto. 	5 %
Presentación final	<ul style="list-style-type: none"> - Exposición de proyectos - Encuesta de autoevaluación 	10 % 20 %

- *Tras el tema 4 se realizará una primera presentación del anteproyecto, recomendable pero no obligatoria, que servirá de orientación general de cada proyecto y no contará para la evaluación final.*
- *Todos los documentos correspondientes a la actividad del proyecto se entregarán obligatoriamente en formato digital.*
- *Se ruega puntualidad para el comienzo de las clases.*