

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

Curso 2016-2017

Guía docente de
**Proyectos experimentales
de diseño gráfico**

Especialidad de Diseño Gráfico

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

Guía docente de la asignatura **Proyectos experimentales de Diseño Gráfico**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Obligatoria de especialidad
Materia	Proyectos de diseño gráfico
Especialidad	Diseño Gráfico
Periodo de impartición	Curso 4º / 1º semestre
Nº créditos	4
Departamento	Proyectos de diseño
Idioma/s	Español

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Julia Oliet Palá	juliaoliet@gmail.com

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Julia oliet Palá	juliaoliet@gmail.com	A
Susana Murias Millán	smurias@nil.es	B

4. Presentación de la asignatura

Proyectos experimentales es una asignatura que pertenece a la materia de Proyectos. La asignatura tiene por finalidad proporcionar herramientas al estudiante que le permitan la realización de propuestas y la definición de proyectos ya que durante el segundo semestre, tiene que abordar su proyecto final. Además de su carácter propositivo incide en la experimentación en los planteamientos, conceptos y manipulación de los soportes y las técnicas empleadas. Por tanto contribuye a enriquecer el perfil profesional que se considera adecuado para un diseñador gráfico.

En 4º, esta asignatura podría coordinarse con gráfica multimedia y producción para las artes gráficas. También con la optativa de Taller de investigación Gráfica.

Se prevé la realización de uno o dos talleres de metodología y gestión impartido por especialistas. También un taller de video mapping y animación.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Esta asignatura incluida en el 1er semestre y del 4º curso del grado en Diseño gráfico es una asignatura obligatoria y por lo tanto los requisitos previos corresponden a los requerimientos necesarios para matricularse en estas enseñanzas oficiales conducentes al título de estudios equivalentes a grado.

Es deseable como recomendación que para abordar un proyecto interdisciplinar, el alumno maneje las herramientas, los lenguajes y los conceptos necesarios para poder plantear soluciones y aportaciones interesantes.

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
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 eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
5CT Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
6CT Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7CT Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
1CG Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
2CG Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
3CG Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
4CG Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
5CG 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.
7CG Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
8CG Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
CEG 1 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
CEG 2 Trabajar en equipos para desarrollar dinámicas de trabajo participativas que fomenten el diálogo, el debate y la interacción.
CEG 3 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CEG 4 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CEG 5 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
CEG 6 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.
CEG 7 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
CEG1 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
CEG2 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

6. Resultados del aprendizaje

Elaborar anteproyectos.
Argumentar sus propuestas proyectuales.
Analizar documentación y plantear conclusiones.
Experimentar con distintos soportes y técnicas.
Planear proyectos en el campo de la especulación, la experimentación y la innovación.
Formalizar las propuestas y abordar las técnicas adecuadas en la resolución del proyecto.
Identificar distintas metodologías.
Adaptar metodologías adecuadas a distintos problemas proyectuales.
Organizar información.
Planificar proyectos.
Incorporar en su trabajo la experimentación.
Valorar la responsabilidad.
Incorporar en los procesos de trabajo la creatividad y la innovación.

7. Contenidos

Bloque temático	Tema	
I.- PROYECTO: ESPECULACIÓN, EXPERIMENTACIÓN E INNOVACIÓN.	Tema 1. Diseño y especulación	-Antecedentes: Introducción al diseño especulativo. -Diseño Crítico, Diseño Ficción y Diseño Social.
	Tema 2. Diseño y experimentación	-El diseño como experiencia. -Experimentación: concepto y planteamiento; soportes y técnicas
	Tema 3. Diseño e Innovación	-Creatividad e innovación -Diseño e innovación tecnológica -Responsabilidad social e innovación
II.- METODOLOGÍA	Tema 1. Investigación y diseño	-investigación y proceso. -Métodos
	Tema 2. Ideación	-técnicas para abordar y definir el problema -técnicas de generación de ideas -técnicas de visualización y generación de formas
	*Tema 3. Gestión	-Herramientas para la gestión y planificación de proyectos -presupuesto -producción -comunicación
	Tema 4. Orientación TFG	

* Este tema3. Gestión se incluye en la guía ya que sus contenidos se van a utilizar en la práctica.

La teoría del apartado presupuesto y producción corresponde a las asignaturas de Organización empresarial y Protección del Diseño

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Búsqueda de documentación y estudio de la documentación
Resolución de ejercicios de análisis e investigación
Realización de ejercicios prácticos, proyectos de distintas características/ 4-6
Lecturas y comentarios de texto/5-8
Realización de pruebas teóricas/ 1
Presentaciones orales de propuestas y proyectos/4-6
Visitas obligatorias a eventos, exposiciones, talleres/ taller especialista

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	52
Otras actividades formativas (a) (jornadas, seminarios,...)	16

Realización de pruebas (a)	4
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	38
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	10
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	120

(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.
- Plantear dudas, a aprender a preguntar, reflexionando sobre el papel del diseño en la cultura, la sociedad y su entorno como herramienta de comunicación.

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. No se buscan resultados si no procesos y experiencias

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: Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados mediante el análisis de casos concretos.

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.

- Plantear dudas, a aprender a preguntar, reflexionando sobre el papel del diseño en la cultura, la sociedad y su entorno como herramienta de comunicación.

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 centrandolo en el proceso seguido y en el aprendizaje. No se buscan resultados si no procesos y experiencias

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: Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados mediante el análisis de casos concretos.

Investigación activa.

Charlas de algún profesional relacionado con el tema del proyecto.

- Realización de propuestas gráficas.

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

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 enfocararlo 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 de los bocetos elegidos, 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

Se evaluará, en base a poder combinar la utilización de:

- Pruebas escritas
- Comentarios de texto.
- Mapas conceptuales y otras forma de visualización de la información
- Presentaciones orales
- Documentación de los proyectos. Procesos de investigación y análisis.
- Presentaciones gráficas en distintos soportes.

11.2. Criterios de evaluación

La evaluación será continua y formativa, individualizada e inicial, activa y sumativa.

Evaluación continua. 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).

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 se calificarán como entregas parciales, y podrán ser mejorados si así se deseara, sobre la base de las observaciones realizadas por el profesor. El plazo para esta segunda entrega será indicada por el profesor.

Se evaluará la capacidad de análisis e investigación. La aplicación de distintas metodologías. El planteamiento correcto de anteproyectos orientados al TFE. La experimentación con distintos soportes. La asistencia a los talleres impartidos por especialistas y las prácticas que se deriven de ellos.

Evaluación activa. El sistema de evaluación será de base vivencial y experimental. Se evaluará la audacia, creatividad, sistema operativo, etc..., de los trabajos realizados. El esfuerzo de realización gráfica.

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.

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.

La condición indispensable para aprobar el semestre será 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.

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 podrá presentarse a un examen final sobre los objetivos y contenidos mínimos de esta guía docente.

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

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

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas escritas	15%
Asistencia	10%
Presentaciones orales	10%
Actividades fuera del aula	5%
Prácticas	60%
Total ponderación	100%

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	25%
Prácticas	75%
Total ponderación	100%

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 %
Prueba escrita	25%
Prueba practica	75%
Otras	
Total ponderación	100%

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 orales	depende de la discapacidad

Actividades fuera del aula	depende de la discapacidad
Prácticas	depende de la discapacidad
Asistencia a clase	depende de la discapacidad
Otras	depende de la discapacidad
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

<p>+++Se ha solicitado como recurso necesario para la impartición de la asignatura la presencia en dos talleres de dos profesionales especialistas en el ámbito de la metodología, gestión y la innovación</p> <p>Otros recursos: Aula virtual. Equipo informático para el profesor. Cañón de proyección. Ordenador portátil del alumno.</p>

12.1. Bibliografía general

Título	<i>Talk to Me: Design and the Communication between People and Objects</i>
Autor	Antonelli, Paolla and Hunt, James
Editorial	The Museum of Modern Art, New York 2011
Título	<i>El capitán etéreo y otros escritos</i>
Autor	Fuller, R. Buckminster
Editorial	Colección de arquitectura, 2003
Título	<i>Change by Design</i>
Autor	Brown, Tim
Editorial	Harper Collins 2009
Título	<i>Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming</i>
Autor	Dunne, Anthony and Raby, Fiona
Editorial	The MIT press, 2013
Título	<i>Diseñar para el mundo real</i>
Autor	Papanek, Víctor

Editorial	Blume ediciones, 1977
Título	<i>Hello World: Where Design Meets Life</i>
Autor	Alice Rawsthorn
Editorial	Overlook Press, 2014
Título	<i>Pensamiento visual</i>
Autor	Sibbet, David
Editorial	Conecta, 2012

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Makers la nueva revolucion industrial</i>
Autor	Anderson, Chris
Editorial	Empresa activa, 2013
Título	<i>AC DC Contemporary Art/Contemporary Design</i>
Autor	Varios: Design specialist as Paola Antonelli, Anthony Dunne, Alexandra Midal, Rick Poynor, and Alice Rawsthorn, and art specialists such as Paul Ardenne, Diedrich Diederichsen, and Hal Foster,
Editorial	Geneva University of Art and Design, 2008
Título	<i>Métodos de diseño</i>
Autor	Jones, Christopher.
Editorial	GG, 1975
Título	<i>Diseño y cultura, una introducción</i>
Autor	Sparke, Penny
Título	<i>El diseño como experiencia.</i>
Autor	Press, Mike / Cooper, Rachel
Título	<i>See Yourself Sensing: Redefining Human Perception</i>
Autor	Schwartzman, Madeline
Editorial	Black Dog publishing, 2011
Título	<i>El diseño como experiencia-El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI</i>
Autor	Mike Press, Rachel Cooper
Editorial	G.G Barcelona, 2009

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	http://www.behance.net/
Dirección 2	http://www.ideo.com/
Dirección 3	http://bergcloud.com/
Dirección 4	http://di14.rca.ac.uk/
Dirección 5	http://www.media.mit.edu/research/groups/design-fictions

Dirección 6	http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/talktome/
Dirección 7	http://www.ted.com/

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

Aula Virtual	http://esdmadrid.org/aula/
Web Centro	http://esdmadrid.org/
http://www.ted.com/	Videos Conferencias TED sobre Diseño, Arte, Creatividad y Tecnología
	Videos en Vimeo y en youtube
Redes sociales	Pinterest
	Facebook
	Flickr
Marcadores y alojamiento de archivos para compartir	Delicious
Marcadores y alojamiento de archivos para compartir	Dropbox
Ordenadores, impresoras, escaner.	
Máquinas del taller de volumen.	
Infraestructuras y máquinas del taller de estampación.	

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Susana Murias Millán
Horario de atención a alumnos (si procede)	
Correo electrónico	smurias@nil.es
Departamento	Proyectos
Categoría	Profesor
Titulación Académica	Licenciada en Bellas Artes.
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Acceso al cuerpo de profesores mediante oposición para profesor de Diseño Gráfico. 25 años impartiendo docencia en diferentes planes de estudio: Especialidades experimentales, Ciclos Formativos Superiores y Grado en Diseño. Jefe de departamento de Diseño durante seis años coordinando estudios superiores de diseño, ciclos formativos superiores y Grado en diseño gráfico. Tesis Doctoral en curso: las formas escritas y tipográficas en la obra de arte. Comunicación y expresión artística en el último tercio del siglo XX

Nombre y apellidos	Julia Oliet Palá
Horario de atención a alumnos	
Correo electrónico	juliaoliet@gmail.com
Departamento	Proyectos
Categoría ¹	Profesor
Titulación Académica	Licenciada en Bellas Artes
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	<p>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 asignaturas de Diseño 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> <p>Ha impartido clases magistrales para el Master de Escaparatismo en el IED de Madrid.</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>Imparte clases de Diseño en el Master de Diseño gráfico del IED</p> <p>Líneas de Investigación: Relaciones Arte, Diseño, Ciencia y Tecnología. Medios híbridos y Cultura digital.</p>

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

Es el cuarto curso académico que se va a impartir esta asignatura. Creemos que los resultados obtenidos en el curso anterior fueron satisfactorios. Durante los cursos pasados se han atendido y orientado las propuestas de TFG, se han propuesto, estudiado y valorado muchas propuestas de proyectos cuya característica principal fuera la innovación o la experimentación. Se ha realizado un taller con especialistas en metodología y gestión. Se ha realizado dos proyectos expositivos para la Biblioteca Nacional muy complejos técnicamente y que han sido posibles gracias a la Dirección de la B/N, y al empeño de profesores y alumnos en su producción. Nada así se había expuesto en la B/N y era por tanto un reto para todos los que colaboramos y participamos en su producción. En el inicio de este curso se inaugura la segunda exposición basada en los Beatos.

15. Cronograma

Cronograma **Semanas 1 a 9**

CARÁCTER/CREDITOS		BLOQUES	SEMANA								
PROFESORES			TEMAS	1	2	3	4	5	6	7	8
Ob	Julia Oliet	BLOQUES	UD1. I.- PROYECTO: ESPECULACIÓN, EXPERIMENTACIÓN E INNOVACIÓN.								
		TEMAS	Tema 1. Diseño y especulación -Antecedentes: Introducción al diseño especulativo. -Diseño Crítico, Diseño Ficción y Diseño Social.			Tema 2. Diseño y experimentación -El diseño como experiencia. -Experimentación: concepto y planteamiento; soportes y técnicas			Tema 3. Diseño e Innovación -Creatividad e innovación -Diseño e innovación tecnológica -Responsabilidad social e innovación		
4		PRÁCTICA	Ejercicios prácticos. Ejercicio introducción. Ejercicio Diseño gráfica alternativa. Lectura documentación			Ejercicio Experimentación soportes y técnicas. //Ejercicio tecnología/innovación social					

Cronograma Semanas 10 a 18

CARÁCTER/CREDITOS		BLOQUES	SEMANA							17
PROFESORES			TEMAS	10	11	12	13	14	15	
Ob	Julia Oliet	BLOQUES	II.- METODOLOGÍA							Exámenes
		TEMAS	Tema 1. Investigación y diseño -investigación y proceso. -Métodos	Tema 2. Ideación -técnicas para abordar y definir el problema - técnicas de generación de ideas -técnicas de visualización y generación de formas	*Tema 3. Gestión Herramientas para la gestión y planificación de proyectos -presupuesto -producción comunicación	Tema4 . Orientación TFG				
PRÁCTICA	taller especialista	Proyecto taller. Inicio proyecto fin de carrera.								
4										

e/s/d/
madrid escuela superior
de diseño

e/s/d/
madrid escuela superior
de diseño