

# Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)

Curso 2017-2018

---

## Guía docente de **Fundamentos de Diseño / Ideación**

Especialidades de Diseño Gráfico, Diseño de Interiores, Diseño de  
Moda y Diseño de Producto

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)  
 Guía docente de la asignatura **Fundamentos de Diseño / Ideación**

### 1. Identificación de la asignatura

Tipo	Formación básica
Materia	Fundamentos de Diseño
Especialidad	Diseño Gráfico / Diseño de Producto / Diseño de Moda / Diseño de interiores
Periodo de impartición	Curso 1º / 2º semestre
Nº créditos	6
Departamento	Proyectos de diseño
Idioma/s	Español

### 2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Murias Millán, Susana	smurias@esdmadrid.es

### 3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Murias Millán, Susana	smurias@esdmadrid.es	1ºG/F
Oliet Palá, Julia	joliet@esmadrid.es	1ºB
Larios, Juan Carlos	jlarios@esdmadrid.es	1ºA/C
Juarez Millán, Estrella	sdiaz@esdmadrid.es	1ºH
Ballester Nortes, Leticia	lballester@esdmadrid.es	1ºE
Calleja de Castro, Mª Jesús	chuscallega@esdmadrid.es	1ºD

#### 4. Presentación de la asignatura

Fundamentos de Diseño/Ideación es una asignatura de formación básica semestral, situada en el marco de las asignaturas que constituyen el curso 1º de los Estudios Superiores de Diseño. La asignatura tiene por finalidad proporcionar al alumno una base acerca de los principios y fundamentos que constituyen la actividad del diseñador. Estos principios y fundamentos responden tanto al carácter abierto de la actividad del diseño como a la especificidad de la misma. Esto supone situarnos en dos niveles distintos pero interrelacionados entre sí.

Es importante que el alumno entienda que los factores estéticos, simbólicos y funcionales de la operación de diseñar, se encuentran siempre mediatizados por factores de tipo cultural, social, económico y político.

La actividad no escapa de las opciones y variables propiamente ideológicas. Situiremos al Diseño dentro de este contexto.

En cuanto a los factores textuales, específicos, la programación de Fundamentos para este semestre se orientará hacia el estudio de las dimensiones semánticas, metodológicas y de uso del diseño. El estudio de la metodología del diseño y los fundamentos semánticos y pragmáticos serán tratados en este semestre incidiendo en el estudio de las características físicas, psicológicas, sociales y culturales de las relaciones usuario-producto.

La Creatividad seguirá dominando el desarrollo de toda la asignatura. Planteamientos abiertos, divergentes, la exploración de múltiples soluciones, el estudio de diferentes variables servirán como estrategias para fomentar la creatividad y serán el punto de partida de los ejercicios.

##### 4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Esta asignatura incluida en el 2er semestre del 1er curso de los Estudios Superiores de Diseño es una asignatura de formación básica y por lo tanto los requisitos previos corresponden a los requisitos necesarios para el acceso a las enseñanzas oficiales conducentes al título en Estudios Superiores de Diseño. Para ello se requerirá cumplir los requisitos académicos establecidos en el artículo 12 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, así como la superación de la correspondiente prueba específica a que hace referencia el artículo 5 del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo.

En cuanto a las recomendaciones, sería deseable que el alumno tenga adquiridas ciertas competencias que pudieran ayudarle en la adquisición de conocimientos y facilitar la superación.

- Conocimientos básicos de historia del arte y sensibilidad hacia las expresiones artísticas y el diseño.
- Sentido artístico y compositivo.
- Capacidad de visión espacial.
- Destrezas y habilidades básicas en las técnicas de representación, mínimo dominio de la perspectiva y el color.
- Capacidad creativa, flexibilidad e inclinación al desarrollo de su potencialidad.

## 5. Competencias

<b>Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)</b>
1CT Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2CT Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3CT Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4CT Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
5CT Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
<b>Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)</b>
17CG Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
20CG Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
5CG Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
16CG Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
6CG Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
<b>Competencias específicas (propias de esta asignatura)</b>
EM1 Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
EM6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
EP2 Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.
EP3 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
EP4 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.
EP5 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
EP6 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.
<b>Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)</b>
EA1. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda, gráfico, interiores y de producto
EA2. Conocer y manejar procesos y métodos de diseño y de solución de problemas.
EA3. Comprender procesos mentales básicos de caja transparente y de caja negra y usarlos adecuadamente en la ideación y desarrollo.
EA4. Conocer y usar el diseño básico de flujogramas para representar sus procesos y corregirlos con la experiencia.
EA5. Conocer y aplicar criterios básicos de calidad en el diseño.
EA6. Conocer y usar en un nivel adecuado al 2º semestre, elementos básicos de definición del espacio, tales como recinto, hueco, superficie, cerramiento.

## 6. Resultados del aprendizaje

Argumentar los trabajos realizados.  
 Analizar un objeto de diseño en sus múltiples facetas (físicas, plásticas, funcionales, estéticas, semánticas,... )  
 Valorar los objetos de diseño.  
 Razonar sobre los valores aplicados en un proyecto.  
 Comunicar y transmitir juicios de orden plástico, estético, etc.  
 Conectar las distintas áreas del diseño.  
 Presentar trabajos en clase oralmente con corrección.  
 Sintetizar ideas de cierta complejidad.  
 Conocer los procesos de ideación y saber aplicarlos en el trabajo.  
 Cuestionar las ideas propias y las de los demás de manera constructiva.  
 Construir y desarrollar las bases para un pensamiento de diseño.  
 Estimar y valorar la motivación intrínseca por su aprendizaje, el descubrimiento y la experimentación.  
 Comunicar conceptos por medios de distintos lenguajes de representación.

## 7. Contenidos

Bloque temático	Tema
UD1. Metodología	1.1. Diseño e investigación. Métodos de análisis. Experimentación.
	1. 2. Métodos de ideación. Técnicas de creatividad. Técnicas de recopilación. De la idea al producto.
UD2. Diseño y semántica	2.1. Semántica. El valor semántico de los elementos básicos.
	2.2. Retórica. Moda, objeto, espacio, imagen, texto.
UDIII. Diseño y pragmática.	3.1. Estrategias compositivas. Jerarquía visual. Estructuras reticulares.
	3.2 Experiencia de usuario.
	3.3 Técnicas de presentación. Comunicación del producto.

## 8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Resolución de ejercicios prácticos. De 4 a 6
Resolución de procesos de ideación.
Búsqueda de documentación y estudio de la documentación
Lecturas, comentarios de texto y material audiovisual. De 4 a 8
Presentación oral de los ejercicios por parte de los alumnos. De 4 a 6
Realización de exámenes 1

Visitas obligatorias a eventos, exposiciones. Dependiendo de la oferta
Lectura de los libros : El elogio de la sombra. Junichiro Tanizaki. Siruela Sociología de las tendencias. Gillaume Erner. GG Actividades, propuestas de trabajo, relacionadas con estas lecturas

## 9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	92
Otras actividades formativas (a)	10
Realización de pruebas (a)	6
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	64
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	8
<b>Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)</b>	<b>180</b>

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

## 10. Metodología

### Estrategias metodológicas

Las actividades de aprendizaje para la asignatura se van a estructurar de modo que:

1) Activen la curiosidad y el interés del alumno por el contenido del tema que se va a tratar o de la tarea que se va a realizar utilizando estrategias del tipo de:

- Presentar información nueva.
- Plantear en el alumno problemas que haya de resolver.
- Variar los elementos de la tarea para mantener la atención.

2) Orienten la atención de los alumnos antes, durante y después de la tarea:

- Antes: hacia el proceso más que hacia el resultado.
- Durante: hacia la búsqueda y comprobación de posibles medios de superar las dificultades, dividiendo la tarea en fases.

- Después: informar sobre lo correcto e incorrecto del resultado, pero centrando la atención en el proceso seguido y en el aprendizaje.

En este tipo de enseñanzas donde el factor creativo es tan importante, es fundamental la relación que el profesor establece con los alumnos y la que desarrollan los alumnos entre sí. Las actividades que favorecen el trabajo colectivo juegan un papel muy importante.

3) Abordar actividades de manera colectiva, tomar decisiones en grupo, discutir los resultados de los proyectos realizados individualmente son, además situaciones que preparan al alumno para su futuro profesional. En relación con lo anterior será convenientes realizar diferentes tipos de agrupamiento del alumnado combinando trabajo solitario y autónomo, trabajo cooperativo, trabajo "tutorizado" y trabajo con el profesorado.

### Estructura del desarrollo de los contenidos

#### •Desarrollo teórico de los contenidos.

Explicación teórica por parte del profesor del tema a tratar.

En muchos casos el alumno tendrá que realizar además lecturas y comentarios a propuesta del profesor que servirán al estudio y análisis de los contenidos.

• **Propuesta de ejercicios de análisis e ideación:** Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando

los conceptos explicados mediante el análisis de casos concretos.

•**Realización de ejercicios prácticos.**

La asignatura es también un taller en el que los alumnos han de abordar ejercicios prácticos en relación a los temas y contenidos teóricos tratados.

Para ello:

1) Planteamiento del problema:

Los planteamientos en el caso de esta asignatura van a ser en muchas ocasiones divergentes. El proceso creativo supone un proceso de solución de problemas, en el que lo importante no es dar una respuesta exacta sino pensar en las distintas formas posibles de abordar un problema, en las distintas maneras de enfocarlo y resolverlo y en sentirse libres para hacerlo. Pensar la realidad desde una aproximación diferente es algo que desde esta asignatura es necesario estimular. Estos planteamientos variaran en cuanto a complejidad, tiempo de realización, etc.

2) Análisis y recopilación de información.

Se analizará el problema y la documentación mediante la utilización de métodos inductivos y deductivos.

3) Aproximaciones y bocetos

Plasmar gráficamente las primeras ideas y soluciones, todo tipo de ideas rápidas y sus posibles desarrollos, considerando que este trabajo es más apropiado realizarlo manualmente, con un simple "lápiz", a lo sumo alguna fotocopia, collage rápido, etc.

4) Desarrollo

Elaboración del boceto elegido, elección de las técnicas, materiales más adecuados. En este punto se valoraran las técnicas y acabados.

5) Verificación de los resultados

Análisis personal de la consecución de los objetivos iniciales y otros aspectos.

6) Defensa

Exposición al resto del grupo del trabajo. Implica al alumno en la crítica constructiva, le ayuda a verbalizar su trabajo y defenderlo y a hablar de manera natural sobre "diseño", preparándole para el mundo profesional.

7) Evaluación

Se evaluará cada trabajo teniendo en cuenta los objetivos programados. En líneas generales dentro de cada proyecto habrá que evaluar: destrezas adquiridas, método, originalidad en las ideas, concepto y desarrollo del mismo, aplicación de la teoría, manejo de la técnica, presentación y limpieza del trabajo, etc.

## 11. Evaluación y calificación

### 11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

**Pruebas objetivas tipo test**

**Pruebas escritas.** 1 al final del semestre

**Prácticas:** en cada bloque temático se desarrollan trabajos prácticos como aplicación a la teoría impartida.

**Presentaciones orales:** Todos los trabajos tienen que ser presentados oralmente en clase

**Cuaderno de clase:** donde se plantea el planteamiento y desarrollo de cada trabajo de manera esquemática y procesual. El cuaderno representa una síntesis gráfica y metodológica del proceso de trabajo.

**Lecturas y comentarios de texto.**

### 11.2. Criterios de evaluación

*Evaluación continua.* El sistema de evaluación será de base orientadora "informativa" e interdisciplinaria. Se evaluará la teoría y la práctica de la programación, que demuestre asimilar el alumno a lo largo del curso.

Es obligatorio presentar todos los trabajos y proyectos exigidos para poder aprobar la asignatura mediante evaluación continua, incluso para aquellos estudiantes que no habiéndola perdido, no hayan superado el nivel mínimo exigido para aprobar la asignatura (se habilitará una fecha de presentación de trabajos no presentados en fecha antes de la evaluación de la asignatura y de las convocatorias ordinaria/extraordinaria).

Las entregas fuera de fecha serán penalizadas con menos puntuación que las entregadas en fecha.

Para las prácticas y proyectos, la evaluación se basará en la correcta aplicación de los contenidos teóricos desarrollados, el cumplimiento de los objetivos previstos en cada caso concreto, la correcta presentación, la entrega en fecha, el grado de creatividad de las soluciones propuestas y la capacidad de desarrollo de trabajo en grupo si fuera el caso.

Los proyectos y trabajos entregados en fecha podrán ser mejorados si así se deseara, sobre la base de las observaciones realizadas por el profesor, pudiendo suponer un aumento en la calificación de la nota final. El plazo para esta segunda entrega será indicada por el profesor.

Se evaluará la capacidad de análisis e investigación.

En estos trabajos se valorará especialmente aquellos contenidos aportados que amplíen y profundicen en los expuestos en clase y resulten de especial interés para complementar la formación propia y del resto de compañeros. Estos trabajos también servirán para afianzar un pensamiento de diseño.

*Evaluación sumativa.* La evaluación se realizará por unidades temáticas, según objetivos específicos y criterios de evaluación de cada unidad, atendiendo al progreso del alumno en cuanto a objetivos generales. La evaluación de los objetivos alcanzados por unidades didácticas se efectuará con la siguiente valoración:

\_CONCEPTUALES\_PROCEDIMENTALES\_ACTITUDINALES\_ESFUERZO, AVANCE PERSONAL

En caso de no conformidad con la nota obtenida se exigirá, que la reclamación exponga argumentos específicos, según competencias y descriptores, publicados en BOCM, 139, DECRETO 34/2011, de 2 de junio, por el que se establece el plan de estudios para la Comunidad de Madrid de enseñanzas artísticas superiores de Diseño.

También se valorará la capacidad de síntesis en los proyectos de cierta complejidad.

Dentro de la evaluación continua se consideran los aspectos siguientes

*Evaluación activa.* El sistema de evaluación será de base vivencial y experimental. Se evaluará la audacia, creatividad, sistema operativo, etc..., de los trabajos realizados. Los debates y comentarios posteriores a las presentaciones orales se orientarán al desarrollo de la capacidad crítica.

### 11.3. Criterios de calificación

Las calificaciones se expresarán numéricamente de 0 a 10, con un decimal, y siguiendo, lo que se indica al respecto en el artículo 5 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Los requisitos indispensables para aprobar el semestre por evaluación continua serán los siguientes:

- Haber presentado todos los trabajos propuestos en las fechas programadas y haber conseguido una valoración positiva en la mayoría de los objetivos.
- Se respetarán las fechas de entregas de las unidades, de no ser así, deberán ser entregados al final de curso en las fechas asignadas para ello. Se aplicará la penalización que el profesor considere oportuna para su valoración.
- La aplicación de criterios de evaluación continua, requerirá la asistencia regular y puntual del alumno a las actividades lectivas, así como al resto de las actividades programadas. Esta asistencia se estima en torno al 80%.
- El alumno que al final del curso no obtuviera la calificación de aprobado mediante esta evaluación continua, tendrá derecho a un examen de recuperación.
- El alumno que perdiera la evaluación continua tendrá derecho a un examen de convocatoria ordinaria. Esta prueba será teórico práctica y durará 4 horas.
- Si no obtuviese el aprobado en esta convocatoria tendría derecho a examinarse en una convocatoria extraordinaria. La duración de la prueba será de 4 horas



El alumno podrá recibir o no, una nota numérica de cada trabajo, con criterio calificativo particular de cada docente, suma ponderada de criterios, modelo de rúbrica, etc... expuesto en las unidades didácticas. Se tendrán en cuenta competencias, según B.O.C.M.139\_ DECRETO 34/2011, de 2 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece el Plan de Estudios para la Comunidad de Madrid de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño.:

- 1\_ Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- 2\_ Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- 3\_ Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- 4\_ Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- 5\_ Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

Se añadirán a dichas competencias:

- El nivel alcanzado progresivamente por el alumno, la asistencia y trabajo en clase.
- Aspectos perceptivos y expresiones evaluables: Imaginación. Originalidad. Creatividad. Nº de soluciones. Curiosidad. Asociaciones y analogías. Simbolizaciones. Esquematización. Fluidez. Flexibilidad. Nivel de elaboración. Comunicación, cuidado, limpieza y claridad en la presentación de los proyectos.

#### 11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas escritas	20%
Presentaciones orales	15%
Prácticas	60%
Asistencia a clase	5%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas escritas	30%
Pruebas prácticas	70%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse

de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
----------------------------	---------------

Pruebas escritas	30%
Pruebas prácticas	70%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

### 11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas escritas	depende de la discapacidad
Pruebas prácticas	depende de la discapacidad
Elaboración de trabajos	depende de la discapacidad
Otras	depende de la discapacidad
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

## 12. Recursos y materiales didácticos

Aula virtual
--------------

### 12.1. Bibliografía general

Título	DISEÑO TEORÍA Y PRÁCTICA DEL DISEÑO INDUSTRIAL
Autor	Bernhard E. Bürdek
Editorial	G.G Barcelona, 1994
Título	EL ELOGIO DE LA SOMBRA
Autor	Junichiro Tanizaki
Editorial	Siruela. Madrid, 2007
Título	PRINCIPIOS UNIERSALES DE DISEÑO
Autor	William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler.
Editorial	Blume, 2011
Título	EL DISEÑO COMO EXPERIENCIA El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI
Autor	Mike Press, Rachel Cooper
Editorial	G.G Barcelona, 2009

Título	DISEÑO E INVESTIGACIÓN
Autor	Seivewright, Simon
Editorial	GG, 2012
Título	EL DISEÑO EMOCIONAL.Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos.
Autor	Donald. A. Norman
Editorial	Planeta, Barcelona, 2005
Título	LA AVENTURA CREATIVA: LAS RAÍCES DEL DISEÑO
Autor	André Ricard
Editorial	Ariel, Barcelona 2000
Título	LAS LEYES DE LA SIMPLICIDAD
Autor	John Maeda
Editorial	Gedisa, Barcelona 2006
Título	CHANGE BY DESIGN
Autor	Tim Brown
Editorial	Collins Business, 2009
Título	GRAMÁTICA DEL ARTE. PRINCIPIOS DE DISEÑO
Autor	J.J Beljon
Editorial	Gramática del Arte. Principios de diseño
Título	LOS ORÍGENES DE LA FORMA
Autor	Christopher Williams
Editorial	G.G Barcelona, 2009
Título	DISEÑO E INVESTIGACIÓN
Autor	Simon Seivewright
Editorial	GG. Manuales de diseño de moda, Barcelona, 20013
Título	POÉTICAS DEL LIBRO
Autor	Magda Polo, Charo Díez
Editorial	Thule ediciones. Barcelona, 2005

### 12.2. Bibliografía complementaria

Título	CHANGE BY DESIGN
Autor	Tim Brown
Editorial	Collins Business, 2009
Título	DESIGN AND EMOTION: THE EXPERIENCE OF EVERYDAY THINGS
Autor	Kumar, Vijay
Editorial	John Wiley&Sons: 2012
Título	DISEÑANDO PARA EL MUNDO REAL, ECOLOGÍA HUMANA Y CAMBIO SOCIAL
Autor	Papanek, Víctor
Editorial	Hermann Blume, Madrid, 1977
Título	TÉCNICAS DE PLEGADO PARA DISEÑADORES Y ARQUITECTOS
Autor	Paul Jackson

Editorial	Promopress, Barcelona2011
Título	ARQUITECTURA: FORMA, ESPACIO Y ORDEN
Autor	CHING, F
Editorial	Barcelona, Gustavo Gili
Título	ESCRITO A MANO. DISEÑO DE LETRAS MANUSCRITAS EN LA ERA DIGITAL
Autor	Heller, Steven/ Ilíc, Mirko
Editorial	Barcelona, Gustavo Gili , 2004.
Título	ATMÓSFERAS
Autor	Peter Zumthor
Editorial	GG , Barcelona 2006.
Título	DISEÑANDO PARA EL MUNDO REAL: ECOLOGÍA HUMANA Y CAMBIO SOCIAL
Autor	Victor Papanek
Editorial	Editorial HermannBlume, Madrid, 1977
Título	ESCRITO A MANO. DISEÑO DE LETRAS MANUSCRITAS EN LA ERA DIGITAL
Autor	Heller, Steven/ Ilíc, Mirko
Editorial	Barcelona, Gustavo Gili , 2004.
Título	TÉCNICAS DE PLEGADO PARA DISEÑADORES Y ARQUITECTOS
Autor	Paul Jackson
Editorial	Promopress, Barcelona2011
Título	PENSAR LA ARQUITECTURA
Autor	Peter Zumthor.
Editorial	G G, Barcelona 2004
Título	ECODISEÑO: INGENIERÍA DEL CICLO DE VIDA PARA EL DESARROLLO DE PRODUCTOS SOSTENIBLES
Autor	Capuz , Salvador
Editorial	Univ. Politéc. Valencia, 2002
Título	LOS OJOS DE LA PIEL
Autor	JuhaniPallasmaa
Editorial	GG Barcelona, 2006
Título	LA REBELIÓN DE LAS FORMAS (O COMO PERSEVERAR CUANDO LA INCERTIDUMBRE APRIETA)
Autor	Jorge Wagensberg
Editorial	Barcelona, Tusquets 2004
Título	QUÉ ES EL DISEÑO GRÁFICO. MANUAL DE DISEÑO
Autor	Newark, Quentin
Editorial	GG Barcelona, 2002
Título	VÍCTIMAS DE LA MODA. CÓMO SE CREA, POR QUÉ LA SEGUIMOS
Autor	Guillaume Erner
Editorial	Barcelona, GG 2005
Título	SOCIOLOGÍA DE TENDENCIAS
Autor	Guillaume Erner
Editorial	Barcelona, GG 2012
Título	MARCAS DE MODA MARCAR ESTILO DESDE ARMANI A ZARA
Autor	Mark Tungate

Editorial	Barcelona, GG 2012
Título	EL COLOR EN LA MODA
Autor	Varios
Editorial	Index Book, 2009
Título	CREACIÓN DE UNA COLECCIÓN DE MODA
Autor	ColinRenfrew, ElinorRenfrew
Editorial	Barcelona, Gustavo Gili 2010
Título	EL PENSAMIENTO LATERAL. MANUAL DE CREATIVIDAD
Autor	Bono, Edward, de
Editorial	Paidós, 1986
Título	INTUICIÓN, ACCIÓN, CREACIÓN.
Autor	Lupton. Ellen
Editorial	GG. Barcelona, 2012.
Título	QUÉ ES LA CREATIVIDAD.
Autor	Monreal, Carlos
Editorial	Biblioteca nueva, Madrid 2000.
Título	ORNAMENTO Y DELITO Y OTROS ESCRITOS
Autor	Loos, Adolf
Editorial	Editorial Gustavo Gili, 1980
Título	VISIÓN ARTÍSTICA Y VISIÓN RACIONALIZADA
Autor	Arnheim, Rudolf
Editorial	Alianza: 1988

### 12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	<a href="http://www.ted.com/">http://www.ted.com/</a>
Dirección 2	<a href="http://www.ideo.com/">http://www.ideo.com/</a>
Dirección 3	<a href="http://mitpress.mit.edu/">http://mitpress.mit.edu/</a>
Dirección 4	<a href="http://ggili.com/">http://ggili.com/</a>
Dirección 5	<a href="http://www.dezeen.com/">http://www.dezeen.com/</a>
Dirección 6	<a href="http://www.domusweb.it/">http://www.domusweb.it/</a>
Dirección 7	<a href="http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/talktome/">http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/talktome/</a>
Dirección 8	<a href="http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/">http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2008/elasticmind/</a>
Dirección 9	<a href="http://fffffound.com/">http://fffffound.com/</a>
Dirección 10	<a href="http://www.paperback.es/">http://www.paperback.es/</a>
Dirección 11	<a href="http://graffica.info/">http://graffica.info/</a>
Dirección 12	<a href="http://www.unostiposduros.com/">http://www.unostiposduros.com/</a>
Dirección 13	<a href="http://www.manystuff.org/">http://www.manystuff.org/</a>
Dirección 14	<a href="http://www.businessoffashion.com/">http://www.businessoffashion.com/</a>
Dirección 15	<a href="http://ftape.com/media/">http://ftape.com/media/</a>
Dirección 16	<a href="http://www.stylezeitgeist.com/">http://www.stylezeitgeist.com/</a>

Dirección 17	<a href="http://www.technologyreview.com/">http://www.technologyreview.com/</a>
Dirección 18	<a href="http://www.behance.net/">http://www.behance.net/</a>
Dirección 19	<a href="http://www.booooooom.com/">http://www.booooooom.com/</a>
Dirección 20	<a href="http://www.archdaily.com/">http://www.archdaily.com/</a>

#### 12.4. Otros materiales y recursos didácticos

Aula Virtual	<a href="http://esdmadrid.org/aula/">http://esdmadrid.org/aula/</a>
Web Centro	<a href="http://esdmadrid.org/">http://esdmadrid.org/</a>
<a href="http://www.ted.com/">http://www.ted.com/</a>	Videos Conferencias TED sobre Diseño, Arte, Creatividad y Tecnología
	Videos Objetified de Gary Hustwit
	Videos en Vimeo y en youtube
Redes sociales	Pinterest
	Facebook
	Flickr
Marcadores y alojamiento de archivos para compartir	Delicious, Dropbox

#### 13. Profesorado

Nombre y apellidos	Julia olietPalá
Horario de atención a alumnos	-
Correo electrónico	<a href="mailto:juliaoliet@gmail.com">juliaoliet@gmail.com</a>
Departamento	Proyectos
Categoría <sup>1</sup>	Profesor
Titulación Académica	Licenciado en Bellas Artes
Experiencia docente/profesional/investigadora experiencia docente relacionada	<p>Acceso al cuerpo de profesores mediante oposición para profesor d Acceso al cuerpo de profesores mediante oposición para profesor de Teoría Y Práctica del Diseño.</p> <p>Fue Directora de la Escuela de Arte diez durante el curso 1990-1991.</p> <p>20 años impartiendo la asignatura de Fundamentos de Diseño o Taller Básico en diferentes planes de estudio: Especialidades experimentales, Bachillerato artístico, ciclos formativos y Grado en Diseño.</p> <p>Jefe de departamento de Diseño del año 2004 al año 2007.</p> <p>Jefe de Estudios desde 2007 a 2012</p> <p>Ha coordinado por encargo del Ministerio de Educación el equipo técnico de autores para la propuesta y elaboración del currículo de Bachillerato de la materia Fundamentos de Diseño LOE.</p>

<sup>1</sup> Para centros públicos indicar: catedrático, profesor, maestro de taller o profesor especialista.

	<p>Ha impartido clases magistrales para el Master de Escaparatismo en el IED de Madrid.</p> <p>Imparte la asignatura de Elementos del Diseño en el Master de Diseño Gráfico del IED.</p> <p>Es miembro del grupo de trabajo encargado de la redacción del plan de estudios de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Grado en Diseño regulados por la LOE. Ministerio de Educación y Ciencia, 2007, 2010.</p> <p>Ha participado en la elaboración y redacción del Master de Gráfica Interactiva propuesto por la Escuela Superior de Diseño de Madrid.</p> <p>Líneas de Investigación: Relaciones Arte, Diseño, Ciencia y Tecnología. Medios híbridos y Cultura digital.</p> <p>Imparte la asignatura desde el curso 12-13 en la Escuela Superior de Diseño de Madrid.</p>
--	---

Nombre y apellidos	Leticia Ballester Nortes
Horario de atención a alumnos (si procede)	-
Correo electrónico	lballester@esdmadrid.es
Departamento	Proyectos
Categoría <sup>2</sup>	Profesor
Titulación Académica	Arquitecto Superior
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura (si procede)	<p>10 años de experiencia profesional. Participación en proyectos de arquitectura publicados en medios especializados de ámbito nacional e internacional.</p> <p>Becada por la Generalitat Valenciana para el TTY de Tampere (Finlandia).</p> <p>Máster en Proyectos Avanzados por la Universidad de Alicante.</p> <p>Impartió la asignatura durante el curso 12-13 en la Escuela Superior de Diseño de Madrid.</p>

Nombre y apellidos	Estrella Juárez Millán
Horario de atención a alumnos	-
Correo electrónico	ejuarez@esdmadrid.es
Departamento	Proyectos
Categoría <sup>3</sup>	Profesor
Titulación Académica	Arquitecta por la ETSAM, especialidad Urbanismo: Proyecto y Paisaje Urbano (2012)

<sup>2</sup> Para centros públicos indicar: catedrático, profesor, maestro de taller o profesor especialista.

<sup>3</sup> Para centros públicos indicar: catedrático, profesor, maestro de taller o profesor especialista.

Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura (si proced	Colaboradora en el Departamento de Investigación Gráfica Arquitectónica de la ETSAM desde 2008.  Investigación y apoyo a la docencia en Comunicación Gráfica Arquitectónica.
	Colaboradora en el Departamento de Investigación Gráfica Arquitectónica de la ETSAM desde 2008.

Nombre y apellidos	Juan Carlos Larios
Horario de atención a alumnos	
Correo electrónico	Jlarios@esdmadrid.es
Departamento	Proyectos
Categoría <sup>4</sup>	Profesor
Titulación Académica	Arquitecto superior
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura (si procede)	28 años de experiencia docente

Nombre y apellidos	María Jesús Calleja de Castro
Horario de atención a alumnos	
Correo electrónico	chuscalleja@esdmadrid.es
Departamento	Proyectos
Categoría	Profesora
Titulación Académica	Licenciada
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca, en la especialidad de Diseño Gráfico y Audiovisuales. Curso de especialización en "Gestión de Instituciones Culturales" (700h.) en CESMA, Escuela de Negocios (2003)  <b>Experiencia docente.</b> Profesora de Diseño Gráfico en la <i>Escuela de Arte Pedro Almodóvar</i> , en Ciudad Real, entre los años 2005 y 2008, donde impartió las asignaturas: <i>Fundamentos de Diseño, Proyectos,</i>

<sup>4</sup> Para centros públicos indicar: catedrático, profesor, maestro de taller o profesor especialista.



	<p><i>Gráfica Volumétrica, Tipografía e Ilustración</i>, en los Estudios Superiores de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores.</p> <p>Profesora de Diseño Gráfico en la Escuela de Arte de Guadalajara, entre los años 2008 y 2017, donde impartió las asignaturas: <i>Proyectos, Tipografía, Teoría de la Imagen y Cultura audiovisual</i>, a Ciclos de Grado Superior y Bachillerato Artístico, y desempeñó los cargos de Jefa de Estudios, durante tres cursos, y Jefa del Departamento de Diseño Gráfico, durante cuatro.</p> <p>Ha participado en los siguientes Proyectos de Innovación Educativa:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <i>Culturas de ida y vuelta</i></li><li>- <i>El arte de hablar en público</i></li><li>- <i>Música, arte y diseño</i></li></ul> <p><b>Experiencia profesional.</b> Experiencia profesional en el sector del Diseño y la Publicidad desde 1994, con los cargos de Diseñadora Gráfica y Directora de Arte, desde 1994 hasta 2002, en varias empresas del sector Gráfico y Digital, y posteriormente desarrollando proyectos gráficos como diseñadora freelance. También ha colaborado con la Universidad Carlos III en el diseño y elaboración gráfica de materiales didácticos digitales para el Proyecto Kairos.</p>
--	---

#### 14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

La asignatura se lleva impartiendo durante cinco años en los Estudios superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores y tres años en Moda y Producto.

Creemos por la experiencia acumulada de su impartición en cursos anteriores que es una asignatura central en el plan de estudio que ha proporcionado al estudiante herramientas conceptuales y metodológicas para afrontar en cursos sucesivos la asignatura de proyectos. Los fundamentos del diseño se afrontan desde una perspectiva humanística y no sólo tecnocrática ya que ello reduciría las capacidades inventivas y creativas del futuro diseñador, contrariamente a lo que se espera de él. Despertar, estimular y cultivar la creatividad como medio indispensable para dotar de sentido al proyecto será uno de los objetivos principales de la asignatura. La asignatura es un espacio para el conocimiento teórico, la creatividad y el rigor analítico, siendo esencial adquirir competencias para comenzar a argumentar y fundamentar el proyecto.

15. Cronograma **Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: FUNDAMENTOS DE DISEÑO. IDEACIÓN

CURSO: 2017-2018

SEMESTRE: 2º

ESPECIALIDADES: GRÁFICO, INTERIORES, MODA Y PRODUCTO

PROFESORES/AS: Leticia Ballester, Susana Murias Millán, Julia Oliet Palá. Estrella Juarez Millán, Juan Carlos Larios, M<sup>a</sup> Jesús Calleja.

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	BLOQUES I Metodología.			BLOQUES I. Metodología. II_Diseño y semántica.			BLOQUES II_Diseño y semántica.		
TEMA	1.1. Diseño e investigación. Métodos de análisis. Experimentación.			1. 2. Métodos de ideación. Técnicas de creatividad. Técnicas de recopilación. De la idea al producto. 2.1. Semántica. El valor semántico de los elementos básicos.			2.2. Retórica. Moda, objeto, espacio, imagen, texto.		
ACTIVIDAD	Arranque	Ideas y Desarrollo	Resolución y Presentación	Ideas y desarrollo	Ideas y desarrollo	Resolución y Presentación	Ideas y desarrollo	Ideas y desarrollo	Resolución y Presentación
METODOLOGÍA	Información	Ideación y procesos individuales y colectivos	Presentación y puesta en común	Información	Ideación y procesos individuales y colectivos	Presentación y puesta en común	Información	Ideación y procesos individuales y colectivos	Presentación y puesta en común
COMPETENCIAS	T1, T2, T3, G3, G6, EM1, EM6, EP3, EA1, EA3, EA4, EA6			T1, T2, T3, G3, G6, EM1, EM6, EP3, EA1, EA3, EA4, EA6			T1, T2, T3, G3, G6, EM1, EM6, EP3, EA1, EA3, EA4, EA6		

**Cronograma Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: FUNDAMENTOS DE DISEÑO. IDEACIÓN

CURSO: 2017-2018

SEMESTRE: 6º

ESPECIALIDADES: GRÁFICO, INTERIORES, MODA Y PRODUCTO

PROFESORES/AS: Leticia Ballester, Susana Murias Millán, Julia Oliet Palá, Estrella Juarez Millán, Juan Carlos Larios, M<sup>a</sup> Jesús Calleja.

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE	BLOQUES. II_Diseño y semántica. III_Diseño y pragmática			BLOQUES III_Diseño y pragmática.					
TEMA	2.2. Retórica. Moda, objeto, espacio, imagen, texto. 3.1 Jerarquía visual. Estructuras reticulares. Estrategias compositivas			3.2 Usabilidad, ergonomía, antropometría, proxémica, biónica. Experiencia de usuario. Interacción. 3.3 Técnicas de presentación. Comunicación del producto.					
ACTIVIDAD	Ideas y desarrollo	Ideas y desarrollo	Resolución y Presentación	Ideas y desarrollo	Ideas y desarrollo	Resolución y Presentación		EXAMEN ORDINARIO	EXAMEN EXTRAORDINARIO
METODOLOGÍA	Información	Ideación y procesos individuales y colectivos	Presentación y puesta en común	Información	Ideación y procesos individuales y colectivos	Presentación y puesta en común			
COMPETENCIAS	T4, T8, G2, G3, G6, G13, EM1, EM6, EP2, EP3, EP4, EP5, EP6, EA1, EA2, EA3, EA4, EA5, EA6			T4, T8, G2, G3, G6, G13, EM1, EM6, EP2, EP3, EP4, EP5, EP6, EA1, EA2, EA3, EA4, EA5, EA6					