

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	TALLER DE PROYECTOS DE DISEÑO II		
Identificador:	33518		
Titulación:	GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020		
Módulo:	DESARROLLO CURRICULAR		
Tipo:	OBLIGATORIA		
Curso:	3	Periodo lectivo:	
Créditos:	6	Horas totales:	150
Actividades Presenciales:	0	Trabajo Autónomo:	0
Idioma Principal:		Idioma Secundario:	
Profesor:		Correo electrónico:	

PRESENTACIÓN:

La práctica del proyecto. Análisis y recogida de datos. Preguntas y respuestas a problemáticas dadas. Aprendizaje sobre las variables que influyen en la gestación de las ideas. Aprender / Educar / Habitar / Convivir / Trabajar. La expresión personal y la creatividad en las nuevas propuestas del presente.

La labor del proyecto: escala, luz, forma, función, composición, espacio, lleno, vacío, estructura, proporción, orden, programa. La ensoñación como fórmula para resolver problemas (conceptos abstractos y concretos). La capacidad y la voluntad para descubrir el mundo.

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 proyectos de diseño II los ejercicios centran la atención en la ensoñación (conceptos abstractos y concretos), en la capacidad y la voluntad para descubrirse de forma autónoma y en relación con el mundo. Trabajar la expresión personal y la creatividad. Incidir sobre el hecho de que en todo proyecto existe un estadio donde es necesario soñar en nuevas propuestas, así como en aterrizar para afrontar operativamente la realidad más exigente.

El usuario, el programa y el lugar son las condiciones básicas que determinan las maneras de hacer y proyectar para esta materia. Conceptos como el Aprender / Educar / Habitar / Convivir / Trabajar formarán parte de la rutina reflexiva sobre la que operará el discurso formativo del día a día en la materia.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G04	Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos del diseño digital de la sociedad actual.
Competencias Específicas de la titulación	E06	Abordar el proceso de creación y modelado de un diseño digital en 3D en todas las fases que constituyen su ciclo de vida, a partir del dominio de softwares especializados y de las herramientas de comunicación necesarias para cada una de las etapas del desarrollo.

	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.
	E11	Adquirir sensibilidad estética y artística para tomar decisiones durante el proceso creativo, demostrando habilidad en el manejo de las técnicas y procedimientos específicos del arte digital, así como desarrollar comprensión compleja bidimensional y tridimensional del espacio físico-virtual y los objetos que en él puedan existir.
	E12	Elaborar con destreza maquetas y prototipos de naturaleza física que sinteticen y expresen de forma coherente los conceptos de diseño perseguidos.
	E15	Capacidad para generar nuevas ideas en el campo del diseño digital a partir de los modelos artísticos de los diferentes movimientos a lo largo de la historia del arte, propiciando la puesta en práctica sus habilidades creativas y la facultad de anticipación e innovación.
Resultados de Aprendizaje	R01	Proponer una idea de proyecto clara y atractiva, y de materializarla con lógica y emoción.
	R02	Controlar la intuición para obtener un método propio de proceder.
	R03	Realizar el análisis previo a partir de la realidad inmediata. Capacidad analítica, investigadora y de propuesta.
	R04	Trabajar con dominio la representación del proyecto.
	R05	Comprender los conceptos básicos de la ideación: escala, luz, forma, función, composición, espacio, lleno, vacío, estructura, proporción, orden, programa.
	R06	Entender el espacio desde la parte que pertenece a la tierra y la parte que se libera de ella.
	R07	Comprender la luz como elemento del espacio, a partir de la materia física construida y su gravedad.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía recomendada:

Bibliografía básica:

Páginas web recomendadas: