

## Guía docente

### Materias

1_Proyectos .....	03
2_Lenguajes y técnicas de representación y comunicación visual .....	16
3_Historia de las artes y el diseño e historia del diseño .....	22
4_Gestión del Diseño .....	30
5_Ciència aplicada al disseny .....	36
6_Tecnologia aplicada al disseny (gráfico/de interiores/de moda/de producto) .....	44
7_Herramientas para el diseño (gráfico/de interiores/de moda/de producto) .....	66
8_Practicum .....	71
9_Trabajo Final.....	77

ÀREA		MATERIAS									
Integración		Proyectos									
<b>Presentación</b>											
La materia Proyectos se enmarca en el área de integración. Se concibe como eje vertebrador de los conocimientos, las habilidades y las destrezas que el alumnado incorpora a lo largo de los semestres en las otras materias del plan de estudios.											
En esta materia el alumnado adquirirá, a lo largo de los cuatro cursos y con un aumento progresivo de la complejidad conceptual, funcional y técnica, el dominio de la metodología proyectual de resolución de problemas según unos requisitos específicos, lo más parecidos a un encargo profesional.											
Las asignaturas que engloban la materia Proyectos son de formación obligatoria y de carácter práctico.											
La materia incorporará de forma gradual, a lo largo de los ocho semestres, los distintos ámbitos de las actividades principales profesionales de la especialidad, que tiene como objetivo principal permitir que el alumnado se adapte al contexto actual.											
Asignaturas de la materia	Especialidad	ECT	Tipo	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S
Proyectos Diseño 1	Interiores, Moda y Producto	6	OB			x					
Proyectos Diseño 1	Gráfico	8				x					
Proyectos Diseño 2	Interiores, Moda y Producto	6	OB				x				
Proyectos Diseño 2	Gráfico	8	OB				x				
Proyectos Diseño 3	Interiores, Moda y Producto	10	OB					x			
Proyectos Diseño 3	Gráfico	8	OB					x			
Proyectos Diseño 4	Gráfico, Interiores, Moda y Producto	6	OB						x		
Proyectos Interdisciplinarios	Gráfico, Interiores, Moda y Producto	6	OB						x		
Proyectos Monográficos de Especialidad	Gráfico, Interiores, Moda y Producto	6	OP							x	
Proyectos Monográficos de Interdisciplinariedad	Gráfico, Interiores, Moda y Producto	6	OP							x	
Otras asignaturas afines a la materia		ECT	Tipo	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S
Introducción al Diseño		8	FB		x						

T= tipo de materia (FB= básica, OB= obligatoria, OP= optativa)

### Requisitos de matrícula

### Conocimientos previos

Conocimientos sobre los contenidos mínimos de las asignaturas de modalidad de bachillerato de artes: Historia del Arte y el Diseño.

### Contenidos

Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

#### 1. ¿Cómo se realiza un proyecto de diseño gráfico?

- Definición y realización de proyectos. Metodología proyectual. Estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad. El trabajo en equipo. Técnicas para la visualización de las ideas.
- Identidad corporativa y de producto. Envases y embalaje. La gráfica y el tratamiento gráfico de la información.
- Gráfica y comunicación aplicada al espacio. Señalética. Diseño editorial. Diseño publicitario.
- El diseño gráfico. Preproducción, producción y posproducción de proyectos de imagen en movimiento.
- El diseño interactivo. Sistemas de interacción. Gestión de contenedores. Representación gráfica de la información. Usabilidad y accesibilidad.
- Elaboración de proyectos interdisciplinarios.
- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.
- Métodos de investigación en el diseño. El proceso de proyectación como investigación.

#### 2. ¿Cómo se realiza un proyecto de interiorismo?

- Fundamentos y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de interiores.

- Realización de proyectos en los distintos ámbitos de especialidad.
- Definición y realización de proyectos de interiores, aplicando la metodología de resolución de proyectos, evaluación y verificación.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto para su comprensión como su aceptación.
- Estudios de presupuesto y análisis de viabilidad.
- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.
- Elaboración de proyectos interdisciplinarios.
- Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado.
- Conocimientos de la dirección y ejecución de proyectos de diseño de interiores.
- Tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto.
- Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.

### **3. ¿Cómo se realiza un proyecto de moda?**

- Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.
- Fundamentos y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de moda.
- Realización de proyectos en los distintos ámbitos de la especialidad.
- Aplicación de las técnicas de patronaje y confección para la comprensión, la fabricación y la aceptación del producto final.
- Desarrollo de proyectos interdisciplinarios.
- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.
- Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.

### **4. ¿Cómo se realiza un proyecto de producto y sistemas?**

- Realización de proyectos en los distintos ámbitos de la especialidad.

- Fundamentos y estudio teórico-práctico de proyectos de diseño de productos y sistemas.
- Definición y realización de proyectos de productos y sistemas, según factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Procesos y técnicas de modelización y prototipado.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema.
- Presupuestos y análisis de viabilidad.
- Gestión de proyectos de diseño de productos y sistemas.
- Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto.
- Desarrollo de proyectos interdisciplinarios.
- Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.

COMPETENCIAS	METODOLOGÍA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES FORMATIVAS
<p>Documentar el tema y el contexto del proyecto. CT-01, CT_14, CE_PRO_13</p>	<p>Análisis / estudio de casos.</p> <p>Aprendizaje basado en resolución de proyectos.</p>	<p>01_ Reconocer y aplicar diferentes estrategias de investigación documental para la obtención de datos significativos para concebir un proyecto.</p> <p>02_ Organizar e interpretar la documentación para definir los objetivos y los condicionantes del proyecto.</p>	<p>Elaboración de proyectos por fases.</p> <p>Exposición y defensa del proyecto.</p> <p>Elaboración de algunas fases del proyecto en equipo o el proyecto en equipo.</p>
<p>Organizar y definir el encargo del proyecto. CT-01, CT-03, CE_PRO_13</p> <p>Generar y seleccionar propuestas.</p> <p>CT-01, CT-03, CG-01, CG_08, CG-17, CE_GRA_01, CE_GRA_03, CE_GRA_06, CE_INT_1, CE_INT_02, CE_INT_04, CE_MO_01, CE_MO_02, CE_MO_06, CE_MO_07, CE_MO_08, CE_PRO_01, CE_PRO_02</p> <p>Planificar y desarrollar la propuesta.</p> <p>CT-01, CT-03, CT-08, CG-01, CG-17, CE_GRA_05, CE_GRA_06, CE_GRA_10, CE_INT_05, CE_INT_06, CE_MO_07, CE_MO_08, CE_PRO_04</p>		<p>03_ Organizar e interpretar la documentación para definir los objetivos y los condicionantes del proyecto.</p> <p>04_ Experimentar; proponer y evaluar ideas, conceptos y soluciones.</p> <p>05_ Planificar y desarrollar la propuesta más idónea.</p> <p>06_ Interrelacionar el lenguaje formal, simbólico y con funcionalidad específica en los proyectos.</p> <p>07_ Realizar estudios de viabilidad y previsión presupuestaria de los proyectos.</p>	

Comunicar el proyecto y realizar autocrítica. CT-06, CT-07, CT-14, CG-11, CE_GRA_04,		08_ Presentar, comunicar, defender y argumentar el proyecto con razonamiento crítico y visión autocrítica.	
Organizar y dirigir el trabajo en equipo e integrarse en el mismo para la realización de proyectos de diseño. CT-07, CT- 09, CG-07		09_ Saber coordinarse con el grupo e integrarse en él, y asumir con responsabilidad el rol pertinente en un trabajo en equipo. 10_ Desarrollar en grupo un proyecto interdisciplinario y de alcance pluridisciplinario.	

<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>	
<b>Actividades de evaluación</b>	<b>Descripción y criterios de evaluación</b>

<p>Elaboración de proyectos por fases individualmente y/o en equipos.</p> <p>Según el curso se gradúa en:</p> <p><b>Primer curso:</b> Trabajos de Introducción al Diseño</p> <p><b>Segundo curso:</b> Introducción al Anteproyecto</p> <p><b>Tercer curso:</b> Introducción al Proyecto Ejecutivo</p> <p><b>Cuarto curso:</b> Proyecto Ejecutivo</p>	<p>Elaboración de proyectos por fases</p> <p><b>Fase 1 del proyecto: búsqueda documental 10&lt;30 %</b></p>							
		<b>2S</b>	<b>3S</b>	<b>4S</b>	<b>5S</b>	<b>6S</b>	<b>7S</b>	
	Introducción al ámbito del diseño y a la terminología: 2 trabajos pautados sobre arte, artesanía y diseño. Forma y función. Valores. <b>Criterios</b> Clasificación correcta de los conceptos de la materia. Análisis de los contenidos según los parámetros dados. Presentación correcta de los trabajos.	Elaboración del proyecto: fase I  <b>Criterios</b> Pertinencia de las fuentes consultadas. Estructura del análisis. Ortografía y presentación.			Elaboración del proyecto: fase I  <b>Criterios</b> Pertinencia de las fuentes consultadas. Estructura del análisis. Ortografía y presentación.		Elaboración del proyecto: fase I  <b>Criterios</b> Pertinencia de las fuentes consultadas. Estructura del análisis. Ortografía y presentación.	
		30 %	20 %	20 %	10<15 %	10<15 %	10<15 %	
	<p><b>Trabajo en equipo</b> Participación en el trabajo: roles y normas. Gestión del tiempo. Responsabilidad de las tareas y propuestas de mejora. Convivencia y resolución de conflictos.</p>				<p><b>Trabajo en equipo multidisciplinario</b> Capacidad de organización de las tareas y adaptación al grupo interdisciplinario para resolver el proyecto. Capacidad de organización de las tareas y adaptación al grupo para resolver los conflictos. Autoevaluación.</p>			
		0<10 %	0<10 %	0<10 %	Proyectos interdisciplinarios 5<10 %	Proyectos interdisciplinarios 5<10 %		



**Fase 2 del proyecto: interpretación de datos 10<15 %**

	2S	3S	4S	5S	6S	7S		
Introducción al ámbito de proyectos: 1 trabajo pautado Diseño y contexto Tendencias <b>Criterios</b> Interrelación de los conocimientos teóricos de la materia. Síntesis clara de la información.		Elaboración del proyecto: fase 2  <b>Criterios</b> Síntesis de la información. Definición del problema.		Elaboración del proyecto: fase 2  <b>Criterios</b> Síntesis de la información. Definición del problema.		Elaboración del proyecto: fase 2  <b>Criterios</b> Síntesis de la información. Definición del problema.		
	15%	10 %	10 %	10<15 %	10<15 %	10<15 %		
<b>Trabajo en equipo</b> Participación en el trabajo: roles y normas. Gestión del tiempo. Responsabilidad de las tareas y propuestas de mejora. Convivencia y resolución de conflictos.				<b>Trabajo en equipo multidisciplinario</b> Capacidad de organización de las tareas y adaptación al grupo interdisciplinario para resolver el proyecto. Capacidad de organización de las tareas y adaptación al grupo para resolver los conflictos. Autoevaluación.				
		0<10 %	0<10 %	0<10 %	Proyectos interdisciplinarios 5<10 %	Proyectos interdisciplinarios 5<10 %		

Fase 3 del proyecto: creación 10<30 %								
	2S	3S	4S	5S	6S	7S		
Elaboración del proyecto por fases	Prácticas de estrategias de la creatividad.	Elaboración del proyecto: fase 3 Recopilación del proceso de ideación.	Elaboración del proyecto: fase 3 Recopilación del proceso de ideación.	Elaboración del proyecto: fase 3 Recopilación del proceso de ideación.	Elaboración del proyecto: fase 3 Recopilación del proceso de ideación.	Elaboración del proyecto: fase 3 Recopilación del proceso de ideación.		
	<b>Criterios</b> Comprensión y aplicación de distintas estrategias para la ideación.	<b>Criterios</b> Calidad de las propuestas. Utilización de las herramientas y los recursos más manuales. Grado de relación de ideas y conceptos que le lleven a desarrollar hipótesis de trabajo.	<b>Criterios</b> Calidad de las propuestas. Utilización de las herramientas y los recursos más manuales. Grado de relación de ideas y conceptos que le lleven a desarrollar hipótesis de trabajo.	<b>Criterios</b> Evolución de las propuestas. Calidad de las propuestas. Riqueza del uso de herramientas y recursos manuales y digitales. Grado de relación de ideas y conceptos que le lleven a desarrollar hipótesis de trabajo.	<b>Criterios</b> Evolución de las propuestas. Calidad de las propuestas. Riqueza del uso de herramientas y recursos manuales y digitales. Grado de relación de ideas y conceptos que le lleven a desarrollar hipótesis de trabajo.	<b>Criterios</b> Evolución de las propuestas. Calidad de las propuestas. Riqueza del uso de herramientas y recursos manuales y digitales. Grado de relación de ideas y conceptos que le lleven a desarrollar hipótesis de trabajo.	<b>Criterios</b> Evolución de las propuestas. Calidad de las propuestas. Riqueza del uso de herramientas y recursos manuales y digitales. Grado de relación de ideas y conceptos que le lleven a desarrollar hipótesis de trabajo.	
		25 %	20<25 %	20<30 %	20<30 %	10<30 %	20<30 %	
	<b>Trabajo en equipo</b> Participación en el trabajo: roles y normas. Gestión del tiempo. Responsabilidad de las tareas y propuestas de mejora. Convivencia y resolución de conflictos.	<b>Trabajo en equipo</b>			<b>Trabajo en equipo multidisciplinario</b> Capacidad de organización de las tareas y adaptación al grupo interdisciplinario para resolver el proyecto. Capacidad de organización de las tareas y adaptación al grupo para resolver los conflictos. Autoevaluación.			
			0<10 %	0<20 %	Proyectos interdisciplinarios 5<20 %	Proyectos interdisciplinarios 5<20 %		

<b>Fase 4 del desarrollo del proyecto 10&lt;30 %</b>								
	<b>2S</b>	<b>3S</b>	<b>4S</b>	<b>5S</b>	<b>6S</b>	<b>7S</b>		
1 trabajo de metodología proyectual. <b>Criterios</b> Seguir las pautas marcadas de metodología proyectual. Calidad de la presentación.		Elaboración del proyecto: fase 4 Entrega de la resolución del proyecto. <b>Criterios</b> Calidad formal de la solución. Calidad de la representación gráfica manual o digital. Calidad de la presentación. Expresión y comunicación ante el grupo de clase aplicando las pautas dadas.		Elaboración del proyecto: fase 4 Entrega de la resolución del proyecto. <b>Criterios</b> Calidad conceptual. Calidad formal de la solución. Calidad de la representación gráfica manual o digital. Viabilidad del proyecto (económica...) Calidad de la presentación. Calidad de la memoria técnica. Calidad de las conclusiones. Comunicar un proyecto de forma comprensible.		Elaboración del proyecto: fase 4 Entrega de la resolución del proyecto. <b>Criterios</b> Calidad conceptual. Calidad formal de la solución. Calidad de la representación gráfica manual o digital. Viabilidad del proyecto (económica...) Calidad de la presentación. Calidad de la memoria técnica. Calidad de las conclusiones.		
	30 %	20<25 %	20<25 %	20<30 %	10<30 %	20<40 %		
<b>Trabajo en equipo</b> Participación en el trabajo: roles y normas. Gestión del tiempo. Responsabilidad de las tareas y propuestas de mejora. Convivencia y resolución de conflictos.				<b>Trabajo en equipo multidisciplinario</b> Capacidad de organización de las tareas y adaptación al grupo interdisciplinario para resolver el proyecto. Capacidad de organización de las tareas y adaptación al grupo para resolver los conflictos. Autoevaluación				
			0<10 %	0<20 %	Proyecto interdisciplinario 10<20 %	Proyecto interdisciplinario 10<20 %		

<b>Comunicar un trabajo o un proyecto de forma individual o en un equipo de trabajo</b>							
	<b>2S</b>	<b>3S</b>	<b>4S</b>	<b>5S</b>	<b>6S</b>	<b>7S</b>	
		<b>Criterios</b> Expresión y comunicación ante el grupo de clase. Aplicación de las pautas dadas.		<b>Criterios</b> Expresión y comunicación ante el grupo de clase. Calidad de la argumentación y del debate de ideas ante los demás. Comunicar un proyecto de forma atractiva y utilizar las herramientas y los recursos apropiados. Analizar y evaluar presentaciones de otros compañeros. Evaluación entre iguales a partir de las pautas dadas.		<b>Criterios</b> Argumentación clara (puesta en escena y lenguaje corporal). Diálogo con los demás. El alumno/a se expresa con fluidez, corrección gramatical y usa el vocabulario de especialidad. Comunicar un proyecto de forma atractiva y utilizar recursos para la presentación para potenciar su proyecto.	
		10 % Individual o por parejas	10 % Individual o por parejas	10<20 % Individual o en equipo	5<20% Equipos interdisciplinarios	5<20 % Equipos interdisciplinarios	

Calificación	Criterios específicos de la nota “no presentado”
<p>Cualquier acto de copia o plagio supondrá el suspenso inmediato e irrevocable de la actividad evaluativa.</p> <p>Los profesores harán la media ponderada de las notas obtenidas por el alumno/a durante el semestre, siempre teniendo en cuenta los porcentajes de los criterios de calificación que se determinen en la guía docente de la asignatura.</p> <p>Para aprobar la asignatura de la materia es preciso que esta nota media sea superior o igual a 5.</p>	<p>La asistencia a clase es obligatoria. Los profesores establecerán mecanismos para controlarla.</p> <p>El alumno/a que no cumpla un mínimo del 80 % de las horas presenciales de la asignatura de una materia obtendrá un "no presentado" de la misma.</p>

Fuentes básicas de la materia
<p>BACHRACH, E. (2012). <i>ÁgilMente</i>. Barcelona: Conecta.</p> <p>CAMPI, I. (1995). <i>Què és el disseny?</i> Barcelona: Columna.</p> <p>GALAN, J.; GUAL, J.; MARÍN, J.M.; OLUCHA, J.; TORRENT, R.; VIDAL, R. <i>El diseño industrial en España. Manuales Arte Cátedra</i>. Pág. 421 a 433.</p> <p>GALLEGO, F. (2001). <i>Aprender a generar ideas</i>. Barcelona: Paidós.</p> <p>GUAYABERO, O.; UBEDA, R. (2016). <i>Conversación polifónica sobre diseño y otras cosas. Retrato imperfecto de Curro Claret</i>. Barcelona: Columna.</p> <p>GUILERA, LL. <i>Anatomía de la creatividad</i>. <a href="http://old.esdi.es/public/docs/zjqbvkem.pdf">http://old.esdi.es/public/docs/zjqbvkem.pdf</a></p> <p>EAMES, C. (1995). <i>¿Qué es el diseño?</i> Barcelona: GG mínima.</p> <p>HESKETT, J. <i>El diseño en la vida cotidiana</i>.</p> <p>MARTÍ I FONT, J. <i>Introducció a la metodologia del disseny</i>.</p> <p>NORMAN, D.A. (2005). <i>El diseño emocional</i>. Paidós Editorial.</p> <p>POTTER, N. <i>Qué es un diseñador</i>.</p> <p>RICARD, A. (2000). <i>La aventura creativa. Las raíces del diseño</i>. Barcelona: Ariel.</p> <p>ROM, J. (2002). <i>Els fonaments del disseny gràfic, Procés projectual i metodologia</i>. Barcelona: Trípodos.</p> <p>SUDJIC, D. (2009). <i>El lenguaje de las cosas</i>. Turner Publicaciones.</p>

## Fuentes básicas de la materia

- AAVV. *Una introducción al Design Thinking*. Standford: Ed. Institute of design at Standford.
- BÜRDEJ, BERNHARD E. *Diseño, historia, teoría y práctica de diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- CHAVES, N. (2002). *El oficio del diseñar*. Barcelona: Gustavo Gili.
- CONRAN, T. *Diseño*. Editorial Blume.
- JONE, J. CH. (1985). *Diseñar el diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- GASCA, J.; ZARAGOZA, R. (2014). *Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas*. Madrid: LID Editorial Empresarial.
- LIPOVESKY, G.; ROUX, E. (2004). *El lujo eterno, de la era de lo sagrado al tiempo de las marcas*. Barcelona: Anagrama.
- MILTON, A.; RODGERS, P. (2013). *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Barcelona: Blume.
- MUNARI, B. (1987). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- MUNARI, B. (1996). *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona: Gustavo Gili
- MANZINI, E. *La materia de la invención*. CEAC.
- MANZINI, E. (2015). *Cuando todos diseñan*. MIT Press.
- PAPANEK, V. (1970). *Design for the real world*. Londres: Thames and Hudson.
- RICARD, A. *La aventura creativa, las raíces del diseño*. Editorial Ariel.
- SENNET, R. *El artesano*. Editorial Anagrama.
- WUCIUS, W. (1996). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili

ÀREA		MATERIA									
Instrumental		Lenguajes y técnicas de representación y comunicación visual									
<b>Presentación</b>											
<p>La materia «Lenguajes y técnicas de representación y comunicación visual» se enmarca en el área instrumental. El objetivo de la materia es proporcionar herramientas y recursos de amplia aplicación, tanto por lo que respecta a las distintas especialidades como a su proyección a otras asignaturas del plan de estudios. Esta materia proporciona al alumnado unas bases técnicas y conceptuales fundamentales que le facultan para la representación visual mediante los sistemas y códigos propios de cada una de las asignaturas.</p> <p>Las asignaturas que forman parte de esta materia se desarrollan a lo largo del primer año de grado y son comunes en sus cuatro ramas: Interiores, Moda, Gráfico y Producto.</p>											
<b>Requisitos previos</b>						<b>Idioma en que se imparte</b>					
Conocimientos básicos de dibujo técnico. Informática a nivel de usuario.						Catalán, castellano.					
Asignaturas de la materia		ECT	Tipo	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S
Lenguaje del Diseño y Aplicaciones 1 y 2		(Taller bi- y tridimensional y DAO)	6 + 6	FB	x	x					
Dibujo 1 y 2			3+3	FB	x	x					
Sistemas de Representación 1 y 2		(Geometrías i DAO)	6 + 6	FB	x	x					
Tipografía y Composición			4	FB	x						
Fotografía y Imagen Digital			3	FB	x						
Medios Audiovisuales			3	FB		x					

T= tipo de materia (FB= básica, OB= obligatoria, OP= optativa)

## Contenidos

Comprensión y representación de ideas mediante el lenguaje visual y su expresión.  
Metodología de análisis y experimentación.  
Representación normalizada de objetos, volúmenes y espacios.  
Fundamentos del croquis: calidad de la línea.  
Expresión gráfica y experimentación en el espacio bi- y tridimensional.  
Análisis de la forma, la composición y la percepción.  
Principios de composición, orden y jerarquía visual. Formas, estructuras y composiciones gráficas.  
Calidad expresiva y estética en la representación y la comunicación.  
Cromatismo, significación y tratamiento del color. Imagen y lenguaje audiovisual.  
Fundamentos del entorno digital.  
Materiales, soportes y técnicas para la representación.  
El proceso creativo.  
Técnicas de creatividad.  
Técnicas de presentación y comunicación.



COMPETENCIAS	METODOLOGÍA DOCENTE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES FORMATIVAS
<p>Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. <b>CT - 01</b></p> <p>Utilizar de forma eficaz las tecnologías de la información y la comunicación. <b>CT - 04</b></p> <p>Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma y el color. <b>CG_04</b></p> <p>Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. <b>CT-04, CG - 02</b></p> <p>Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica. <b>CG - 03</b></p>	<p><b>Clases magistrales</b></p> <p><b>Demostraciones prácticas</b></p> <p><b>Seminario</b></p>	<p><b>01_</b> Representa formas, objetos y espacios en los sistemas normalizados de representación: diédrico, axonométrico y cónico.</p> <p><b>02_</b> Representa y estructura formas, objetos e ideas con los recursos gráficos adecuados a la finalidad expresiva o comunicativa.</p> <p><b>03_</b> Analiza, construye y retoca imágenes y las prepara para su uso en la comunicación gráfica y audiovisual.</p> <p><b>04_</b> Elabora presentaciones gráficas y audiovisuales de trabajos.</p> <p><b>05_</b> Organiza y jerarquiza contenidos; compone gráficamente textos e imágenes.</p> <p><b>06_</b> Aplica las teorías de la percepción, el color y la forma en las representaciones.</p> <p><b>07_</b> Analiza e interpreta el espacio a partir de construcciones tridimensionales.</p> <p><b>08_</b> Utiliza las técnicas analógicas y digitales para interrelacionar los diferentes lenguajes de representación y comunicación.</p> <p><b>09_</b> Elige con autonomía la técnica y el lenguaje adecuados para la representación e interpretación de objetos y espacios según la finalidad comunicativa.</p>	<p><b>Carpeta de prácticas guiadas</b></p> <p>Actividades de representación a partir de modelos dados.</p> <p>Ejercicios, técnicas y lenguajes de representación analógicos y digitales.</p> <p><b>Carpeta de prácticas aplicadas</b></p> <p>Ejercicios y técnicas de aplicación de las técnicas y lenguajes de representación analógicas y digitales.</p> <p><b>Portafolios</b></p>

<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>		
<b>Tipología de las actividades evaluativas</b>	<b>Criterios</b>	<b>%</b>
<p><b>Carpeta de prácticas guiadas en el aula</b> Actividades de representación a partir de los modelos dados y guiados por el profesor. Actividad presencial. Ejercicios de técnicas y lenguajes de representación analógicos y digitales.</p>	<p>1_ Interpretación correcta del modelo dado. 2_ Aplicación técnica correcta en la representación. 3_ Grado de verosimilitud entre el modelo dado y la representación. 4_ Uso correcto de técnicas y procedimientos.</p>	30<50
<p><b>Carpeta de prácticas aplicadas</b> Ejercicios y trabajos de aplicación de las técnicas y lenguajes de representación analógicos y digitales. Trabajo autónomo.</p>	<p>1_ Selección y uso de la técnica más apropiada. 2_ Aplicación técnica correcta y/o lenguaje de representación. 3_ Grado de complejidad y ahondamiento en la tarea solicitada.</p>	30<40
<p><b>Portafolios</b> Trabajo autónomo.</p>	<p>1_ Capacidad de selección y establecimiento de criterios propios. 2_ Calidad de la presentación.</p>	0<20
<p><b>Prueba</b></p>	<p>1_ Corrección en la resolución de planteamientos.</p>	0<30

Calificació	Criterios específicos de la nota “no presentado”
<p>Cualquier acto de copia o plagio supondrá el suspenso inmediato e irrevocable de la actividad evaluativa.</p> <p>Los profesores harán la media ponderada de las notas obtenidas por el alumno/a durante el semestre, siempre teniendo en cuenta los porcentajes de los criterios de calificación que se determinen en la guía docente de la asignatura.</p> <p>Para aprobar la asignatura de la materia es preciso que esta nota media sea superior o igual a 5.</p>	<p>La asistencia a clase es obligatoria. Los profesores establecerán mecanismos para controlarla. El alumno/a que no cumpla un mínimo del 80 % de las horas presenciales de la asignatura de una materia obtendrá un "no presentado" de la misma.</p>

Fuentes de consulta obligatoria y recursos básicos de la materia
<p>ACASO, M. (2006). <i>El lenguaje visual</i>. Barcelona: Paidós.</p> <p>WONG, W. (1979). <i>Fundamentos del diseño bi- y tridimensional</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>DONDIS, D.A. (2008). <i>La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>ALBERS, J. (1989). <i>La interacción del color</i>. Madrid: Alianza Forma.</p> <p>HELLER, E. (2004). <i>Psicología del color</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>KÜPEPERS, H. (1978). <i>Fundamentos de la teoría de los colores</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>PAWLIK, J. (1996). <i>Teoría del color</i>. Barcelona: Paidós.</p> <p>APARICI, R.; GARCÍA MATILLA, A. (2008). <i>Lectura de imágenes en la era digital</i>. Madrid: Ediciones de la Torre.</p> <p>LUPTON, C. (2008). <i>Diseño gráfico. Nuevos fundamentos</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>SAMARA, T. (2009). <i>Los elementos del diseño</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>CHING, FRANCIS D.K. (2007). <i>Dibujo y proyecto</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>

## Fuentes de información de consulta y otros recursos didácticos de la materia

- ARNHEIM, R. (1989). *Arte i percepció visual*. Madrid: Alianza Editorial.
- BERGER, J. (1975). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- GARAU, A. (1992). *Las armonías del color*. Barcelona: Paidós.
- GIBSON, J. (1974). *La percepción del mundo visual*. Buenos Aires: Infinito.
- JARDÍ, E. (2007). *22 consejos sobre tipografía*. Barcelona: Actar.
- JARDÍ, E. (2012). *Pensar con imàgenes*. Barcelona: Gustavo Gili.
- KANDINSKY, V. (1970). *Punto y línea sobre el plano, contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Barcelona: Barral Editores.
- MUNARI, B. (2002). *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- MARTÍNEZ DE SOUSA, J. (2001). *Diccionario de edición, tipografía y artes gráficas*. Gijón: Ediciones Etreá.
- MÜLLER-BROCKMANN, J. (1981). *Grid Systems in graphic design*. Zurich: Niggli.
- ELAM, K. (2004). *Grid Systems principles of organizing type*. Nova York: Princeton Architectural press.
- ELAM, K. (2014). *La geometría del diseño. Estudios sobre la proporción y la composición*. Barcelona: Gustavo Gili.
- M. PUJOL, JOSEP SOLÀ (2011). *Ortotipografía. Manual de l'autor, l'editor i el dissenyador gràfic*. Barcelona: Educaula.
- SÁNCHEZ GALLEGO, J.A.; VILLANUEVA BARTRINA, L. (1991). *Temes clau de dibuix tècnic*. Barcelona: Edicions UPC.
- SÁNCHEZ GALLEGO, J.A. (1993). *Geometría descriptiva sistemas de proyección cilíndrica*. Barcelona: Edicions UPC.
- FREEMAN, M. (2015). *El ojo del fotógrafo*. Barcelona: Blume.
- MARTÍN, J.L.; MAS, M. (2005). *Manual de tipografía*. Valencia: Campgràfic.
- OLPE, P. (1997). *Drawing in design process*. Basilea: Niggli.
- HOCHULI, J. (2007). *El detalle en la tipografía*. Valencia: Campgràfic.
- GÓMEZ MOLINA, J.J.; CABEZAS, L.; BORDES, J. (2001). *El manual de dibujo, estrategias de su enseñanza en el siglo XX*. Madrid: Cátedra.
- POWELL, D. (1990). *Técnicas de presentación, guía de dibujo y presentación de proyectos y diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- PORTER, T.; GOODMAN, S. (1987). *Diseño: Técnicas gráficas de proyectación y configuración*. Barcelona: Gustavo Gili.
- CORKY BINGGELI, FRANCIS D. K. CHING (2015). *Diseño de interiores: un manual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- JIMENEZ CATALAN, J. (2014). *Dibujo a mano alzada para diseñadores de interiores*. Parramon.
- Webs de consulta: [www.dibujotecnico.com](http://www.dibujotecnico.com)

<b>ÀREA</b> Humanística	<b>MATERIAS</b> Historia de las Artes y el Diseño, Historia del diseño gráfico, de interiores, de moda y de producto y Cultura del Diseño
----------------------------	--

### Presentación

La función del área humanística es trabajar en los contenidos de formación académica de carácter teórico que organizan el marco conceptual, ideológico y los hechos y las evidencias que es importante que el alumnado conozca para desarrollar el pensamiento analítico y crítico. Por este motivo, se trabajan las distintas competencias en asignaturas específicas de cada materia que abordan los contenidos desde los puntos de vista del análisis histórico y de metodología propios de la sociología, la antropología y el pensamiento crítico.

Las materias aportan la formación necesaria para que el alumnado pueda conocer el ámbito donde se desarrolla el diseño y tenga la capacidad de establecer puentes de diálogo con la historia, la cultura, la sociedad y el pensamiento.

Las asignaturas que integran las materias están distribuidas a lo largo de los cuatro cursos de las enseñanzas superiores. Los primeros cursos contienen las asignaturas de aspecto más introductorio y el tercer y cuarto curso, las que posibilitan profundizar más en un pensamiento reflexivo y crítico.

### Requisitos previos

Conocimientos sobre los contenidos mínimos de las asignaturas de modalidad de bachillerato de artes: Historia del Arte y el Diseño.

### Idioma en que se imparte

Catalán, castellano.

Asignaturas de la materia	Especialidad	ECT	Tipo	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S
Historia del Arte y el Diseño 1		4	FB	x							
Historia del Arte y el Diseño 2		4	FB		x						
Historia del Arte y el Diseño 3		4	FB				x				
Historia del Diseño Gráfico	Diseño Gráfico	4	OB					x			
Historia del Diseño de Interiores	Diseño de Interiores	4	OB					x			
Historia del Diseño de Producto	Diseño de Producto	4	OB					x			
Historia del Diseño de Moda	Diseño de Moda	4	OB					x			

Teoría de la Comunicación Gráfica. Semiótica	Diseño Gráfico	6	OB			x					
Diseño y Sociedad		4	FB			x					
Diseño y Pensamiento		6	FB						x		
Metodología de Investigación		4	FB							x	
Optativas de Teoría, Crítica y Humanidades 1 y 2		4+4	OP							x	

## Contenidos

Los contenidos de las materias se basan en la relación del diseño con la contextualización histórica, antropológica, social, filosófica y artística que precisa todo diseñador para desarrollar su trabajo profesional. En el primer curso, el alumnado conocerá y se introducirá en el contexto histórico de las artes y el diseño, y aprenderá a valorar los distintos sistemas y fenómenos perceptivos, como fuentes significativas de información. A partir del segundo curso, comprenderá la evolución histórica del diseño e irá estableciendo relaciones entre el mundo del diseño, la sociedad, la cultura y el pensamiento. De forma gradual, irá adquiriendo conocimientos, conceptos y competencias que le capacitarán para asociar, correlacionar y formular ideas. De esta forma, alcanzará el cuarto curso siendo capaz de generar, valorar, cuestionar y/o juzgar conceptos e ideas.

A continuación, se enumeran los contenidos fundamentales que forman parte de las materias:

**1. ¿Cuáles son las manifestaciones artísticas y de diseño que ha utilizado el ser humano para expresarse a lo largo de la historia?**

Desde el nuevo paradigma de la modernidad y del nuevo proceso de producción que significó la revolución industrial, el arte y sus agentes tienen un nuevo papel en el entorno social, el principal protagonista de lo que será la disciplina del diseño y sus procesos. Los escenarios y sus protagonistas serán objeto de estudio en distintas asignaturas de esta materia.

**2. ¿Cuáles son las relaciones que se establecen entre diseño, cultura y sociedad?**

La importancia del concepto de progreso, la implantación de cambios sociales con la implementación de la máquina en el uso cotidiano y el nacimiento de la sociedad de consumo y de masas. La evolución posterior hacia el concepto de sostenibilidad, la sociedad del conocimiento y la información, son los parámetros que estudiará el alumno desde la óptica de la sociología, la antropología y el pensamiento.

**3. ¿Cómo muestran los autores y cómo interpretamos la obra artística o de diseño??**

Se trabajarán las teorías de la percepción, del color y de la forma y los estudios semióticos que abordan la capacidad subliminal de los elementos que forman el sistema de representación desde el conocimiento del entorno del lenguaje no verbal.

COMPETENCIAS	METODOLOGÍA DOCENTE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES FORMATIVAS
<p>Conocer el contexto histórico y actual del diseño. <b>CG-06, CG-12, CG-13, CE_DG-13, CE_DI-12, CE_DM-13, CE_DP-13</b></p>	<p>Clases magistrales. Explicación de contenidos teóricos.</p> <p>Visualización y análisis de imágenes, material gráfico, documentales y/o películas.</p> <p>Muestra de modelos de trabajo de investigación, fuentes web y ejemplos de cronogramas.</p> <p>Seminarios, conferencias y/o talleres.</p> <p>Debates.</p>	<p>Interpretar, valorar y gestionar la investigación de información para utilizar y aplicar fuentes documentales.</p> <p>Conocer e interpretar las manifestaciones del diseño a lo largo de la historia para desarrollar cultura social y estética.</p> <p>Reconocer referentes estéticos y necesidades referidas al diseño.</p> <p>Utilizar la capacidad informativa, expresiva y comunicativa del lenguaje.</p> <p>Transferir a su trabajo criterios y reflexiones de posicionamientos estéticos, funcionales, sociales culturales y económicos.</p> <p>Planificar y gestionar la metodología de búsqueda de investigación y relacionarla con la vanguardia del conocimiento, la estética y el pensamiento contemporáneo.</p> <p>Valorar y demostrar sensibilidad respecto a la función y el rol del arte y el diseño en la sociedad.</p>	<p>Examen escrito sobre identificación, descripción y análisis de movimientos, autores y/o obras donde se combinarán y se alternarán las preguntas abiertas con las preguntas tipo test.</p> <p>Ensayo individual sobre autores y/o teorías y/o fenómenos perceptivos con investigación documental.</p> <p>Realización de frisos cronológicos. Reseñas de exposiciones.</p> <p>Ensayo en grupo (sobre autores y/o teorías y/o fenómenos perceptivos con investigación documental) utilizando las TIC. Seguimiento de pautas de trabajo de tipología variada (telemático, reflexión, comparativo, de documentación, artículo, reseña).</p> <p>Libro de ejercicios y prácticas.</p> <p>Lectura y comentario de textos y dossieres temáticos.</p>
<p>Metodología de la investigación documental y la gestión de la información. <b>CT -02, CG-1, CG-21</b></p>			

<p>Conocer e interrelacionar los lenguajes formal y simbólico. CG-03, CG-09, CE_DG-03, CE_DG-06, CE_DI-06, CE_DM-07, CE_DP-04</p>		<p>Tener sentido crítico. Exponer razonadamente ideas propias y ajenas. Establecer conexiones perceptivas para la creación y el análisis del diseño.</p>	
<p>Reflexionar y argumentar ideas. Demostrar capacidad crítica. CG-05, CG-14, CG-19, CT -07, CT -08, CE_DG-15, CE_DI-15, CE_DM-15, CE_DP-15</p>		<p>Mostrar un nivel óptimo por lo que respecta a la expresión verbal y escrita en catalán - castellano (ortografía y sintaxis).</p>	
<p>Saber comunicar ideas y trabajar en equipo. CT -07, CT-10</p>		<p>Trabajar de forma autónoma y en equipo, valorar el esfuerzo del trabajo en equipo.</p>	
<p>Comprender y utilizar por lo menos un idioma extranjero. CT-05</p>		<p>Reconocer, distinguir las fuentes usadas, citarlas correctamente y consultar fuentes bibliográficas en una tercera lengua.</p>	



SISTEMA DE EVALUACIÓN			
	Descripción de la actividad	Criterios generales de evaluación	Ponderación
1	Examen escrito sobre identificación, descripción y análisis de movimientos, autores y/o obras donde se combinarán y se alternarán las preguntas abiertas con las preguntas tipo test.	<b>01_</b> Respuesta objetiva y correcta de las preguntas propuestas. <b>02_</b> Capacidad de elaborar un discurso coherente. <b>03_</b> Uso correcto del lenguaje y de la terminología pertinente. <b>04_</b> Buena redacción. <b>05_</b> Buen uso de las fuentes de información.	0<30 %
2	Ensayo individual. En muchos casos sobre autores y/o teorías y/o fenómenos perceptivos con investigación documental.	<b>01_</b> Capacidad de elaborar un discurso coherente. <b>02_</b> Riqueza de los contenidos. <b>03_</b> Buena redacción. <b>04_</b> Buen uso de las fuentes de información. <b>05_</b> Uso correcto del lenguaje y de la terminología pertinente.	20 %-40 %
3	Ensayo en grupo.	<b>01_</b> Elaborar un discurso coherente siguiendo las pautas de trabajo dadas. <b>02_</b> Saber escoger contenidos de interés y citar las referencias adecuadamente. <b>03_</b> Mostrar reflexión crítica con respecto al tema. <b>04_</b> Autoevaluación de uno mismo y de los otros miembros del grupo (cuestionario). <b>05_</b> Presentación adecuada y comunicación del trabajo.	20 %-40 %
4	Ejercicios: A. Tipología: lectura y análisis de textos, comentario de audiovisuales y de noticias vinculadas a la cultura visual actual, identificación inicial de imágenes). B. Tipología: libro de prácticas de semiótica.	<b>01_</b> Grado en que el resultado responde objetiva y correctamente al encargo solicitado. <b>02_</b> Capacidad de elaborar un discurso coherente. <b>03_</b> Expresión oral sólida en la forma y los contenidos.	0<40 %

Calificación	Criterios específicos de la nota "no presentado"
<p>Cualquier acto de copia o plagio supondrá el suspenso inmediato e irrevocable de la actividad evaluativa.</p> <p>Los profesores harán la media ponderada de las notas obtenidas por el alumno/a durante el semestre, siempre teniendo en cuenta los porcentajes de los criterios de calificación que se determinen en la guía docente de la asignatura.</p> <p>Para aprobar la asignatura de la materia es preciso que esta nota media sea superior o igual a 5.</p>	<p>La asistencia a clase es obligatoria. Los profesores establecerán mecanismos para controlarla. El alumno/a que no cumpla un mínimo del 80 % de las horas presenciales de la asignatura de una materia obtendrá un "no presentado" de la misma.</p>

Fuentes básicas
<p>BAUDRILLARD, J. (1993). <i>Cultura y Simulacro</i> (1978). Barcelona, España: Editorial Kairos.</p> <p>BENJAMIN, W. (1983). <i>L'obra d'art a l'època de la seva reproductivitat tècnica</i>. Barcelona: 62-Diputació de Barcelona.</p> <p>BOURRIAUD, N. (2006). <i>Estética relacional</i>. Buenos Aires: Adrian Hidalgo.</p> <p>FOSTER, H. (2004). <i>Diseño y delito</i>. Madrid: Akal.</p> <p>HEIDEGGER, M. (2000). <i>Carta sobre el Humanismo</i>. Madrid: Alianza Editorial.</p> <p>LYOTARD, J.F. (1984). <i>La condición postmoderna</i>. Madrid: Cátedra.</p> <p>MICHELI, M. (1979). <i>Las vanguardias artísticas del siglo xx</i>. Madrid: Alianza Forma.</p> <p>SPARKE, P. (2011). <i>Diseño y cultura. Una introducción: Desde 1900 a la actualidad</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>STANGOS, N. (1991). <i>Conceptos de Arte Moderno</i>. Madrid: Alianza Forma, n. 51.</p>

## Fuentes de consulta

- ADORNO, T.W. (2005). *Teoría estética*. Madrid: Ed. Akal.
- ARGAN, G.C. (2004). *El Arte Moderno. Del Iluminismo a los movimientos contemporáneos*. Madrid: Akal.
- ARHEIM, R. (1979). *El pensamiento visual*. Madrid: Alianza.
- ARHEIM, R. (1993). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza.
- BOURDIEU, P. (1990). *Sociología y cultura*. México: Grijalbo.
- BOZAL, V. (2000). *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas* (vol. I). Madrid: Visor.
- BÜRDEK, B. (1994). *Diseño. Historia, teoría y práctica de diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- CABANNE, P. (2000). *El arte del siglo XX*. Ed. Polígrafa S.A.
- CALVERA, A. (2003). *Arte¿?Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- CALVERA, A. (2007). *De lo bello de las cosas, Materiales para una estética del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- CAMPÍ, I. (1987). *Iniciació a la història del disseny industrial*. Barcelona: Edicions 62.
- CAMPÍ, I. (2007). *La idea y la materia, vol. 1: El diseño de producto en sus orígenes*. Barcelona: Barcelona: Gustavo Gili.
- CAMPÍ, I. (2006,1992). *Què és el disseny?* Barcelona: Columna Jove Divulgació.
- CHAVES, N. (2001). *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Col. Hipótesis. Barcelona: Gustavo Gili.
- CHIPP, H.B. (1996). *Teorías del arte contemporáneo. Fuentes artísticas y opiniones críticas*. Madrid: Akal.
- DONDIS, D.A. *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.
- DORFLES, G. (1974). *Las oscilaciones del gusto. El arte de hoy entre la tecnocracia y el consumismo*. Barcelona: Lumen. (Milà, 1958).
- DORFLES, G. (1977). *El diseño industrial y su estética*. Barcelona: Editorial Labor S.A., 1977 (3a ed.).
- ECO, U. (2004). *Historia de la belleza*. Barcelona: Lumen, 2004.
- FOSTER, H. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal.
- FRASCARA, J. (2000). *Diseño Gráfico y Comunicación* (Séptima edición). Ediciones Infinito.
- GOMBRICH, E. (1984). *Norma y forma*. Madrid: Alianza.
- GUIDDENS, A. (1991). *Sociología*. Madrid: Alianza.
- HAUSER, A. (1978). *Sociología del arte*. Barcelona: Guadarrama.

- HAUSER, A. (1974) *Teorías del arte*. Barcelona: Guadarrama.
- MARCHAN FIZ, S. (2012). *Del arte objetual al arte de concepto*. Epílogo sobre la sensibilidad "postmoderna". Madrid: Akal.
- MEGGS, P.B. (2000). *Historia del Diseño Gráfico*. México: Mc Graw Hill.
- NEWARK, Q. (2002). *¿Qué es el diseño gráfico?* Barcelona: Gustavo Gili.
- PANOFSKY, E. (1980). *El significado en las artes visuales*. Madrid: Alianza.
- PELTA, R. (2010). *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*. Barcelona: Paidós.
- RAMIREZ, J.A. (Dir.). (2005). *Història del Arte, IV. El mundo contemporáneo*. Madrid: Alianza.
- SATUÉ, E. (2011). *El factor diseño*. Madrid: Alianza Forma.
- SATUÉ, E. (2011). *El factor diseño*. Madrid: Alianza Forma.
- SATUÉ, E. (2012). *El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días*. Madrid: Alianza Forma.
- VVAA (1999). *Escritos de Arte de vanguardia 1950-1945*. Madrid: Istmo.
- WOLFFLIN, H. (1947). *Conceptos fundamentales en la historia del arte*. Madrid: Espasa Calpe.

ÀREA		MATERIA										
Humanística		Gestión del Diseño										
<b>Presentación</b>												
<p>La materia Gestión del Diseño se enmarca en el área humanística. El conocimiento del entorno profesional con el que tiene que convivir la práctica del futuro diseñador resulta de especial relevancia para el alumnado de la ESDAP. Los principales objetivos de esta materia son la consecución de las competencias relacionadas con los conocimientos sociales, estratégicos, tácticos y operativos del mundo del emprendimiento, el sistema económico y el marco normativo y legal donde tendrán que trabajar, así como las principales herramientas y técnicas de gestión del proyecto y tienen que permitir que el alumnado establezca un orden lógico de los distintos niveles de intervención en la dirección y ejecución del proyecto de diseño.</p> <p>Las asignaturas que integran esta materia se distribuyen a lo largo de los dos últimos cursos del grado. Unas tienen un carácter general que implican todas las especialidades; otras tienen un carácter más específico y están destinadas a profundizar en las especialidades de cada sector (gráfico, producto, moda e interiores).</p>												
<b>Requisitos previos</b>						<b>Idioma en que se imparte</b>						
						Catalán, castellano.						
Asignaturas de la materia		Especialidad	ECT	T	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S
Entorno Profesional			6	FB						x		
Gestión del Diseño		Todas	6	OB							x	
Programación: Obras y Presupuestos		Diseño de Interiores	3	OB						x		

T= tipo de materia (FB= básica, OB= obligatoria, OP= optativa)

## Contenidos

### ¿Gráfico, Producto, Moda, Interiores?

- El rol y los perfiles del diseñador (*freelance*, agencias de diseño, profesionales en una empresa...).
- El marco de actuación del diseñador (mercado, competencia, marco normativo, marco contractual, legal y administrativo...).
- La planificación del proyecto de diseño (recursos, proveedores, estimaciones...).
- La gestión de los recursos (humanos, financieros, productivos...).
- El plan de empresa (idea de negocio, estudio de mercado, plan de marketing, plan económico financiero, análisis DAFO...).

### ¿Cómo dirigir y gestionar el diseño?

- El diseño y su función (rol y aportación de valor, el mercado profesional, tipo de perfiles profesionales...).
- El diseño y la empresa (herramienta empresarial y rol estratégico, integración, organización y dirección del diseño...).
- El diseño y el mercado (investigación de mercado y de los usuarios, los *insights* y su transformación, identificación de oportunidades...). ▪ El proceso, métodos y herramientas (*design thinking*, métodos participativos, cocreación...).
- El *briefing* de diseño (el cliente y los *stakeholders*, las necesidades y los objetivos, recursos...). ▪ La planificación y la evaluación del diseño (organización y medios, impacto y medida...).

### ¿Cómo desarrollar el proyecto?

- La planificación, la organización y el control del proyecto (organización del proyecto, objetivos, tiempo y recursos, actividades, duración, esfuerzos, metas, viabilidad, control de calidad...).
- Las técnicas de programación (métodos, diagramas, herramientas informáticas...).
- La gestión de los recursos (identificación de los recursos, equipos, proveedores, limitaciones, cálculo y valoración, control y reajustes...).

### ¿Cómo organizar y controlar el proyecto?

- El proyecto básico y el proyecto ejecutivo (mediciones y presupuestos, documentación técnica, normativa, pliegos de condiciones...).
- Normativa, organización y control del proyecto (permisos y trámites, certificaciones...).
- Los recursos digitales (herramientas informáticas de valoración y cálculo, representación y planificación).

COMPETENCIAS	METODOLOGÍA DOCENTE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES FORMATIVAS
<p>Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad, la salud laboral y la propiedad intelectual. <b>CE_DG 14, CE_DI_14, CE_DP_14, CE_DM-14</b></p> <p>Conocer el marco económico y organizativo donde se desarrolla la actividad empresarial del diseño. <b>CT-12, CG-13, CG-22, CE_DI_13, CE_DM_12, CE_DG_13, CE_DP_13, CE_DM_9</b></p> <p>Conocer los procesos materiales, la programación de la ejecución, así como la coordinación con otros profesionales. <b>CT-07, CT-10, CG-07, CG-15, CE_DI_16, CE_DI_03</b></p> <p>Comprender la gestión del diseño y su papel clave en el momento actual. Reflexionar y comunicar acerca de la figura del diseñador y la influencia social y positiva del diseño. <b>CE_DG 15/CE_DP 15 / CE_DM 15, CG_11</b></p>	<p>Clase magistral Estudio de casos</p>	<p>Identificar e interpretar correctamente el marco legal y reglamentario (seguridad, salud laboral, propiedad intelectual e industrial) que regula la actividad profesional.</p> <p>Identificar y explicar los conceptos troncales de la gestión del diseño.</p> <p>Conocer los problemas y conceptos fundamentales tratados en la materia y cómo utilizar los recursos empresariales para aplicar un plan de empresa o actividades u otros objetivos.</p> <p>Organizar, dirigir, coordinar o asesorar equipos de trabajo vinculados a la profesión.</p> <p>Conocer y aplicar los fundamentos, los métodos y las técnicas de gestión e investigación en marketing y economía de producción.</p> <p>Organizar todos los recursos para obtener un producto de diseño de calidad y sostenible.</p> <p>Planificar y gestionar los procesos productivos del diseño.</p> <p>Conocer estrategias y planificar métodos de revisión de resultados.</p> <p>Interpretar y contextualizar el ámbito de acción del proyecto, su alcance, sus recursos y su presupuesto.</p>	<p>Trabajo individual de análisis comparativo.</p> <p>Trabajo individual de aplicación. Trabajo en grupo.</p>

<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>		
<b>Actividad de evaluación</b>	<b>Criterios de evaluación y nivel</b>	<b>%</b>
Trabajo individual de análisis comparativo	Nivel de profundización de los casos analizados. Uso de vocabulario específico. Aportación propia.	20<30 %
Trabajo individual de aplicación	Grado de aplicación de los conocimientos teóricos en situaciones y/o casos reales. Adecuación a las pautas dadas. Capacidad de organización de la información.	20<30 %
Trabajo en grupo y presentación oral.	Contenidos y profundización del estudio realizado. Consecución de los objetivos marcados. Nivel de distribución de las tareas de trabajo de equipo y de organización en el momento de compartir y aportar conocimientos e información.	30<40 %
Examen escrito	Conocimiento de los conceptos dados. Relevancia de la información aportada y/o consultada. Coherencia en los argumentos utilizados.	0<30 %

<b>Calificación</b>	<b>Criterios específicos de la nota "no presentado"</b>
<p>Cualquier acto de copia o plagio supondrá el suspenso inmediato e irrevocable de la actividad evaluativa.</p> <p>Los profesores harán la media ponderada de las notas obtenidas por el alumno/a durante el semestre, siempre teniendo en cuenta los porcentajes de los criterios de calificación que se determinen en la guía docente de la asignatura.</p> <p>Para aprobar la asignatura de la materia es preciso que esta nota media sea superior o igual a 5.</p>	<p>La asistencia a clase es obligatoria. Los profesores establecerán mecanismos para controlarla. El alumno/a que no cumpla un mínimo del 80 % de las horas presenciales de la asignatura de una materia obtendrá un "no presentado" de la misma.</p>



## Fuentes de información básicas

### Gestión del diseño:

BEST, K. (2010). *Fundamentos del Management del diseño*. Barcelona: Parramón.

CAGAN, J.; CRAIG, M.V. (2002). *Creating Breakthrough Products: Innovation from Product Planning to Program Approval*. FT Press.

COOPER, R.; JUNGINGER, S.; LOCKWOOD, T. (2011). *The Handbook of Design Management*. Oxford: Berg.

LECUONA, M. (2007). *Diseño Estratégico. Guía Metodológica*. Gijón: Fundación Prointec.

MONTAÑA, J.; MOLL, I. (2008). *La Gestión del Diseño en la Empresa*. Barcelona: Fundación COTEC.

### Gestión de proyectos:

NEWELL, M.; GRASHINA, M. (2004). *Preguntas y respuestas sobre la gestión de proyectos*. Barcelona: Gedisa.

VALHONDO, J.B.; COMPANYYS, R.; COROMINES, A. (1998). *Gestió de projectes*. Barcelona: Edicions de la Universitat Oberta de Catalunya.

### Gestión de equipos y recursos:

GARRATS, S. (1999). *Organice su tiempo*. Barcelona: Gestión 2000.

## Fuentes de información de consulta y recursos didácticos de la materia

BRENDA, L. (2003). *Design Research. Methods and Perspectives*. Boston: MIT.

BRUCE, M.; BESSANT, J. (2002). *Design in Business – Strategic Innovation through Design*. Essex: Pearson Education.

CHESBROUGH, H. (2006). *Open Innovation: Researching a New Paradigm*. Oxford: Oxford University Press.

MOZOTA, B. (2003). *Design management: using design to build brand value and corporate innovation*. New York: Allworth Press.

VILADÀS, X. (2010). *El disseny a su servicio: cómo mejorar una idea de negocio con ayuda de un diseñador*. Barcelona: Index Book.

VILADÀS, X. (2008). *Diseño Rentable*. Barcelona: Index Book.

### Gestión de proyectos:

DRUDIS, A. (1999). *Gestión de proyectos. Cómo planificarlos, organizarlos y dirigirlos*. Barcelona: Gestión 2000.

LEWIS, J.P. (1995). *Planificación, programación y control de proyectos*. Barcelona: Ediciones S.

NOKES, S.; GREENWOOD, A. (2007). *La guía definitiva de la gestión de proyectos. La vía rápida de todo ejecutivo para cumplir a tiempo y dentro del presupuesto*. Madrid: Pearson Educación.

### Gestión de equipos y recursos:

HOFSTEDE, G. (1991). *Cultures and Organizations, Software of the Mind*. New York: McGraw-Hill.

LUNDIN, S.C.; PAUL, H.; CHRISTENSEN, J. (2001). *Fish!*. Barcelona: Empresa Activa.

### Recursos digitales:

Barcelona Centre de Disseny: <http://www.bcd.es/>

Ethnographic Praxis Industry Conference: <https://www.epicpeople.org/>

Digital Tools for Design Research: <https://labs.ideo.com/2014/09/19/digital-tools-for-design-research/>

Design Council: <http://www.designcouncil.org.uk/>

Design Management Institute: <http://www.dmi.org/>

ÀREA		MATERIA										
Científico-técnica		Ciencia Aplicada al Diseño										
<p>La materia de Ciencia Aplicada al Diseño está orientada a estudiar y adquirir los conocimientos científicos y las herramientas básicas necesarias para que el diseñador llegue a tener la capacidad de analizar, modelizar, calcular y resolver los problemas técnicos en la práctica profesional.</p> <p>La adquisición de estos conocimientos científicos y de las herramientas desarrollará la capacidad de razonamiento abstracto del alumnado, lo que les permitirá resolver los problemas que puedan encontrarse en el mundo del diseño.</p> <p>El objetivo de la materia es, entre otros, que el alumno sea consciente de la relación existente entre el acto de diseñar y su repercusión en el medio ambiente, incidiendo en el ciclo de vida de los objetos y materiales como base para conseguir un modelo sostenible. Se abordarán conceptos como la sostenibilidad, la ecoeficiencia y el ecodiseño. Igualmente, se enfatiza en la relación que se establece con el usuario, para conseguir los recursos necesarios para hacer diseños adecuados al ámbito ergonómico y antropométrico.</p>												
Requisitos previos				Idioma en que se imparte								
				Catalán, castellano.								
Asignaturas de la materia		Especialidad	ECT	Tipo	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S
Introducción a las Ciencias de los Materiales		Todas	4	FB	X							
Ecoeficiencia y Sostenibilidad		Todas	4	FB				X				
Otras asignaturas afines a la materia		Especialidad	ECT	Tipo	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S
Antropometría y Ergonomía		Todas	4	FB			X					
Biónica		Diseño de Producto	3	OB				X				
Ergonomía II		Diseño de Producto	3	OB				X				

T= tipo de materia (FB= básica, OB= obligatoria, OP= optativa)

## Contenidos

### **Materiales. Ecoeficiencia y sostenibilidad. Parte relacionada con la economía.**

Propiedades de los materiales: físicas, mecánicas, eléctricas, ópticas, térmicas y químicas.

Responsabilidad del diseño en optimización de recursos energéticos.

Sostenibilidad (impactos ambientales, económicos y sociales).

Clasificación y características.

Análisis del ciclo de la vida.

### **Antropometría y ergonomía. Parte relacionada con el ser humano.**

Principios del diseño ergonómico y antropométrico.

Los principios de la biomecánica.

Los principios de la biónica.

Ámbitos de aplicación.

COMPETENCIAS	METODOLOGÍA DOCENTE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES FORMATIVAS
<p>Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y la sensibilidad estética, medioambiental y orientada a la diversidad.</p> <p>Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad con respecto al patrimonio cultural y medioambiental. <b>CT-02, CT-08, CT-11, CT-16</b></p> <p>Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.</p> <p>Evaluar la accesibilidad y las necesidades del usuario y/o del cliente. <b>CG-04, CG-16, CG-18</b></p> <p>Ser capaz de encontrar soluciones ergonómicas adecuadas en función de las necesidades del usuario. <b>CG-08, CG-16,</b></p> <p>Proporcionar al alumno/a las competencias que le permitan abordar la gestión del conocimiento en el proceso de fabricación y vida de un producto. <b>CE_PRO-06</b></p>	<p><b>Clases teóricas.</b></p> <p>Su objetivo es dotar al alumno/a de los conocimientos teóricos básicos que le permitan desarrollar su capacidad de estudio y reflexionar críticamente acerca de su entorno.</p> <p>Dentro de estas, se incluye la asistencia a seminarios.</p> <p><b>Análisis de casos.</b></p> <p>Investigación, estudio y análisis de casos significativos.</p> <p>Trabajo individual y/o en equipo.</p> <p><b>Resolución de supuestos o aprendizaje basado en problemas.</b></p> <p>Identificación del problema, búsqueda de información y propuesta de soluciones.</p>	<p>Seleccionar casos significativos en función de unos requisitos determinados (sostenibilidad, ergonomía, materiales, etc.).</p> <p>Demostrar mediante muestras el conocimiento de las propiedades de los materiales, así como su relación con el medio ambiente y el usuario.</p> <p>Identificar e interpretar la normativa vigente que regula los materiales para resolver casos reales y/o problemas.</p> <p>Aplicar los criterios de sostenibilidad y medio ambiente relacionados con las distintas etapas del ciclo de vida de un material a partir del análisis de casos reales.</p> <p>Resolver problemas aplicando una nueva manera de entender la relación forma-función, la aplicación de materiales, las estructuras, la geometría de la naturaleza y los sistemas.</p> <p>Identificar los problemas principales del diseño relacionados con el impacto económico, ergonómico, medioambiental y social.</p> <p>Valorar productos y entornos en función de las necesidades ergonómicas y antropométricas, teniendo en cuenta la diversidad del usuario.</p>	<p>Lectura y comentario de textos técnicos, informativos y/o científicos.</p> <p>Actividades dirigidas que varían en función de las necesidades de la asignatura y del grupo de alumnos. Pueden incluir: visualización de material audiovisual, debate, búsqueda y tratamiento de datos, elaboración de un informe, visita a una exposición, presentación oral de un tema, etc.</p> <p>Práctica de análisis de casos o situaciones relacionadas con la asignatura.</p> <p>Resolución de supuestos o problemas planteados por el profesorado.</p>

SISTEMA DE EVALUACIÓ		
Descripción de la tipología de la actividad	Evaluación de la actividad	%
<b>Examen escrito</b> (Preguntas de respuesta corta o test, sin apuntes)	Respuesta corta: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de síntesis.</li> <li>- Capacidad para aplicar la teoría a ejemplos concretos.</li> <li>- Razonamiento crítico.</li> <li>- Estructuración coherente de la respuesta.</li> <li>- Uso del vocabulario adecuado de la materia.</li> </ul> Test: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Asimilación de los contenidos.</li> <li>- Reconocimiento de cuestiones teóricas.</li> </ul>	20 %
<b>Análisis de casos</b> (Elaboración de trabajos individuales y/o en equipo)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selección de casos significativos.</li> <li>- Capacidad para recopilar información adecuada.</li> <li>- Nivel de profundización del análisis.</li> <li>- Capacidad para extraer conclusiones.</li> </ul>	20-60 %
<b>Reelaboración de alternativas posibles a un problema</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interpretación y aplicación tanto de la teoría como de la normativa vigente propia de la especialidad.</li> <li>- Diversidad de propuestas alternativas.</li> <li>- Identificación de soluciones pertinentes.</li> <li>- Capacidad de hacer un uso estratégico de la aplicación de los conocimientos adquiridos en tareas y decisiones complejas.</li> <li>- Capacidad para modificar un producto para que sea de determinados materiales, más sostenible y/o ergonómico.</li> </ul>	20-60 %

Calificación	Criterios específicos de la nota “no presentado”
<p>Cualquier acto de copia o plagio supondrá el suspenso inmediato e irrevocable de la actividad evaluativa.</p> <p>Los profesores harán la media ponderada de las notas obtenidas por el alumno/a durante el semestre, siempre teniendo en cuenta los porcentajes de los criterios de calificación que se determinen en la guía docente de la asignatura.</p> <p>Para aprobar la asignatura de la materia es preciso que esta nota media sea superior o igual a 5.</p>	<p>La asistencia a clase es obligatoria. Los profesores establecerán mecanismos para controlarla. El alumno/a que no cumpla un mínimo del 80 % de las horas presenciales de la asignatura de una materia obtendrá un "no presentado" de la misma.</p>

## Fuentes de información y recursos didácticos de la materia

### Ecoeficiencia y sostenibilidad.

#### Bibliografía básica:

- *Cuidem la Terra: una estratègia per viure de manera sostenible*, Departament de Medi Ambient.
- VINYOLAS, J. (2005). *Diseño Ecológico*. Barcelona: Blume.
- DATSCHEFSKI, E. (2002). *El Re-diseño de productos*. Barcelona: McGraw Hill.
- FUAD-LUKE, A. (2002). *Manual de diseño ecológico*. Barcelona: Gustavo Gili.
- DRESNER, S. (2009). *El principis de la sostenibilitat*. Barcelona: UPC.

#### Bibliografía web básica:

- [http://prezi.com/c38r0iwjbr5s/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy&rc=ex0share](http://prezi.com/c38r0iwjbr5s/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share)
- [http://e-ducativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio//1000/1013/html/1\\_superpoblacin\\_humana.html](http://e-ducativa.catedu.es/44700165/aula/archivos/repositorio//1000/1013/html/1_superpoblacin_humana.html)
- [http://ocw.unia.es/ciencias-artes-y-letras/sostenibilidad-y-arquitectura-bioclimatica/materiales-para-descarga/UD\\_01\\_pdf.pdf](http://ocw.unia.es/ciencias-artes-y-letras/sostenibilidad-y-arquitectura-bioclimatica/materiales-para-descarga/UD_01_pdf.pdf)
- [http://www.estudiomartino.com/subsitios/publicaciones/que\\_es\\_y\\_como\\_aplicar\\_la\\_arquitectura\\_sustentable.php](http://www.estudiomartino.com/subsitios/publicaciones/que_es_y_como_aplicar_la_arquitectura_sustentable.php)
- Agencia Europea de Medio Ambiente (AEMA), [www.eea.europa.eu](http://www.eea.europa.eu)

### Biónica.

#### Bibliografía básica:

- BENYUS, J. (2002). *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature*. Nova York: Harper Collins Publishers.
- BAR-COHEN, Y. (2005). *Biomimetics: Biologically Inspired Technologies*. California: Taylor & Francis.

#### Bibliografía web básica:

- Blog: *Biomimesis y bioinspiración para el desarrollo regenerativo y sostenible*. Autor: Manuel Quirós. Disponible a: <https://natureinspireus.wordpress.com/>
- Blog: *Taller de Bionica*. Autor: EASD de Valencia. Disponible a: <http://tallerdebionica.blogspot.com.es>



**Vídeos recomendados:**

- LOVEGROVE, R. (2005). *Organic design, inspired by nature*. TED talks. Disponible a: <http://goo.gl/3AMOf>
- PAWLYN, M. (2010). *Biomimicry: New Directions in Sustainable Design*. TED talks. Disponible a: <http://goo.gl/e2bRuK>

**Introducción a la ciencia de los materiales.**

**Bibliografía básica:**

- PEÑA, J. (2009). *Selección de Materiales en el Proceso de Diseño*. Barcelona: Ediciones CPG.
- SHACKELFORD, J.F. (2010). *Introducción a la ciencia de los materiales*. Madrid: Ediciones Pearson.
- SASTRE, R. (2004). *Propietats dels materials i elements de construcció*. Aula d'Arquitectura. Barcelona: Edicions UPC.

**Antropometría y ergonomía. Ergonomía II.**

**Bibliografía básica:**

- BUSTAMANTE, A. (2008). *Ergonomía para diseñadores*. Madrid: MAPFRE.
- CARMONA, A. (2003). *Aspectos antropométricos de la población laboral española aplicados al diseño industrial*. Madrid: Ediciones INSHT.
- FLORES, C. (2001). *Ergonomía para el diseño*. México: Designio.
- MONDELO, P.; GREGORI, E.; BARRAU, P. (1999). *Ergonomía 1. Fundamentos*. Barcelona: Ediciones UPC.
- NEUFERT, E. (2015). *Arte de proyectar en arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.

**Bibliografía web básica:**

- Associació Catalana d'Ergonomia.  
Disponible a: <http://www.catergo.cat/> [Consulta: 3-9-2015]
- Asociación Española de Ergonomía.  
Disponible a: <http://www.ergonomos.es/> [Consulta: 3-9-2015]
- Instituto de Biomecánica de Valencia.  
Disponible a: <http://www.ibv.org/> [Consulta: 3-9-2015]

- International Ergonomics Association.  
Disponible a: <http://www.iea.cc/> [Consulta: 3-9-2015]
- Portal de Ergonomía. Instituto Nacional de Seguridad e Higiene en el Trabajo.  
Disponible a: <http://www.insht.es/portal/site/Ergonomia2/> [Consulta: 3-9-2015]

ÀREA		MATERIA									
Científico-técnica		Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico									
<b>Presentación</b>											
<p>La materia Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico se enmarca dentro del área científico-técnica. Está orientada de forma que el alumnado sea capaz de incorporar la tecnología de la imagen y el lenguaje de programación al proceso de diseño, conocer los procesos de producción y las técnicas de impresión, incorporarlos a las decisiones del proceso y hacer su seguimiento. La visión técnica del comportamiento de la forma, la materia y el espacio es lo que proporcionará al alumnado la capacidad de solucionar problemas y tomar decisiones técnicas en sus proyectos de diseño.</p> <p>Las asignaturas que forman parte de esta materia se desarrollan a lo largo del segundo y tercer curso.</p>											
<b>Requisitos previos</b>						<b>Idioma en que se imparte</b>					
						Catalán, castellano.					
Asignaturas de la materia	Especialidad	ECT	Tipo	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S
Fotografía e Imagen Digital 2	Diseño Gráfico	4	OB			x					
Materiales y Sistemas de Reproducción e Impresión	Diseño Gráfico	4*	OB				X*				
Tecnología de las Redes Informáticas	Diseño Gráfico	6	OB					x			
Tecnología Audiovisual y Animación	Diseño Gráfico	3+3	OB					x	x		
Técnicas Gráficas Tradicionales	Diseño Gráfico	6*	OB					X*			

(\*Despliegue del curso 2019-20)

## Contenidos

Materiales y técnicas de impresión de diseño gráfico: preimpresión, impresión y postimpresión.

Lenguaje de programación aplicado al desarrollo de páginas web.

Técnicas de tratamiento y expresión de la imagen animada.

Toma fotográfica. Revelado y procesamiento de archivos de imagen digitales. Fotometría. Iluminación de estudio. Gestión del color.

Técnicas gráficas tradicionales: técnicas tradicionales de impresión y encuadernación.

COMPETENCIAS	METODOLOGÍA DOCENTE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES FORMATIVAS
<p><b>1. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos del sector</b></p> <p>CG-10, CT-12</p> <p><b>2. Capacidad de conocimiento tecnológico de los materiales</b></p> <p>CG-04, CE_DG-12</p> <p><b>3. Capacidad de conocimiento de los procesos productivos de los materiales</b></p> <p>CG-15</p> <p><b>4. Capacidad de uso y aplicación de los materiales</b></p> <p>CT-3, CE_DG-11, CE_DG-12,</p>	<p>Clase magistral.</p> <p>Análisis y estudio de casos reales.</p> <p>Demostraciones prácticas.</p> <p>ABP: aprendizaje basado en problemas.</p>	<p>Utilizar adecuadamente la terminología técnica de la materia en la elaboración de las actividades.</p> <p>Justificar con criterio técnico el uso de un material de reproducción y de su adecuación a las propuestas de diseño.</p> <p>Utilizar adecuadamente las herramientas de los medios audiovisuales específicas de la materia.</p> <p>Elegir los recursos tecnológicos adecuados en función del objetivo planteado.</p> <p>Tener conocimientos básicos del lenguaje de programación aplicado al desarrollo de páginas web.</p> <p>Conocer las técnicas de tratamiento y expresión de la imagen animada.</p> <p>Desarrollar actitudes de colaboración que favorezcan y optimicen el trabajo en equipo.</p>	<p>Práctica tutelada.</p> <p>Análisis y estudio de casos reales</p> <p>Resolución de problemas.</p>

<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>		
<b>Actividad de evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
Prueba práctica evaluativa	10-30 %	<p>Asimilación de los contenidos de la materia:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoce los equipos, los programas, las técnicas y los procesos relacionados con la materia y los utiliza correctamente.</li> <li>2. Aplica correctamente los recursos (equipos, programas, técnicas y procesos) según las necesidades del encargo.</li> <li>3. Utiliza el vocabulario adecuado a la materia.</li> </ol>
Resolución de ejercicios en el aula: análisis y estudio de casos reales	10-40 %	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capacidad de integrar, procesar y aplicar los contenidos aportados por el profesor en tareas y decisiones básicas.</li> <li>2. Desarrollo e interpretación de soluciones adecuadas a partir de la aplicación de rutinas, fórmulas o procedimientos, para transformar la información propuesta inicialmente.</li> <li>3. Resolución de situaciones contextualizadas en la tipología de problemas de la materia. Diversidad de soluciones al problema.</li> </ol>
Elaboración de trabajos prácticos (individuales y/o en grupo): APB	30-50 %	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capacidad de hacer un uso estratégico de la aplicación de los conocimientos adquiridos, en tareas y decisiones complejas.</li> <li>2. Análisis y búsqueda de los recursos tecnológicos adecuados a la propuesta.</li> <li>3. Elaboración de una propuesta que aplique unas decisiones adecuadas al proceso de producción.</li> <li>4. Argumentación y justificación de los contenidos de la presentación.</li> <li>5. Actitudes de colaboración y optimización del trabajo en equipo.</li> </ol>

<b>Calificación</b>	<b>Criterios específicos de la nota "no presentado"</b>
<p>Cualquier acto de copia o plagio supondrá el suspenso inmediato e irrevocable de la actividad evaluativa.</p> <p>Los profesores harán la media ponderada de las notas obtenidas por el alumno/a durante el semestre, siempre teniendo en cuenta los porcentajes de los criterios de calificación que se determinen en la guía docente de la asignatura.</p> <p>Para aprobar la asignatura de la materia es preciso que esta nota media sea superior o igual a 5.</p>	<p>La asistencia a clase es obligatoria. Los profesores establecerán mecanismos para controlarla. El alumno/a que no cumpla un mínimo del 80 % de las horas presenciales de la asignatura de una materia obtendrá un "no presentado" de la misma.</p>

## Fuentes de información básicas

### Fotografía e imagen digital II:

MELLADO, J.M. (2013). *Fotografía digital de alta calidad*. CS6. Barcelona: Anaya Multimedia.

HUNTER, F.; BIVER, S.; FUQUA, P. (2007). *La iluminación en la fotografía*. Madrid: Anaya.

### Materiales y sistemas de reproducción e impresión:

DABBS, A.; CAMPBELL, A. *Biblia del diseñador digital*. Evergreen edición especializada.

POZO PUÉRTOLAS, R. (2008). *Diseño e industria gráfica*. Barcelona: Elisava Edicions.

JOHANSSON, K.; LUNDEBERG, P. (2011). *Manual de producción gráfica, recetas*. Barcelona: Gustavo Gili.

### Tecnología de las redes informáticas:

NIELSE, J.; LORANGER, H. (2011). *Usabilidad. Prioridad en el diseño Web*. Madrid: Ed. Anaya.

GOLDSTEIN; LAZARIS; WEYL: *HTML5 i CSS3* (2011). Madrid: Anaya.

ROSENFELD, M. (2012). *Information architecture for the www*. Sebastopol CA: Ed O'reilly.

### Tecnología audiovisual y animación:

McQUILKIN, K.; POWERS, A. (2011). *Cinema 4D*. Madrid: Anaya multimedia.

BYRNE, B. (2012). *3D Motion Graphics for 2D Artists: Conquering the Third Dimension*. Focal Press.



ÀREA		MATERIA										
Científico-técnica		Tecnología Aplicada al Diseño de Interiores										
<b>Presentación</b>												
La materia Tecnología Aplicada al Diseño de Interiores se enmarca dentro del área científico-técnica.												
Diseñar sin pensar cómo se materializará la propuesta de espacio es un ejercicio de dibujo, de composición y formalista, pero no un ejercicio del diseño de interiores. Es necesario tener en cuenta que todo lo que proyectamos y dibujamos tiene que poder realizarse. Esta visión técnica del comportamiento de la forma, la materia y el espacio es lo que proporcionará al alumnado la capacidad de solucionar problemas y tomar decisiones técnicas en sus proyectos de diseño. La finalidad de esta materia es que el alumnado sea capaz de conocer los materiales, los procesos de producción y su aplicación en los espacios interiores y, también, que puedan incorporarlos a las decisiones del proceso de diseño y hacer su seguimiento en la construcción, la fabricación y otras fases de los proyectos.												
Las asignaturas que forman parte de esta materia se desarrollan a lo largo del segundo y tercer curso.												
<b>Requisitos previos</b>					<b>Idioma en que se imparte</b> Catalán, castellano.							
Asignaturas de la materia		Especialidad	ECT	Tipo	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S
Tecnología de la Construcción		Diseño de Interiores	3+3	OB			x	x				
Materiales y Acabados		Diseño de Interiores	6	OB			x					
Acondicionamiento de Espacios e Introducción a las Instalaciones		Diseño de Interiores	6	OB				x				
Rehabilitación		Diseño de Interiores	4	OB					x			
Instalaciones		Diseño de Interiores	6	OB					x			
Resistencia de Materiales y Estructura		Diseño de Interiores	3	OB					x			
Otras asignaturas afines a la materia			ECT	Tipo	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S
Detalles Constructivos de Interiorismo		Diseño de Interiores	4	OB				x				

## Contenidos

### **Sistemas constructivos en el espacio arquitectónico y de interiores.**

- Materiales, técnicas y acabados. Aplicaciones según las características técnicas del material.
- Soluciones constructivas de los espacios interiores. Innovación de técnicas constructivas en el diseño.
- Intervención en los espacios. Introducción a la rehabilitación de espacios. - Identificación de los elementos constructivos arquitectónicos que configuran el espacio interior.

### **El confort en el espacio interior. Instalaciones y normativas de aplicación en los proyectos ejecutivos de espacios interiores.**

- Exigencias, medios técnicos, condicionantes y repercusiones de las actividades de construcción y acondicionamiento del espacio arquitectónico interior en su aplicación en el proyecto de diseño.
- La integración de los servicios y las instalaciones en el espacio interior. Exigencias y problemáticas. Técnicas. Soluciones constructivas.
- Instalaciones que facilitan el uso del espacio. Instalaciones que optimizan el ambiente. Instalaciones que preservan la integridad del espacio. Instalaciones de suministro.
- Control de los elementos vistos de las instalaciones por parte del interiorista. Diseño integrado, ubicación y compatibilidad de los elementos y redes de instalaciones.

### **Conceptos básicos de resistencia de materiales y de cálculo de estructuras.**

- Análisis y estudio de la resistencia de los materiales.
- Fundamentos de rehabilitación y patologías propias de los espacios interiores.

COMPETENCIAS	METODOLOGÍA DOCENTE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES FORMATIVAS
<p><b>1. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos del sector.</b> CG-10, CT-12, CE_DI-09</p> <p><b>2. Capacidad de conocimiento tecnológico de los materiales.</b> CG-04, CE_DI-07</p> <p><b>3. Capacidad de conocimiento de los procesos productivos de los materiales.</b> CG-15, CE_DI-08</p> <p><b>4. Capacidad de uso y aplicación de los materiales.</b> CT-3</p>	<p>Clase magistral.</p> <p>Metodología de casos: análisis y estudio de casos reales.</p> <p>ABP: aprendizaje basado en problemas.</p>	<p>Adaptarse a las nuevas tecnologías y los nuevos materiales para innovar en las propuestas de diseño.</p> <p>Justificar con criterio técnico el uso de un material y su adecuación a las propuestas de diseño de interiores.</p> <p>Acondicionar y adecuar un espacio para poder darle un uso concreto.</p> <p>Interpretar y saber aplicar la normativa vigente propia de los espacios de interiores.</p> <p>Identificar propiedades y comportamientos de los materiales que intervienen en el proceso de diseño a partir de muestras reales.</p> <p>Clasificar los materiales según sus características y aplicaciones.</p> <p>Solucionar un espacio técnicamente y con el proceso tecnológico adecuado en función de su finalidad.</p> <p>Utilizar adecuadamente la terminología técnica de la materia en la elaboración de las actividades.</p> <p>Desarrollar actitudes de colaboración que favorezcan y optimicen el trabajo en equipo.</p>	<p>Práctica tutelada.</p> <p>Análisis y estudio de casos reales.</p> <p>Trabajo basado en problemas.</p> <p>Desarrollo de trabajos individuales y/o en grupo.</p> <p>Realización de un muestrario de materiales.</p>

<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>		
<b>Actividad de evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
Examen (sin apuntes y bajo condiciones estándar).	10-50 %	Asimilación de los contenidos de la materia: 1. Conoce los materiales y su clasificación, uso y aplicación. 2. Utiliza el vocabulario adecuado a la materia. 3. Justifica el recurso tecnológico adecuado según el problema planteado. 4. Interpreta y sabe aplicar la normativa vigente propia de los espacios interiores.
Resolución de ejercicios en el aula: análisis y estudio de casos reales.	10-40 %	1. Capacidad de integrar, procesar y aplicar los contenidos aportados por el profesor en tareas y decisiones básicas. 2. Desarrollo e interpretación de soluciones adecuadas a partir de la aplicación de rutinas, fórmulas o procedimientos, para transformar la información propuesta inicialmente. 3. Resolución de situaciones contextualizadas en la tipología de problemas de la materia. Diversidad de soluciones al problema. 4. Creación del muestrario de materiales: recogida, identificación, ordenación y experimentación de muestras y su clasificación.
Elaboración de trabajos prácticos (individuales y/o en grupo): APB.	25-50 %	1. Capacidad de hacer un uso estratégico de la aplicación de los conocimientos adquiridos, en tareas y decisiones complejas. 2. Análisis y búsqueda de los recursos tecnológicos adecuados a la propuesta. 3. Producción de la propuesta aplicando correctamente los materiales y haciendo un uso correcto del proceso productivo. 4. Innovación en las propuestas de diseño en la aplicación de nuevos materiales. 5. Argumentación y justificación de los contenidos de la presentación. 6. Actitudes de colaboración y optimización del trabajo en equipo.

Calificació	Criterios específicos de la nota "no presentado"
<p>Cualquier acto de copia o plagio supondrá el suspenso de la actividad evaluativa.</p> <p>Los profesores harán la media ponderada de las notas obtenidas por el alumno/a durante el semestre, siempre teniendo en cuenta los porcentajes de los criterios de calificación que se determinen en la guía docente de la asignatura.</p> <p>Para aprobar la asignatura de la materia es preciso que esta nota media sea superior o igual a 5.</p>	<p>La asistencia a clase es obligatoria. Los profesores establecerán mecanismos para controlarla. El alumno/a que no cumpla un mínimo del 80 % de las horas presenciales de la asignatura de una materia obtendrá un "no presentado" de la misma.</p>

Fuentes de información básicas
<p><b>Bibliografía básica de la materia:</b></p> <p>GONZÁLEZ, J.L.; CASALS, A.; FALCONES, A. (2008). <i>Les claus per a construir l'arquitectura. Tom I, II i III.</i> (2a edició revisada). Barcelona: Gustavo Gili</p> <p>PARICIO, I. <i>La construcció de l'arquitectura. 1. Les tècniques. 2. Els elements. 3. La composició.</i> Editorial ITEC.</p> <p>SERRA FLORENSA, R. (1993). <i>Les energies a l'arquitectura.</i> Barcelona: edicions UPC.</p> <p>CHING, FRANCIS D.K. (2011). <i>Diseño de interiores. Un manual.</i> Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>CHING, FRANCIS D.K. (1997). <i>Diccionario Visual de la arquitectura.</i> Barcelona: Gustavo Gili.</p>

Fuentes de información de consulta y recursos didácticos de la materia
<p><b>Tecnología de la construcción:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ALLEN, E. <i>Cómo funciona un edificio. Principios elementales.</i> Barcelona: Gustavo Gili.</li> <li>- PLUNKETT, D. (2011). <i>Construcción, detalles y acabados en interiorismo.</i> (1ª Edición en lengua española). Barcelona: Blume.</li> </ul> <p><b>Materiales y acabados:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ORÚS, F. <i>Materiales de construcción.</i> Madrid: Editorial Dossat.</li> <li>- CERES, F. <i>Particularitats dels materials.</i> Barcelona: Edicions UPC.</li> <li>- SASTRE, R. (2000). <i>Propietats dels materials i elements de construcció.</i> Barcelona: Edicions UPC.</li> </ul>

**Acondicionamiento de espacios e introducción a las instalaciones:**

- COCH, H.; SERRA, R. (1994). *El Disseny energètic a l'arquitectura*. Barcelona: Edicions UPC.
- FERNANDO, R. (1980). *Ropa, sudor y arquitecturas*. Ed. Blume.
- SERRA, R. (1999). *Arquitectura y climes*. Barcelona: Gustavo Gili.

**Rehabilitación:**

- BRANDI, C. *Teoría de la restauración*. Alianza editorial.
- BROTO, C. (2005). *Enciclopedia Broto de patologías de la construcción*.
- *Metodología de la restauración y de la rehabilitación*. Madrid: Munilla-Lería (1999).
- *Fichas de patología y rehabilitación*. ASEMAS, ITEC.

**Instalaciones:**

- VÁZQUEZ, J.; HERRERA, J.C. *Manual práctico de instalaciones en edificación (I, II)*. Ediciones SFIE A.C. LITEAM.
- SÁNCHEZ, M<sup>a</sup> LLUÏSA. *Criteris bàsics d'instal·lacions als edificis d'habitatges*. Papers Sert 7. COAC Edicions.
- VARIOS. *Les instal·lacions en el projecte executiu*. Papers Sert. COAC Edicions.

**Resistencia de materiales y estructura:**

- NAVÉS, F.; LLORENS, M. *Càlcul d'estructures*. Edicions UPC.
- MARTÍNEZ, J.M. *Resistencia de materiales*. Garcia Maroto Editores.
- ARROYO, J.C. *Números Gordos en el proyecto de estructuras*.

**Detalles constructivos de interiorismo:**

- NURSCH, W. (2006). *Manual de construcción: Detalles de interiorismo*. Barcelona: Gustavo Gili.
- ALCALDE, F. (2002). *Banco de detalles arquitectónicos*. Marsay Ediciones.

**Otros:**

- Normativas diversas: CTE (Codi Tècnic de l'Edificació), Accessibilitat, Ecoeficiència, REBT (Reglament Electrotècnic de Baixa Tensió), etc.
- *Diccionari Visual de la Construcció*. Generalitat de Catalunya.
- Revistas varias: *TECTÒNICA, DETAIL, PROMATERIALES*.
- Catálogos varios de empresas del sector.

ÀREA		MATERIA										
Científico-técnica		Tecnología Aplicada al Diseño de Moda										
<b>Presentación</b>												
La materia Tecnología Aplicada al Diseño de Moda se enmarca dentro del área científico-técnica y se desarrolla durante el segundo y tercer curso de los estudios.												
Tiene como finalidad que el estudiante conozca los diferentes materiales relacionados con el textil y los procesos de producción para que sea capaz de incorporarlos a las decisiones de los procesos de diseño y fabricación, y hacer su seguimiento.												
<b>Requisitos previos</b>						<b>Idioma en que se imparte</b>						
						Catalán, castellano.						
Asignaturas de la materia		Especialidad	ECT	Tipo	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S
Tecnología Textil		Diseño de Moda	4+4+3	OB			x	x	x			
Otras asignaturas afines a la materia		Especialidad	ECT	Tipo	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S
Tecnología de Confección Industrial		Diseño de Moda	3	OB			x					
Patronaje y Confección		Diseño de Moda	3+4+4	OB			x	x	x			
<i>Moulage</i>		Diseño de Moda	4	OB				x				
Prototipo		Diseño de Moda	3	OB						x		

## Contenidos

La visión técnica del comportamiento de la forma, la materia y el espacio es lo que proporcionará al alumnado la capacidad de solucionar problemas y tomar decisiones técnicas en sus proyectos de diseño de moda.

### Diseño de moda

- Materiales textiles y formas de presentación.
- Procesos textiles y maquinaria.
- Técnicas de la confección industrial seriada y de la modistería.
- Técnicas para el desarrollo de los patrones base y sus transformaciones.
- Procesos de construcción y confección de prototipos y de prendas de indumentaria.

COMPETENCIAS	METODOLOGÍA DOCENTE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES FORMATIVAS
<p><b>1. Capacidad de adaptación a los cambios tecnológicos del sector.</b> CG-10, CT-12, CE_DM-05</p> <p><b>2. Capacidad de conocimiento tecnológico de los materiales.</b> CG-04, CE_DM-03</p> <p><b>3. Capacidad de conocimiento de los procesos productivos de los materiales.</b> CG-15, CE_DM-04</p> <p><b>4. Capacidad de uso y aplicación de los materiales.</b> CT-3</p>	<p>Clase magistral.</p> <p>Debate.</p> <p>Análisis y estudio de casos reales.</p> <p>Demostraciones prácticas.</p> <p>ABP: aprendizaje basado en problemas.</p>	<p>Clasificar los materiales según sus características y aplicaciones.</p> <p>Elegir los recursos tecnológicos adecuados en función del objetivo planteado.</p> <p>Utilizar adecuadamente la terminología técnica de la materia en la elaboración de las actividades.</p> <p>Justificar con criterio técnico el uso de un material y su adecuación a las propuestas de diseño.</p> <p>Utilizar adecuadamente las herramientas específicas de la materia.</p> <p>Interpretar y saber aplicar la normativa vigente propia de la especialidad.</p> <p>Identificar propiedades y comportamientos de los materiales que intervienen en el proceso de diseño a partir de muestras reales.</p> <p>Desarrollar actitudes de colaboración que favorezcan y optimicen el trabajo en equipo.</p>	<p>Examen / prueba de evaluación.</p> <p>Práctica tutelada.</p> <p>Análisis y estudio de casos reales.</p> <p>Trabajo basado en problemas.</p> <p>Desarrollo de trabajos individuales y/o en grupo.</p> <p>Portafolios / carpeta de aprendizaje (muestreo de materiales y procesos).</p>



<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>		
<b>Actividad de evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
Examen / prueba	10-30 %	<p>Asimilación de los contenidos de la materia:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoce los materiales y su clasificación, uso y aplicación.</li> <li>2. Utiliza el vocabulario adecuado a la materia.</li> <li>3. Justifica los recursos tecnológicos adecuados según el problema planteado.</li> </ol>
Resolución de ejercicios y/o problemas	10-40 %	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capacidad de integrar, procesar y aplicar los contenidos aportados por el profesor en tareas y decisiones básicas.</li> <li>2. Desarrollo e interpretación de soluciones adecuadas a partir de la aplicación de rutinas, fórmulas o procedimientos, para transformar la información propuesta inicialmente.</li> <li>3. Resolución de situaciones contextualizadas en la tipología de problemas de la materia. Diversidad de soluciones al problema.</li> <li>4. Creación del muestrario de materiales: recopilación, identificación, ordenación y experimentación de muestras y su clasificación.</li> </ol>
Elaboración de trabajos prácticos	25-50 %	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capacidad de hacer un uso estratégico de la aplicación de los conocimientos adquiridos, en tareas y decisiones complejas.</li> <li>2. Análisis y búsqueda de material y recursos tecnológicos adecuados a la propuesta.</li> <li>3. Producción de la propuesta aplicando correctamente los materiales y haciendo un uso correcto del proceso productivo.</li> <li>4. Argumentación y justificación de los contenidos de la presentación.</li> </ol>

Calificación	Criterios específicos de la nota "no presentado"
<p>Cualquier acto de copia o plagio supondrá el suspenso de la actividad evaluativa</p> <p>Los profesores harán la media ponderada de las notas obtenidas por el alumno/a durante el semestre, siempre teniendo en cuenta los porcentajes de los criterios de calificación que se determinen en la guía docente de la asignatura.</p> <p>Para aprobar la asignatura de la materia es preciso que esta nota media sea superior o igual a 5.</p>	<p>La asistencia a clase es obligatoria. Los profesores establecerán mecanismos para controlarla. El alumno/a que no cumpla un mínimo del 80 % de las horas presenciales de la asignatura de una materia obtendrá un "no presentado" de la misma.</p>

Fuentes de información básicas
<p>ALDRICH, W. (2010). <i>Tejido, forma y patronaje plano</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>CANALEJAS ROMÁ, R. <i>Tejidos de Calada</i>. Lloréns Librería.</p> <p>ESTANY, M. (1987). <i>Diccionario enciclopédico de vestidología</i>. Barcelona.</p> <p>FISCHER, A. (2010). <i>Construcción de prendas</i>. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.L.</p> <p>LÓPEZ, M.C. <i>Manual de tejidos</i>. IDEP</p> <p>MAÑOSA MONCUNILL F. <i>Tecnología i disseny de teixits. Fonaments</i>. Ediciones UPC.</p> <p>MARSAL, F. <i>Projectació de fils</i>. Ediciones UPC.</p> <p>MARSAL, F.; KAZUHICO, O.; TONEU, J.M. (1996). <i>Parametría de hilos</i>. Terrassa: Ediciones UPC.</p> <p>SISSONS, J. (2011) <i>Prendas de punto</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p>UDALE, J. (2015) <i>Diseño textil. Tejidos i técnicas</i>. Barcelona: Gustavo Gili</p>

### Recursos didàctics de la matèria

AMADEN-CRAWFORD, C. (2014). *Confecció de moda, vol. 1. Tècniques bàsiques*. Barcelona: Gustavo Gili.

AMADEN-CRAWFORD, C. (2015). *Confecció de moda, vol. 2. Tècniques avançades*. Barcelona: Gustavo Gili.

MIZUNO, Y. (2015). *Las bases de la costura. Coser a màquina*. Barcelona: Gustavo Gili.

NAKAMICHI, T. (2016). *Pattern Magic. La magia del patronaje*. Barcelona: Gustavo Gili.

NAKAMICHI, T. (2016). *Pattern magic 2. La magia del patronaje*. Barcelona: Gustavo Gili.

NAKAMICHI, T. (2016). *Pattern magic 3*. Barcelona: Gustavo Gili.

NAKAMICHI, T. (2013). *Pattern Magic. Tejidos elásticos*. Barcelona: Gustavo Gili.

SATO, H. (2013). *Drapeados. El arte de modelar prendas de vestir*. Barcelona: Gustavo Gili.

#### Recursos web:

Aitex: [www.aitex.es](http://www.aitex.es)

Cetemmsa: [www.cetemmsa.com](http://www.cetemmsa.com)

Leitat: [www.leitat.org](http://www.leitat.org)

Mater Fad: <http://es.materfad.com>, <http://blog.materfad.com>

<b>ÀREA</b> Científico-técnica		<b>MATERIA</b> Tecnología Aplicada al Diseño de Producto										
<b>Presentación</b> La materia Tecnología Aplicada al Diseño de Producto se enmarca dentro del área científico-técnica. Tiene como finalidad que el alumnado conozca el campo de los materiales y sus procesos de producción para que sea capaz de incorporarlos a las decisiones tomadas durante el proceso inicial de diseño, la construcción, fabricación, presentación y otras fases del proyecto. Es necesario recordar que todo lo que proyectamos y dibujamos tiene que poder realizarse. Esta visión más técnica del comportamiento de la forma, de la materia y del espacio es lo que proporcionará al alumnado la capacidad de solucionar problemas y tomar decisiones en la realización de sus proyectos de producto. Las asignaturas que forman parte de esta materia se desarrollan a lo largo del segundo y tercer curso.												
<b>Requisitos previos</b>						<b>Idioma en que se imparte</b> Catalán, castellano.						
<b>Asignaturas de la materia</b>		<b>Especialidad</b>	<b>ECT</b>	<b>Tipo</b>	<b>1S</b>	<b>2S</b>	<b>3S</b>	<b>4S</b>	<b>5S</b>	<b>6S</b>	<b>7S</b>	<b>8S</b>
Materiales y Tecnología		Diseño de Producto	4+4+10	OB			x	x	x			
Resistencia de Materiales y Estructuras		Diseño de Producto	3	OB					x			
Análisis del Ciclo de Vida		Diseño de Producto	3	OB						x		

## Contenidos

### Diseño de producto:

- Materiales, clasificación, tecnologías y proveedores.
- Procesos de producción, prototipado rápido. Series cortas y gran producción.
- Conceptos básicos de resistencia y análisis del ciclo de vida.

COMPETENCIAS	METODOLOGÍA DOCENTE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES FORMATIVAS
<p><b>1. Capacidad de adaptación a os cambios del sector. CG-10, CT-12</b></p> <p><b>2. Capacidad de conocimiento tecnológico de los materiales. CG-04, CE_DP-07</b></p> <p><b>3. Capacidad de conocimiento de los procesos productivos de los materiales. CG-15, CE_DP-08</b></p> <p><b>4. Capacidad de uso y aplicación de los materiales. CT-3, CE_DP-06,</b></p>	<p>Clase magistral.</p> <p>Clases participativas.</p> <p>Análisis y estudio de casos reales. Demostraciones prácticas.</p> <p>ABP: aprendizaje basado en problemas.</p>	<p>Identificar propiedades y comportamientos de los materiales que intervienen en el proceso de diseño a partir de muestras reales.</p> <p>Clasificar los materiales según sus características y aplicaciones.</p> <p>Utilizar adecuadamente la terminología técnica de la materia en la elaboración de las actividades.</p> <p>Justificar con criterio técnico el uso de un material y su adecuación a las propuestas de diseño.</p> <p>Manipular adecuadamente las herramientas específicas de la materia.</p> <p>Interpretar y saber aplicar la normativa vigente propia de la especialidad.</p> <p>Elegir los recursos tecnológicos adecuados en función del objetivo planteado.</p> <p>Desarrollar actitudes de colaboración que favorezcan y optimicen el trabajo en equipo.</p>	<p>Examen o prueba de evaluación individual y en equipo.</p> <p>Práctica tutelada.</p> <p>Análisis y estudio de casos reales.</p> <p>Trabajo basado en problema.</p> <p>Desarrollo de trabajos individuales y/o en grupo.</p> <p>Portafolios / carpeta de aprendizaje (muestrario de materiales, procesos y proveedores).</p>

<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>		
<b>Actividad de evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
Examen / prueba	30 %	<p>Asimilación de los contenidos de la materia:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conoce los materiales y su clasificación, uso y aplicación.</li> <li>2. Utiliza el vocabulario adecuado a la materia.</li> <li>3. Justifica los recursos tecnológicos adecuados según el problema planteado.</li> </ol>
Resolución de ejercicios y/o problemas	40 %	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capacidad de integrar, procesar y aplicar los contenidos aportados por el profesor en tareas y decisiones básicas.</li> <li>2. Desarrollo e interpretación de soluciones adecuadas a partir de la aplicación de rutinas, fórmulas o procedimientos, para transformar la información propuesta inicialmente.</li> <li>3. Resolución de situaciones contextualizadas en la tipología de problemas de la materia. Diversidad de soluciones al problema.</li> <li>4. Creación del muestrario de materiales: recopilación, identificación, ordenación y experimentación de muestras y su clasificación.</li> </ol>
Elaboración de trabajos prácticos	30 %	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Capacidad de hacer un uso estratégico de la aplicación de los conocimientos adquiridos, en tareas y decisiones complejas.</li> <li>2. Análisis y búsqueda de material y recursos tecnológicos adecuados a la propuesta.</li> <li>3. Producción de la propuesta aplicando correctamente los materiales y haciendo un uso correcto del proceso productivo.</li> <li>4. Argumentación y justificación de los contenidos de la presentación.</li> </ol>

Calificación	Criterios específicos de la nota “no presentado”
<p>Cualquier acto de copia o plagio supondrá el suspenso inmediato e irrevocable de la actividad evaluativa.</p> <p>Los profesores harán la media ponderada de las notas obtenidas por el alumno/a durante el semestre, siempre teniendo en cuenta los porcentajes de los criterios de calificación que se determinen en la guía docente de la asignatura.</p> <p>Para aprobar la asignatura de la materia es preciso que esta nota media sea superior o igual a 5.</p>	<p>La asistencia a clase es obligatoria. Los profesores establecerán mecanismos para controlarla. El alumno/a que no cumpla un mínimo del 80 % de las horas presenciales de la asignatura de una materia obtendrá un "no presentado" de la misma.</p>

Fuentes de información básicas
<p>PEÑA ANDRES, J. <i>Selección de materiales en el proceso de diseño</i>. Ediciones CPG.</p> <p>LEFTERI, C. <i>Así se hace. Técnica de fabricación para diseño de producto</i>.</p> <p>LEFTERI, C. (2006). <i>Materials. For inspiratinal design</i>. Rotovision.</p> <p>ASHBY &amp; JOHNSON. (2002) <i>Materials and Design</i>. 3rd Edition. <i>The Art and Science of Material Selection in Product Design</i>. Oxford: Butterworth. Heinemann imprint for Elsevier.</p> <p>MANZINI.E. (1989) <i>The materials of invention -Intriguing descriptions of the role of material in invention</i>. MIT Press.</p> <p>CALLISTER, W.D. <i>Introducción a la ciencia de los materiales</i>. Ed. Reverte.</p> <p>THOMSON, R. (2007). <i>Manufacturing processes for Design Professionals - The best reference available to get inside the factory</i>.</p>

Fuentes de información de consulta y recursos didácticos de la materia
<p><b>Materioteca:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Materioteca: <a href="http://www.materioteca.it/">http://www.materioteca.it/</a></li> <li>- Materio: <a href="http://www.materio.com/">http://www.materio.com/</a></li> <li>- Materia: <a href="http://www.blogmateria.es/?page_id=113">http://www.blogmateria.es/?page_id=113</a></li> </ul>

- Material World: <http://www.mwmaterialsworld.com/>
- Mater Fad: <http://es.materfad.com/>, <http://blog.materfad.com>
- Material Conexión: <http://www.materialconnexion.com/>

**Página web de materiales reciclados:**

- Matrec: <http://www.matrec.it/en/>
- Llotja Material Lab: <http://materiallab.blogspot.com.es/>



ÀREA		MATERIA										
Instrumental		Herramientas para el Diseño (Gráfico - de Interiores - de Moda - de Producto)										
<b>Presentación</b>												
La materia Herramientas para el Diseño se enmarca en el área de conocimientos instrumentales. Las asignaturas que integran el conjunto de la materia consisten en dotar al alumnado de las competencias relacionadas con el uso de las herramientas y los medios específicos de cada una de las especialidades para adquirir más recursos expresivos, de representación y de comunicación y poderlos aplicar posteriormente a sus proyectos de diseño gráfico, de interiores, de moda o producto, respectivamente. Esta materia continúa la formación iniciada los dos primeros semestres en «Lenguajes y técnicas de representación y comunicación» y se desarrolla durante el tercer y cuarto semestre de los estudios.												
<b>Requisitos previos</b>						<b>Idioma en que se imparte</b>						
Haber adquirido todos los conocimientos de la materia «Lenguajes y técnicas de representación y comunicación».						Catalán, castellano.						
Asignaturas de la materia		Especialidad	ECT	Tipo	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S
Herramientas Digitales para el Diseño Gráfico I y II		Diseño Gráfico	4+4	OB			x	x				
Modelado y <i>Rendering</i> Digital I y II		Diseño de Interiores	3+3	OB			x	x				
Maquetas		Diseño de Interiores	4	OB			x					
Dibujo para el Diseño de Moda		Diseño de Moda	6	OB			x					
Herramientas para el Diseño de Moda		Diseño de Moda	4	OB				x				
Dibujo Técnico Industrial (?)		Diseño de Producto	6	OB			x					
Modelado y <i>Rendering</i> Informático I y II		Diseño de Producto	3+3	OB			x	x				
Maquetas y Prototipo I y II		Diseño de Producto	3+3	OB			x	x				

T= tipo de materia (FB= básica, OB=obligatoria, OP= optativa)

## Contenidos

Recursos para la representación y la comunicación de ideas y proyectos de diseño.

Programas de representación infográfica específicos para cada especialidad.

### GRÁFICO

Herramientas digitales para el diseño gráfico: programas de dibujo vectorial, maquetación y edición, tratamiento de imágenes y presentaciones de animación e interactivas.

### INTERIORES

Modelado y *rendering* digital: programas de representación infográfica 3D. Modelado 3D del espacio arquitectónico y de diseño de interiores.

Maquetas: recursos materiales, técnicos e informáticos para el desarrollo de maquetas. Tipologías de maquetas.

### MODA

Dibujo para el diseño de moda: recursos expresivos para la representación de los elementos de diseño de indumentaria.

Herramientas para el diseño de moda.

### PRODUCTO

Modelado y *rendering* informático: programas de representación infográfica 3D.

Maquetas y prototipos: recursos materiales, técnicos e informáticos para el desarrollo de maquetas. Tipologías de maquetas, modelos y prototipos.

Dibujo técnico industrial.

COMPETENCIAS	METODOLOGÍA DOCENTE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	TIPOLOGÍA DE ACTIVIDADES FORMATIVAS
<p>Adquirir recursos expresivos y comunicativos vinculados al desarrollo de proyectos. <b>CT-04</b></p> <p>Dominar y optimizar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación. <b>CG-02, CG-18</b></p> <p>Conocer y dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de especialidad. <b>CE_DG-02, CE_DG-08, CE_DG-11, CE_DG-12, CE_DI-04, CE_DI-10, CE_DI-11, CE_DM-02, CE_DM-08, CE_DM_10, CE_DM-11, CE_DP-05, CE_DP-09, CE_DP-10, CE_DP-11, CE_DP-12</b></p>	<p><b>Demostraciones prácticas</b> <b>Seminarios y/o talleres</b></p>	<p>Resolver problemas de expresión y comunicación con los programas infográficos de la especialidad.</p> <p>Construir distintas tipologías de maquetas utilizando herramientas, materiales y recursos técnicos para su desarrollo.</p> <p>Desarrollar técnicas de representación de los elementos de diseño de especialidad.</p> <p>Relacionar la utilidad de cada programa, técnica o recurso, su complementariedad entre ellos y la adecuación en sus aplicaciones en el proceso de un proyecto de diseño.</p> <p>Ejecutar cada programa informático, técnica o recursos para conseguir una resolución formal según los criterios establecidos.</p>	<p><b>Prácticas de aprendizaje guiadas</b></p> <p>Trabajos prácticos dedicados a desarrollar el aprendizaje y el uso de herramientas y técnicas.</p> <p><b>Resolución de ejercicios</b></p> <p>Trabajos dedicados a aplicar las herramientas y técnicas adquiridas en el proceso de diseño de la especialidad. Búsqueda de información y material para desarrollar las actividades.</p> <p>El aprendizaje adquirido en los seminarios y/o talleres se integrará en la resolución de los ejercicios.</p>

<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>		
<b>Actividad de evaluación</b>	<b>%</b>	<b>Criterios de evaluación</b>
<b>Prácticas de aprendizaje guiadas</b> (tutelado). (Recopilación de prácticas o portafolios).	40<50 %	Hacer un uso correcto de las herramientas, las técnicas y los recursos empleados.  Seguir las pautas indicadas para la resolución de cada práctica.
<b>Resolución de ejercicios</b> (autónomo).  Resolución de ejercicios dentro y/o fuera del aula. Integración de los aprendizajes de seminarios y talleres.	40<50 %	Elección de las herramientas adecuadas, uso adecuado y con criterio. –  Formalización expresiva y comunicativa de la resolución final atendiendo a los requisitos establecidos.
<b>Ejercicio singular de ejecución en el aula.</b>  Plantear una tipología de ejercicio parecido a los que se han llevado a cabo.	0<20 %	Elección de las herramientas adecuadas, uso adecuado y con criterio.  Formalización expresiva y comunicativa de la resolución final atendiendo a los requisitos establecidos.

Calificación	Criterios específicos de la nota "no presentado"
<p>Cualquier acto de copia o plagio supondrá el suspenso de la actividad evaluativa.</p> <p>Los profesores harán la media ponderada de las notas obtenidas por el alumno/a durante el semestre, siempre teniendo en cuenta los porcentajes de los criterios de calificación que se determinen en la guía docente de la asignatura.</p> <p>Para aprobar la asignatura de la materia es preciso que esta nota media sea superior o igual a 5.</p>	<p>La asistencia a clase es obligatoria. Los profesores establecerán mecanismos para controlarla. El alumno/a que no cumpla un mínimo del 80 % de las horas presenciales de la asignatura de una materia obtendrá un "no presentado" de la misma.</p>

Fuentes de información de consulta y recursos didácticos de la materia
<p>GLASER, J.; KNIGHT, C. (2011). <i>Diagramas. Grandes ejemplos de infografía contemporánea</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p> <p><a href="http://tv.adobe.com">http://tv.adobe.com</a></p> <p><a href="http://heystudio.es">heystudio.es</a></p> <p><b>Recursos básicos de la materia:</b></p> <p>Será necesario un ordenador y un proyector para las clases teóricas para explicar el funcionamiento de los programas, mostrar ejemplos y realizar el seguimiento de los ejercicios guiados.</p> <p>Para las asignaturas de Maquetas y Prototipos será preciso trabajar en los talleres equipados con las herramientas y los materiales necesarios para poder ejecutar los trabajos prácticos.</p>

<b>ÀREA</b> Integración		<b>MATERIA</b> Pràcticum											
<b>Presentación</b> Con la realización de las prácticas profesionales, el alumnado conseguirá dos objetivos básicos: 1. Completar, ampliar y consolidar los conocimientos y las habilidades adquiridos a lo largo de sus estudios superiores de Diseño. 2. Alcanzar las competencias de carácter profesional propias de estos estudios. La asignatura de carácter práctico se realiza mediante un convenio con centros de trabajo colaboradores donde el alumnado realiza sus prácticas profesionales.													
<b>Requisitos previos</b> La materia Prácticas Profesionales es obligatoria y específica en el currículum de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño de la ESDAP Catalunya. Contempla la formación práctica que el alumnado tendrá que realizar en el último curso de los estudios y antes de finalizar y defender su proyecto final de estudios.						<b>Idioma en que se imparte</b> Catalán, castellano.							
<b>Asignaturas de la materia</b>		<b>Especialidad</b>		<b>ECT</b>	<b>Tipo</b>	<b>1S</b>	<b>2S</b>	<b>3S</b>	<b>4S</b>	<b>5S</b>	<b>6S</b>	<b>7S</b>	<b>8S</b>
Prácticas profesionales		Diseño de Interiores, Moda y Producto		8	OB							x	x

COMPETENCIAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	METODOLOGÍA	ACTIVIDAD DE FORMACIÓN
<p>Conocer procesos y materiales, coordinar la propia intervención con otros profesionales y equipos, argumentar razonadamente y saber evaluar las propuestas. <b>CG 07 / G11 / CG 15</b></p>	<p>Trabajar en equipo y en contextos laborales diversos.</p> <p>Adaptarse de forma autónoma en un entorno profesional.</p> <p>Analizar críticamente y mostrar habilidades comunicativas en el entorno profesional.</p> <p>Realizar actividades en torno a la producción y gestión de un proyecto de diseño.</p>	<p>El mundo laboral: las prácticas profesionales.</p> <p>Los equipos de trabajo. Coordinación con otros.</p>	<p>Prácticas tuteladas.</p>	<p>Plan de actividad de cada especialidad establecido según convenio entre escuela y empresa.</p>
<p>Trabajar desarrollando una ética profesional de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional. <b>CT11/ CT 15</b></p>	<p>Tener una actitud responsable y ética en relación con el entorno profesional, social y productivo.</p> <p>Gestionar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Tomar decisiones.</p> <p>Realizar actividades en torno a la producción y gestión de un proyecto de diseño; mostrar iniciativa y solucionar problemas concretos.</p> <p>Integrarse y transferir los conocimientos adquiridos en el momento de la realización de las prácticas.</p>	<p>El mundo laboral: las prácticas profesionales.</p> <p>Emprendimiento en el ejercicio profesional.</p> <p>La ética profesional basada en la apreciación y la sensibilidad estética y medioambiental.</p>	<p>Prácticas tuteladas.</p>	<p>Plan de actividad de cada especialidad establecido según convenio entre escuela y empresa.</p>

COMPETENCIAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS	METODOLOGÍA	ACTIVIDAD DE FORMACIÓN
Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción. CE_DG-15, CE_DI_15, CE_DM-15, CE_DP-15	Sintetizar las habilidades técnicas y las de pensamiento relacionadas con el ámbito profesional.  Reflexionar sobre la propia práctica y la experiencia adquirida.	El mundo laboral: las prácticas profesionales; incidencia del diseño en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente.	Prácticas tuteladas.	Trabajo memoria escrita. Valoración crítica de las tareas desarrolladas a partir de las actividades (plan de actividades) de cuatro apartados:  1. Reflexionar sobre la influencia social positiva de las actividades de diseño vinculadas con la práctica profesional o con la producción de la propia empresa (incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente).  2. Valorar la innovación y la calidad en la producción de la empresa.  3. Valorar la propia integración en la empresa y en los equipos de trabajo.  4. Indicar cuáles son las aportaciones en los resultados de aprendizaje.



Actividad de evaluación	Criterios de evaluación	%	Previsión de calendario
<p><b>Prácticas guiadas.</b></p> <p>Seguimiento de las prácticas por parte del tutor de la empresa y del tutor de la sede ESDAP de las prácticas profesionales.</p> <p>Documento de seguimiento diario de las actividades por parte del alumno/a (BID).</p>	<p>1. Marco relacional; actitud del/la alumno/a (30 %)</p> <p>1.1. Tener una actitud responsable en relación con el entorno profesional, social y productivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumple el horario de inicio y de final pactado en el convenio.</li> <li>• Se ajusta a la política de imagen personal de la empresa.</li> <li>• Asume los cambios de las tareas asignadas.</li> <li>• Mantiene organizada su zona de trabajo.</li> <li>• Cuida los materiales, equipos o herramientas que utiliza en su actividad.</li> </ul> <p>1.2. Ser capaz de adaptarse de forma autónoma en un entorno profesional:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Toma iniciativa en la resolución de problemas.</li> </ul> <p>1.3. Ser capaz de trabajar en equipo y en contextos laborales diversos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se comunica y coordina con facilidad con los miembros de su equipo de trabajo y con el personal de la empresa.</li> </ul> <p>1.4. Ser capaz de desarrollar en la práctica laboral una ética profesional:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mantiene la confidencialidad profesional.</li> <li>• Mantiene una actitud clara de respeto al reciclaje y la sostenibilidad, siguiendo la política de la empresa.</li> </ul> <p>2. Marco procedimental y metodológico (40 %)</p> <p>2.1. Procedimental:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecuta las tareas según los procedimientos establecidos.</li> <li>• Identifica las características particulares de los medios de producción, utillaje, equipos y herramientas.</li> <li>• Aplica las normas de prevención de riesgos laborales en la actividad profesional.</li> <li>• Utiliza los equipos de protección individual según los riesgos de la actividad</li> </ul>	<p>70 %</p>	<p>Según convenio con la empresa (duración máxima de 200 horas).</p>

	<p>profesional y las normas de la empresa, centro o servicio.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica las normas internas y externas vinculadas a la actividad.</li> <li>• Obtiene la información y los medios necesarios para realizar la actividad asignada.</li> <li>• Interpreta y expresa la información con terminología o simbología y los medios propios de trabajo.</li> </ul> <p>2.2. Ser capaz de organizarse y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cumple las tareas asignadas en el tiempo previsto según el calendario establecido. Tiene una actitud positiva ante las tareas.</li> </ul> <p>2.3. Ser capaz de tomar decisiones, mostrar iniciativa y solucionar problemas concretos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar actitud proactiva.</li> <li>• Detecta anomalías o desviaciones en el ámbito de la actividad asignada, identifica sus causas y propone posibles soluciones.</li> </ul> <p>2.4. Ser capaz de integrar y transferir los conocimientos adquiridos en el momento de la realización de las prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Calidad en las tareas desarrolladas.</li> </ul>		
--	--	--	--

Actividad de evaluación	Criterios de evaluación	%	Previsión de calendario
<p>Seguimiento de las prácticas por parte del tutor de la empresa y del tutor de la sede ESDAP de las prácticas profesionales. (10 %)</p> <p>Memoria de valoración de las prácticas (20 %)</p> <p>Aspectos formales:</p> <p>La encuadernación puede ser de tipo rústico o espiral. En la portada deberá constar el nombre del alumno/a, sede ESDAP, nombre de la empresa y tutor de las prácticas profesionales, fecha (mes y año).</p> <p>El trabajo tendrá una extensión máxima recomendada de 2.500 caracteres con un cuerpo de tipografía de 12 puntos. Se seguirán los cuatro apartados de forma diferenciada.</p>	<p>3. Marco conceptual</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser capaz de hacer un análisis crítico y mostrar habilidades comunicativas en el entorno profesional.</li> <li>• Ser capaz de sintetizar las habilidades técnicas y las de pensamiento relacionadas con su ámbito profesional.</li> <li>• Ser capaz de reflexionar sobre la propia práctica y la experiencia adquirida.</li> </ul> <p>4. Aspectos formales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguir las pautas y los aspectos formales solicitados.</li> </ul>	<p>30 %</p>	<p>Según convenio con la empresa.</p> <p>Semana de finalización de las prácticas profesionales según convenio.</p>

<b>ÀREA</b> Integración	<b>MATERIA</b> Trabajo Final	
<p><b>Presentación</b></p> <p>La materia Trabajo Final tiene como objetivo principal que el alumnado ejecute un proyecto de diseño original con un alto grado de autonomía. Así pues, es el punto que culmina la formación y que reúne todo lo que el alumnado ha aprendido y ha ido incorporando con la realización de todas las materias del plan de estudios.</p> <p>El alumnado tiene que demostrar durante el último curso de sus estudios, con la defensa y la presentación del proyecto ante una comisión evaluadora, que ha alcanzado las competencias, las habilidades y las destrezas que le capacitan para el ejercicio profesional de su especialidad o para seguir con la investigación y los estudios de tercer nivel.</p>		
<p><b>Requisitos previos</b></p> <p><i>RD 633/2010 artículo 9, apartado 2, la evaluación y calificación del trabajo fin de título requerirá haber aprobado la totalidad de las asignaturas que integran el correspondiente plan de estudios.</i></p> <p>Según consta en la Resolución ENS/1510/2014, de 11 de junio, de los criterios de permanencia en las enseñanzas artísticas que conducen a un título superior, apartado 9.4. Criterios específicos para el trabajo final.</p> <p>Los alumnos se podrán matricular de Trabajo Final de Estudios si han superado el resto de las asignaturas. También se podrán matricular los alumnos con asignaturas pendientes del segundo semestre si al mismo tiempo se matriculan de la totalidad de las asignaturas que les queden para finalizar los estudios de este segundo semestre.</p> <p>Para ser evaluados y calificados del Trabajo Final de Estudios, los alumnos tendrán que haber superado la totalidad de las asignaturas restantes.</p> <p><i>* El título superior de Diseño queda incluido a todos los efectos en el nivel 2 de grado en el Marco español de calificaciones para la educación superior y es equivalente al título universitario de grado. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de grado, se entenderá que cumple este requisito quién esté en posesión del título superior de Diseño.</i></p>	<p><b>Idioma en que se imparte</b></p> <p>Catalán, castellano.</p>	

Asignaturas de la materia	Especialidad	ECT	Tipo	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S
Trabajo Final de Estudios	Todas	22	OB								x
Otras asignaturas afines a la materia	Especialidad	ECT	Tipo	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S
Metodología de Investigación	Todas	4	OB							x	

T= tipo de materia (B= básica, OB=obligatoria, OP= optativa)

## Contenidos

Áreas de actuación en el ámbito del diseño.

Requisitos de diseño, uso, función, formales y estéticos, estructurales, de costes, legales, identificación, técnicos y productivos, de mercado.

Tendencias: corto, medio y largo plazo. Evolución demográfica, evolución de las corrientes socioculturales, evolución del imaginario colectivo, evolución del contexto ético.

Los usuarios: perfiles, necesidades, deseos y demandas. Evolución de los usos y actitudes.

El contexto: cultural, artístico, tecnológico, económico y social.

La innovación, la creatividad y la mejora social.

Hipótesis de trabajo y selección de ideas atendiendo a aspectos: conceptuales, funcionales, formales, simbólicos, culturales, sociales, tecnológicos, medioambientales, ejecutivos y económicos.

Fases del proyecto.

Procesos de diseño enfocados a la especialidad.  Metodología de investigación para el diseño.  Herramientas y recursos de presentación y de comunicación del proyecto.

COMPETENCIAS	METODOLOGÍA DOCENTE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES FORMATIVAS
<p><b>01_</b> Dominar la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables. <b>CT-14, CG-21, CE_DM_06,</b></p> <p><b>02_</b> Organizar el Trabajo Final de Estudios de forma eficiente. (Referente a las <b>CT-01, CG-01 CG-08, CG-17)</b></p> <p><b>03_</b> Generar y seleccionar propuestas. (Referente a las <b>CT-03, CT-13 CG-01, CG- 14, CG-17) CE_DG_01, CE_DG_03, CE_DG_06, CE_DI_01, CE_DI_02, CE_DI_06, CE_DM_01, CE_DM_02, CE_DM_07, CE_DP_01, CE_DP_02, CE_DP_03, CE_DP_04,</b></p> <p><b>04_</b> Planificar y desarrollar la propuesta con capacidad crítica, autonomía y espíritu emprendedor. (Referente a las <b>CT-01, CT-03, CT-06, CT-13, CG-</b></p>	<p>Tutorías en grupo e individualizadas.</p>	<p><b>01_</b> Dominar la metodología de investigación y relacionarla con la vanguardia del conocimiento, la estética y el pensamiento contemporáneo.</p> <p><b>02_</b> Desarrollar las fases del Trabajo Final de Estudios autónoma y ordenadamente.</p> <p><b>03_</b> Experimentar; proponer y evaluar ideas, conceptos y soluciones buscando la excelencia y la calidad.</p> <p><b>04_</b> Planificar y desarrollar el Trabajo Final de Estudios respondiendo de manera adecuada a criterios éticos, de calidad, sostenibilidad ambiental, eficiencia y valores que determinen los referentes de la excelencia.</p> <p>Dimensionar adecuadamente las distintas funciones del programa de necesidades.</p> <p><b>05_</b> Ejecutar el proyecto que responda de manera adecuada a criterios éticos, de calidad, sostenibilidad ambiental, eficiencia, valores que determinan los referentes de la excelencia.</p> <p><b>06_</b> Capacidad de juicio crítico respecto a su propio proyecto y saber extraer sus conclusiones.</p>	<p>Elaboración de un proyecto de diseño según las bases publicadas de Trabajo Final de Estudios en el web a inicios del semestre.</p>

<p>01, CE_DG_09, CE_DG_10, CE_DI_05, CE_DM_08, CE_DP_04</p> <p>05_ Valorar la importancia de la iniciativa y el emprendimiento.</p>		<p>07_ Valorar todo el proceso y desarrollo del trabajo y ser capaz de mejorar la planificación y el desarrollo de forma autónoma.</p> <p>08_ Realizar el trabajo final de estudios mostrando iniciativa, motivación y espíritu emprendedor en el momento de ejecutarlo para conseguir líneas de innovación en los resultados.</p>	
<p>06_ Comunicar ideas. CG-9, CG-10, CG-11</p>	<p>Seminario/debate.</p>	<p>09_ Exponer y argumentar las ideas y los conceptos mediante un discurso bien estructurado y con capacidad crítica.</p> <p>10_ Canalizar el diálogo y responder a preguntas sobre el tema planteado.</p> <p>11_ Integrar la documentación de los contenidos, las técnicas de representación y los sistemas de presentación.</p>	<p>Exposición y defensa del Trabajo Final de Estudios.</p>

SISTEMA DE EVALUACIÓN		
Agentes implicados	Actividad de evaluación	Criterios de evaluación
<b>Trabajo Final de Estudios.</b> <b>Parte: tutor.</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Documento inicial con el tema definido.</li> <li>2. Seguimiento.</li> <li>3. Entrega del Trabajo Final de Estudios.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valoración del briefing definido del proyecto final. Fase de inscripción del trabajo final de registro. Visto bueno del tutor + coordinador CPE (primer mes).</li> <li>2. Desarrollo del proceso de trabajo: planificación, evolución y organización del tiempo.</li> <li>3. Valoración del resultado final obtenido según rúbrica (final segundo semestre).</li> </ol> <p style="text-align: right;"><b>Total 20 %</b></p>
<b>Trabajo Final de Estudios.</b> <b>Parte: comisión evaluadora del proyecto final.</b> <b>Presidente:</b> profesor de la ESDAP de la especialidad a la que se presenta. <b>Secretario:</b> profesor de la ESDAP. <b>Vocal:</b> profesor de la ESDAP o bien un profesional de reconocido prestigio.	Entrega del Trabajo Final de Estudios. Para ser evaluado se tienen que presentar todos los apartados del proyecto.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Presentación formal del Trabajo Final de Estudios.</li> <li>2. El concepto, la idea y la hipótesis.</li> <li>3. Relación y coherencia formal, funcional y simbólica del proyecto de diseño.</li> <li>4. Representación y comunicación gráfica 2D, 3D y prototipos.</li> <li>5. Capacidad de definir el proyecto técnicamente. 6. Conclusión del proyecto.</li> </ol> <p style="text-align: right;"><b>Total 60 %</b></p> <p>* Consultar la rúbrica de evaluación.</p>
	Expresión y comunicación oral del Trabajo Final de Estudios.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recursos tecnológicos del material de apoyo de la presentación.</li> <li>2. Contenido y estructura de la argumentación.</li> <li>3. Capacidad de respuesta.</li> </ol> <p style="text-align: right;"><b>Total 20 %</b></p> <p>* Consultar la rúbrica de evaluación.</p>



### Calificación

Cualquier acto de copia o plagio del Trabajo Final de Estudios supondrá el suspenso inmediato de la convocatoria. El alumno/a tendrá que haber superado la totalidad de las asignaturas restantes, incluidas las prácticas profesionales para ser evaluado/a y calificado/a de la asignatura de Trabajo Final de Estudios. En el caso de no haber superado la totalidad de las asignaturas restantes, constará un NP en el acta y perderá la convocatoria.

\* Consultar la normativa específica del Trabajo Final de Estudios.