

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

| | | | |
|----------------------------------|---|----------------------------|-----|
| Materia: | TALLER DE PROYECTOS DE DISEÑO I | | |
| Identificador: | 33509 | | |
| Titulación: | GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020 | | |
| Módulo: | DESARROLLO CURRICULAR | | |
| Tipo: | OBLIGATORIA | | |
| Curso: | 2 | Periodo lectivo: | |
| Créditos: | 6 | Horas totales: | 150 |
| Actividades Presenciales: | 0 | Trabajo Autónomo: | 0 |
| Idioma Principal: | | Idioma Secundario: | |
| Profesor: | | Correo electrónico: | |

PRESENTACIÓN:

Aprender a través de los sentidos y la percepción. La luz, la sombra, el color, la textura, la materia y la dimensión. Trabajar desde nosotros mismos, con las manos y con el cuerpo. Experimentar y practicar con masas, colores, luz, sombras, composición y ritmos. La esencia y la cualidad de los materiales. La esencia del espacio interior. La naturaleza y las acciones vitales y naturales de hombre. La representación de las ideas.

Las materias de Taller de proyectos de diseño I y Taller de proyectos de diseño II inician la práctica del proyecto por parte del estudiante, a través de ejercicios que invitan a desencadenar el pensamiento proyectual y búsqueda de una manera propia de hacer y entender. Se trabajará a partir de preguntas y respuestas a problemáticas dadas, en un proceso acumulativo de aprendizaje sobre las variables que influyen en la gestación de las ideas.

Se trabaja la capacidad analítica, investigadora y de proposición de los estudiantes. Para ello, debe realizarse una profunda labor de análisis y recogida de datos de toda índole sobre las condiciones de partida, ser capaz de abstraerse en busca de una idea generadora del proyecto, desarrollar estrategias propias que permitan entender y ordenar un proceso de formalización, y finalmente sintetizar ideación y formalización para instrumentalizar y expresar la propuesta perseguida.

En Taller de diseño de proyectos I los ejercicios centran la atención en la capacidad de aprender a través de los sentidos y la percepción propia de cada uno. Todo lo que nos rodea nos influye mediante la luz, la sombra, el color, su dimensión, etc. Nuestra condición depende de nuestra circunstancia, del vivir en un espacio y tiempo concreto. Nuestra actitud frente a estas condiciones es inconsciente. El punto de arranque es trasladar esas reacciones a nuestra propia consciencia, adiestrando nuestra capacidad de mirar y percibir todo lo que nos rodea. Trabajar desde nosotros mismos, con las manos y con el cuerpo. Experimentar y practicar con masas, colores, luz, sombras, composición, ritmos, etc.

Entender la esencia y la cualidad de los materiales desde su esencia interior y naturaleza. Entender los conceptos y el significado de las acciones vitales y naturales de hombre: el andar, el sentarse, el tumbarse, el estar; de la materia, el agua, la tierra, el cielo, los sonidos, el silencio.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

| | | |
|--|-----|---|
| Competencias Generales de la titulación | G01 | Analizar, valorar y exponer las diversas corrientes creativas que influyen en el ámbito del diseño. |
| | G03 | Aplicar la creatividad al diseño digital por proyectos y al trabajo en equipo. |
| | G04 | Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos del diseño digital de la sociedad actual. |
| Competencias Específicas de la | E05 | Conocer de forma adecuada la historia general del Arte, el Diseño, la Arquitectura y la Ingeniería y tener capacidad para reconocer e interrelacionar las experiencias de la historia con situaciones y necesidades |

| | | |
|----------------------------------|-----|---|
| titulación | | del presente, así como comprender y gestionar el concepto de reputación digital en el contexto de las redes sociales. |
| | E07 | Ser capaz de diseñar, planificar, gestionar y desarrollar un proyecto tecnológico y artístico desde una perspectiva multidisciplinar, especialmente a partir del empleo de herramientas informáticas de última generación, tanto a nivel de software como de hardware. |
| | E08 | Conocer de manera adecuada las tradiciones, artísticas, arquitectónicas, urbanísticas y paisajísticas de la cultura occidental, así como de sus fundamentos técnicos, climáticos, económicos, sociales e ideológicos, la estética y la teoría e historia de las bellas artes y las artes aplicadas. |
| | E10 | Conocer las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, además de ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos para el diseño y desarrollo de encargos profesionales. |
| | E12 | Elaborar con destreza maquetas y prototipos de naturaleza física que sinteticen y expresen de forma coherente los conceptos de diseño perseguidos. |
| Resultados de Aprendizaje | R01 | Preguntarse y adquirir juicio crítico. Adquisición del hábito de entender lo ya conocido bajo la perspectiva del proyectista. |
| | R02 | Entender los problemas básicos del diseño. |
| | R03 | Proponer una idea de proyecto clara y atractiva, y de materializarla con lógica y emoción. |
| | R04 | Gestionar el control de la intuición, obtención de un método propio de proceder. |
| | R05 | Realizar el análisis previo a partir de la realidad inmediata. Capacidad analítica, investigadora y de propuesta. |
| | R06 | Experimentar la ideación a través de los sentidos. Manejo de la materialidad, la textura, el color y la tectónica. |
| | R07 | Trabajar con dominio la representación de las ideas. |

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía recomendada:

Bibliografía básica:

Páginas web recomendadas:

* Guía Docente sujeta a modificaciones