

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

Curso 2016-2017

Guía docente de
Proyectos. Ideación.

Especialidad de Diseño de Producto

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

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Obligatoria de especialidad
Materia	Proyectos de Productos y Sistemas
Especialidad	Diseño de Producto
Periodo de impartición	Curso 2º / 1º semestre
Nº créditos	8
Departamento	Proyectos de diseño
Idioma/s	Español

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Ballester Nortes, Leticia	esdleticia@gmail.com

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Juárez Millán, Estrella	ejuarez@esdmadrid.es	2A
Ballester Nortes, Leticia	esdleticia@gmail.com	2B

4. Presentación de la asignatura

“Proyectos. Ideación” es una asignatura obligatoria de la especialidad de Diseño de Producto, perteneciente a la materia de Proyectos de Productos y Sistemas. Se trata de una asignatura teórico-práctica vinculada a la asignatura de “Iniciación al Diseño de Producto” de primer curso y a las asignaturas de proyectos de los cursos siguientes. Se profundizará en los aspectos ya planteados en el curso anterior, como el contexto en el que se desarrolla el proyecto de diseño de producto, el análisis crítico de proyectos de productos y sistemas o los procesos y metodologías de proyecto. Esta base servirá como punto de partida para el desarrollo de proyectos concretos ligados a diferentes campos, enfoques y materiales, poniendo mayor énfasis en el proceso de ideación y conceptualización.

Se realizarán proyectos orientados a que el estudiante reflexione sobre cuestiones relativas a la ergonomía y la usabilidad, la búsqueda e identificación de distintos escenarios de uso y perfiles de usuario, las metodologías de trabajo, la definición de modelos formales y tridimensionales para su posterior prototipado, la solución de geometrías de superficie, encuentros, intersecciones, ensamblajes, etc. y los materiales, técnicas y procesos de fabricación.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

<p>No existen condiciones obligatorias para cursar la asignatura.</p> <p>Se consideran recomendaciones para mejor aprovechamiento y facilidad en el seguimiento de los contenidos, haber alcanzado las competencias de las asignaturas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos de Diseño. Análisis. • Fundamentos de Diseño. Ideación • Fundamentos científicos para el diseño. • Dibujo. Representación. • Dibujo. Comunicación. • Sistemas de Representación. • Iniciación al Diseño de Producto <p>Tener una actitud positiva y abierta para el debate y el trabajo en equipo: capacidad para la crítica constructiva, la autocrítica, el análisis y la proposición de ideas, procesos y estrategias.</p> <p>Es conveniente empezar a tener contacto con programas informáticos a nivel básico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo técnico vectorial (p.e. Autocad) • Tratamiento fotográfico (p.e. Photoshop) • Modelado (p.e. 3D Studio, Rhinoceros...) • Edición (p.e. Indesign) <p>Se recomienda para el máximo aprovechamiento de la asignatura seguir el programa de evaluación continua y cumplir de manera regular la asistencia a clase.</p>
--

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.
6CT-Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7CT-Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8CT-Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
10CT-Liderar y gestionar grupos de trabajo.
14CT-Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
15CT-Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
1CG- Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

3CG- Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
9CG- Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
10CG- Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
11CG- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
13CG- Dominar la metodología de investigación.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
2CEP- Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
4CEP- Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
5CEP- Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.
6CEP- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)

6. Resultados del aprendizaje

<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar y contextualizar las necesidades del proyecto. 2. Aplicar los métodos y herramientas de investigación adecuados para la recogida, análisis y gestión de información. 3. Utilizar herramientas y recursos adecuados para la generación y comunicación de las ideas de forma coherente. Justificar el cumplimiento de los objetivos del proyecto en función del enfoque del mismo (dimensión metodológica, de usabilidad, sociocultural, científico-técnica, estética) 4. Argumentar de forma coherente las resoluciones formales y materiales de los objetos. Documentar de forma clara y ordenada los proyectos. 5. Transmitir, con cierto nivel de síntesis y concreción, los resultados del proyecto utilizando recursos visuales y comunicativos aprendidos.
--

7. Contenidos

Bloque temático	Tema	Apartado
I.- INTRODUCCIÓN El contexto del proyecto en el diseño de producto.	Tema 1. El contexto del proyecto. Enfoques y orientación	<ul style="list-style-type: none"> - Diseño centrado en el usuario. Universalidad y especificidad. - Diseño centrado en el mercado. Oportunidades de marca y nichos. - Diseño centrado en la producción. Innovación científica y tecnológica. Sostenibilidad. - Diseño prospectivo y nuevos escenarios.
	Tema 2. El análisis del proyecto. Casos de estudio.	
II.- EL OBJETO AL ALCANCE DE LA MANO La forma tridimensional	Tema 3. El objeto al alcance de la mano	<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque y orientación - Modelar generando superficies - Las herramientas y su uso
	Tema 4. Metodología/s	<ul style="list-style-type: none"> - Exploración, investigación, análisis, síntesis y reflexión. - Desarrollo creativo - Desarrollo técnico - Comunicación
	Tema 5. Forma-material-tecnología	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación de principios de simetría y quiralidad en el diseño formal. - Definición de modelo formal y modelo tridimensional para el posterior prototipado. - Geometrías de superficie. - Generación de formas tridimensionales. - Generación de superficies aptas para el moldeo.

	<p>Tema 6. Marco socio-cultural</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda e identificación de escenarios de uso. - Aplicación de principios para el diseño universal. - Análisis y diferenciación de perfiles de usuario.
	<p>Tema 7. Ergonomía y usabilidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación de principios ergonómicos para asir el producto con las manos - Creación de condiciones de manejo aptas para el usuario.
<p>III.- EL MATERIAL COMO OPORTUNIDAD</p> <p>Forma y materia</p>	<p>Tema 8. El material como oportunidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque y orientación
	<p>Tema 9. Forma-material-tecnología</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Material y campos de investigación - Desarrollo de técnicas y tecnología - Materiales y procesos
	<p>Tema 10. Marco socio-cultural</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Búsqueda e identificación de escenarios de uso. - Aplicación de principios para el diseño universal. - Análisis y diferenciación de perfiles de usuario.

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Realización de trabajos de documentación, investigación y análisis individuales y en grupo
Realización de proyectos
Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases
Asistencia a eventos culturales, conferencias programadas
Ejercicios de evaluación teórico-prácticos

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	116
Otras actividades formativas (a) (jornadas, seminarios,...)	12
Realización de pruebas (a)	16
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	74
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	22
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	240

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

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

TRABAJO PRESENCIAL:

- **Clases teóricas:** exposición de contenidos mediante presentación o explicación por parte del profesor.
- **Trabajo en grupo:** Sesión supervisada donde los estudiantes trabajan en grupo y reciben asistencia y guía cuando es necesaria.
- **Estudio de casos:** a partir de escenarios y situaciones profesionales concretas para la conceptualización de experiencias y la búsqueda de soluciones eficaces a los problemas planteados en relación con el ejercicio del diseño o con alguna parte del proceso proyectual.
- **Aprendizaje basado en PROYECTOS:** Desarrollo de proyectos específicos de duración entre 4 y 12 semanas.
- **Presentación de proyectos en desarrollo:** Correcciones y debates públicos de los resultados que se van obteniendo durante el desarrollo de los proyectos.
- **Presentación pública de los resultados de los proyectos:** Defensa pública de los proyectos finales y debate.
- **Debates públicos:** En torno a la actualidad social, económica, política, cultural y tecnológica y sus implicaciones en el diseño, con atención especial al proyecto planteado.
- **Participación en visitas:** La asistencia a eventos culturales o de interés del proyecto son muy importantes como complemento formativo y fomentan la interacción del alumnado con el entorno cultural fuera de la escuela y el aprendizaje activo
- **Pruebas escritas:** Versará sobre los contenidos teórico-prácticos de la asignatura, los proyectos , debates y presentaciones desarrolladas durante el curso .

TRABAJO AUTÓNOMO:

- **Trabajos teóricos:** Recopilación de información, preparación de investigaciones, trabajos, memorias, etc. Para exponer o entregar en las clases teóricas.
No computa el tiempo de exposición o debate en clase, sino solo el tiempo total de preparación de trabajos (y también de ensayos, resúmenes de lecturas, seminarios, conferencias, análisis, etc).
- **Presentación de trabajos:** exposición de informes y trabajos asignados con carácter individual o en grupo. Puede incluir la defensa pública de los mismos.
- **Trabajos prácticos:** Preparación de proyectos y presentaciones.
- **Trabajo virtual en red:** Metodología basada en el trabajo colaborativo en el aula virtual, diseñado por el profesor y de acceso restringido, en el que se pueden compartir documentos, trabajar sobre ellos de manera simultánea, agregar otros nuevos, trabajar en proyectos de investigación con planificación de tareas, comunicarse de manera síncrona o asíncrona, participar en los debates que cada miembro puede constituir.
- **Actividades complementarias:** Son tutorías no académicas y actividades formativas voluntarias relacionadas con la asignatura, pero no con la preparación de exámenes o con la calificación: lecturas, seminarios, asistencia a congresos, conferencias, jornadas, taller/ workshop, congreso, invitados expertos, ciclos de conferencias, etc., también actividades de gestión y auxiliares: pasar apuntes, gestiones de biblioteca, realización de fotocopias, etc.
- **Prácticas de campo:** prácticas no sistemáticas que suelen requerir un desplazamiento fuera de la Escuela. Viaje a exposiciones
- **Participación en visitas técnicas:** consisten en visitas a instalaciones, empresas, etc. cuya actividad está relacionada con los contenidos de la asignatura. Normalmente se completan con una actividad no presencial consistente en la elaboración de un informe.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Esta asignatura exige una alta presencialidad debido a la importancia que tiene el aprendizaje participativo, para obtener el aprobado por **EVALUACIÓN CONTINUA** es necesario:

1. **Asistencia puntual, activa y atenta** al menos al **80%** de las horas presenciales.
2. **Participación** activa en los debates públicos.
3. **Defensa** oral pública de los proyectos y trabajos en proceso de elaboración.
4. **Presentación** de TODOS los trabajos y proyectos propuestos en el formato especificado en cada caso.
5. **Defensa oral** pública de los trabajos y proyectos presentados.
6. **Prueba escrita**

En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua realizará una prueba de **EVALUACIÓN ORDINARIA** que consistirá en :

1. Prueba teórico-práctica de 8 horas de duración presenciales. Existe la posibilidad de que se decida colgar el enunciado en el Aula Virtual antes del examen para permitir desarrollar fuera de esas horas presenciales el trabajo de campo y la investigación que todo proyecto requiere.
2. En caso de que el alumno no haya aprobado por evaluación continua ni ordinaria, existirá una prueba de **EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA** de carácter teórico-práctico, de 6 horas de duración presenciales, que incluirá todos los contenidos de la asignatura. Existe la posibilidad de que se decida colgar el enunciado en el Aula Virtual antes del examen para permitir desarrollar fuera de esas horas presenciales el trabajo de campo y la investigación que todo proyecto requiere.

11.2. Criterios de evaluación

Para obtener el aprobado por **EVALUACIÓN CONTINUA** será necesario cumplir los siguientes requisitos:

1. No haber superado el 20% de faltas a las horas presenciales.
2. Tener entregados todos los proyectos y trabajos exigidos durante el semestre en tiempo y forma indicados.

En caso de no haber entregado en fecha, se podrá entregar a final de curso, en la semana destinada a ello pero con una penalización de 2 puntos. Los alumnos que hayan entregado y quieran subir nota, podrán entregar de nuevo los proyectos y trabajos en esas mismas fechas.

3. Demostrar el nivel de dominio exigido en las competencias específicas (tanto en la asignatura de proyectos como en las materias transversales que afectan al mismo) desarrollando proyectos coherentes, innovadores y eficientes acorde con las exigencias de los enunciados.
4. Demostrar capacidad para elaborar, analizar, evaluar, redefinir, representar y comunicar adecuadamente conceptos innovadores que respondan a los requerimientos del proyecto evitando resultados previsibles o carentes de algún tipo de innovación.
5. Aplicar los conocimientos materiales y técnicos exigidos para la resolución de los proyectos.
6. Realizar la prueba escrita en las condiciones exigidas.
7. Mostrar actitud colaborativa y proactiva, abierta al debate y contribuir a la mejora de la experiencia de aprendizaje y convivencia en el aula.
8. Haber obtenido una calificación media igual o superior a 5 en TODOS los trabajos y proyectos planteados así como en la prueba escrita.

Para el aprobado por **EVALUACIÓN CONTINUA**, se evaluará:

1. **Clases teóricas:** Asistencia.
2. **Trabajos teóricos:** Investigación, búsqueda de fuentes, lectura, toma de datos y selección de los mismos con criterio, síntesis, conclusiones personales, claras, coherentes, creativas, que aporten nuevos campos de conocimiento al tema a estudiar.

3. **Trabajo en grupo y presentación:** Realización del trabajo, participación activa, propuestas (coherencia, capacidad de aportación), defensa del trabajo, entrega del trabajo, compañerismo.
4. **Estudio de casos:** Capacidad de análisis, capacidad de relación, capacidad de síntesis, argumentaciones claras y precisas, presentación de conclusiones personales.
5. **Aprendizaje basado en PROYECTOS:** Adecuación de contenido y presentación al enunciado propuesto, propuestas no obvias, que supongan una aportación personal, creativa e innovadora en el campo del proyecto planteado, propuestas abiertas que amplíen los campos de investigación y trabajo, desarrollo conceptual y técnico.
6. **Presentación de proyectos en desarrollo:** calidad del contenido (adecuación a los enunciados propuestos, soluciones personales, creativas e innovadoras), calidad de la presentación (claridad, concisión, transmisión de ideas), actitud para recibir las críticas y debatir sobre ellas.
7. **Presentación pública de los resultados de los proyectos:** calidad del contenido (adecuación a los enunciados propuestos, soluciones personales, creativas e innovadoras), calidad de la presentación (claridad, concisión, transmisión de ideas), actitud para recibir las críticas y propuestas y debatir sobre ellas.
8. **Asistencia:** participativa, proactiva, crítica y autocrítica, con voluntad de aportar y recibir conocimiento de los compañeros.
9. **Debates públicos:** participación activa, capacidad propositiva (pertinencia, coherencia con el discurso general, aportación al conjunto,...)
10. **Participación en visitas:** Asistencia activa y elaboración de informes o trabajos propuestos, incluyendo conclusiones personales.

Para el aprobado por **EVALUACIÓN ORDINARIA Y/O EXTRAORDINARIA**, se evaluará:

1. **Prueba escrita teórico-práctica** de 8 horas de duración presenciales y trabajo de investigación para subir al aula virtual donde se valorará:
 - Conocimiento de todos los contenidos de la asignatura.
 - Capacidad de análisis y crítica de casos.
 - Capacidad de desarrollo de los contenidos de forma teórica.
 - Capacidad de aplicación de los conocimientos a proyectos de diseño propios de la asignatura

11.3. Criterios de calificación

Las calificaciones finales se indicarán numéricamente de 0 a 10, con posibilidad de un decimal.

La nota mínima para aprobar un proyecto o trabajo será un 5,0 (APROBADO)

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

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Participación activa en correcciones y debates públicos	5%
Trabajos complementarios de investigación, análisis, reflexión	15%
Desarrollo y contenidos de los trabajos y proyectos planteados	60%
Prueba escrita teórico-práctica	20%
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 %
Examen escrito teórico-práctico	100%
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 %
Examen teórico-práctico	100%
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 %
Prueba a medida en función de las limitaciones que incapacitan al alumno para el desarrollo de la prueba examen.	100%

Total ponderación	100%
--------------------------	-------------

12. Recursos y materiales didácticos

<p>Recursos del profesor:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyector, pizarra, acceso a internet, software - Acceso aula virtual. <p>Recursos del alumno/a:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador portátil - Material de dibujo - Material para maquetas (cuando se necesite): - Información colgada en el Aula Virtual a lo largo del curso - Bibliotecas - WEB

12.1. Bibliografía general

Título	<i>Diseño de Productos. Maquetas y Prototipos</i>
Autor	BJARKI, Hallgrímsson
Editorial	Promopress 2012
Título	<i>Diseño de Producto</i>
Autor	RODGERS, Pau; MILTON, Alex
Editorial	Promopress 2011
Título	<i>Speculative everything. Design, fiction and social dreaming</i>
Autor	DUNNE A. y RABY F.
Editorial	The Mit Press Cambridge, Massachusetts London, England (2013)
Título	<i>Design for Micro-Utopias; Making the Unthinkable Possible</i>
Autor	WOOD J.
Editorial	Gower Publishing, Aldershot, UK (2007)
Título	<i>The Struggle for Utopia. RODCHENKO, LISSITZKY, MOHOLY-NAGY, 1917-1946"</i>
Autor	MANGOLI V
Editorial	Univ. of Chicago Press (1998)
Título	<i>Hippie Modernism: The Struggle for Utopia</i>
Autor	CASTILLO G. y CHOI E
Editorial	Walker Art Center (2015)

Título	<i>El pensamiento creativo</i>
Autor	DE BONO, Edward
Editorial	PAIDOS PLURAL
Título	<i>Principios Universales del Diseño</i>
Autor	BJARKI, Hallgrímsson
Editorial	Promopress 2012
Título	<i>Change by Design</i>
Autor	BROWN, Tim
Editorial	Harpercollins 2009

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social</i>
Autor	MANZINI E
Editorial	Experimenta Theoria
Título	<i>Human Factors and Ergonomics in Consumer Product Design</i>
Autor	KARWOWSKI, Waldemar; SOARES, Marcelo M.; STANTON, Neville A.
Editorial	CRC Press, 2013
Título	<i>Design for the Real World; Human Ecology and Social Change</i>
Autor	PAPANEK V.
Editorial	Thames and Hudson, London (1985) (1971)
Título	<i>Ergonomía y Psicología Aplicada</i>
Autor	LLANERA ÁLVAREZ, Francisco Javier
Editorial	Lex Nova, 2007
Título	<i>Las dimensiones humanas en los espacios interiores: estándares antropométricos</i>
Autor	PANERO, Julius
Editorial	GG
Título	<i>Antropometría</i>
Autor	VALERO CABALLERO, Esperanza
Editorial	Instituto Nacional de Seguridad e higiene en el trabajo.
Título	<i>Diseño, estrategia y táctica</i>
Autor	RODRÍGUEZ MORALES, Luis
Editorial	Siglo XXI. Editores
Título	<i>Design driven innovation</i>
Autor	VERGANT, Roberto
Editorial	Harvard University press. Boston 2009

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	http://www.designboom.com
-------------	---

Dirección 2	http://tectonicablog.com/?cat=23
Dirección 3	http://www.ted.com/
Dirección 4	http://www.dezeen.com/
Dirección 5	http://design-milk.com
Dirección 6	http://www.dimad.org/
Dirección 7	http://www.swiss-miss.com/
Dirección 8	http://hicarquitectura.com/design/

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

http://esdmadrid.org/aula/
Pinterest / Flickr/ wordpress
Marcadores y alojamiento de archivos para compartir: Dropbox
Marcadores y alojamiento de archivos para compartir: google drive

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Leticia Ballester Nortes
Horario de atención a alumnos (si procede)	En horario de clase
Correo electrónico	esdmadrid@gmail.com
Departamento	Proyectos de Diseño
Categoría	Profesora
Titulación Académica	Arquitecto Superior
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	<p>Como docente: 2012-2013 Profesor Especialidad Interiores en la ESDMadrid 2013-2016 Profesor Especialidad Producto en la ESDMadrid</p> <p>Investigación: Doctorando. Investigación sobre las relaciones entre diseño, ideología y hábitat departamento de proyectos ETSAM.</p> <p>Experiencia profesional: http://www.nortes.net/</p>

Nombre y apellidos	Estrella Juárez Millán
Horario de atención a alumnos	En horario de clase

(si procede)	
Correo electrónico	ejuarez@esdmadrid.es
Departamento	Proyectos de Diseño
Categoría	Profesora
Titulación Académica	Arquitecta Superior por la ETSAM, especialidad Urbanismo: Proyecto y Paisaje Urbano (2012)
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	<p>Colaboradora en el Departamento de Investigación Gráfica Arquitectónica de la ETSAM desde 2008.</p> <p>Investigación y apoyo a la docencia en Comunicación Gráfica Arquitectónica.</p> <p>Profesora en la ESDMadrid en la especialidad de diseño de Producto desde el curso 2014-2015</p>

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

15. Cronograma

Cronograma Semanas 1 a 9

ASIGNATURA: Proyectos. Ideación

CURSO: 2º

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD: Diseño de Producto

PROFESORA: Leticia Ballester, Estrella Juárez

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	I- INTRODUCCIÓN El contexto del proyecto en el diseño de producto			II- EL OBJETO AL ALCANCE DE LA MANO					
TEMA	Tema 1 El contexto del proyecto. Enfoques y orientación		Tema 2 El análisis del proyecto. Casos de estudio.	Tema 3 El objeto al alcance de la mano: Introducción	Tema 4 Metodología/s		Tema 5 Forma- material- tecnología	Tema 6 Marco socio- cultural	Tema 7 Ergonomía y usabilidad
ACTIVIDAD	Realización de trabajos de documentación, investigación y análisis individuales y en grupo. Asistencia a exposiciones y actividades culturales.	Realización de trabajos de documentación, investigación y análisis individuales y en grupo. Exposición y defensa de trabajos. Viaje bienal de Londres	Realización de trabajos de documentación, investigación y análisis individual. Exposición y defensa de trabajos. ENTREGA Eo Análisis	Realización de trabajos de documentación, investigación y análisis. Exposición y defensa de trabajos. Asistencia a exposiciones	Realización de trabajos de documentación, investigación y análisis. Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases. ENTREGA PARCIAL "El objeto al alcance de la mano"	Realización de trabajos de documentación, investigación y análisis. Realización de proyectos Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases.	Realización de proyectos Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases. ENTREGA PARCIAL "El objeto al alcance de la mano"	Realización de proyectos Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases.	Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases. ENTREGA FINAL "El objeto al alcance de la mano"
METODOLOGÍA	Trabajo en grupo. Participación en visitas.	Clases teóricas. Debates públicos. Presentación pública	Clases teóricas. Estudio de casos Debates públicos.	Clases teóricas. Estudio de casos Presentación pública Participación en visitas.	Clases teóricas. Aprendizaje basado en PROYECTOS. Presentación de proyectos en desarrollo.	Clases teóricas. Aprendizaje basado en PROYECTOS. Presentación de proyectos en desarrollo.	Clases teóricas. Aprendizaje basado en PROYECTOS. Presentación de proyectos en desarrollo.	Clases teóricas. Aprendizaje basado en PROYECTOS. Presentación de proyectos en desarrollo.	Clases teóricas. Aprendizaje basado en PROYECTOS. Presentación de proyectos en desarrollo.
COMPETENCIAS	1CT, 2CT, 3CT, 4CT, 6CT, 7CT, 8CT, 10CT, 14CT, 15CT, 1CG, 3CG, 9CG, 10CG, 11CG, 13CG, 2CEP, 4CEP, 5CEP, 6CEP								

Cronograma Semanas 10 a 18

ASIGNATURA: Proyectos. Ideación

CURSO: 2º

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD: Diseño de Producto

PROFESORA: Leticia Ballester, Estrella Juárez

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE	III.- EL MATERIAL COMO OPORTUNIDAD							TODOS	TODOS
TEMA	Tema 8 El material como oportunidad: Introducción	Tema 9 Forma-material-tecnología			Tema 10 Marco socio-cultural			TODOS	TODOS
ACTIVIDAD	Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases.	Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases. ENTREGA PARCIAL "El material como oportunidad"	Realización de trabajos de documentación, investigación y análisis. Realización de proyectos Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases.	Realización de proyectos Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases. ENTREGA PARCIAL "El material como oportunidad"	Realización de proyectos Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases.	Realización de proyectos Exposición y defensa de trabajos y proyectos en sus diferentes fases. ENTREGA PARCIAL "El material como oportunidad"	ENTREGAS ATRASADAS/ SUBIR NOTA PRUEBA ESCRITA TEÓRICO-PRÁCTICA	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
METODOLOGÍA	Clases teóricas. Aprendizaje basado en PROYECTOS. Presentación pública de los resultados de los proyectos	Clases teóricas. Aprendizaje basado en PROYECTOS.	Clases teóricas. Aprendizaje basado en PROYECTOS. Presentación de proyectos en desarrollo.	Clases teóricas. Aprendizaje basado en PROYECTOS. Presentación de proyectos en desarrollo.	Clases teóricas. Aprendizaje basado en PROYECTOS. Presentación de proyectos en desarrollo.	Clases teóricas. Aprendizaje basado en PROYECTOS. Presentación de proyectos en desarrollo.	Clases teóricas. Aprendizaje basado en PROYECTOS. Presentación pública de los resultados de los proyectos	Pruebas escritas	Pruebas escritas
COMPETENCIAS	1CT, 2CT, 3CT, 4CT, 6CT, 7CT, 8CT, 10CT, 14CT, 15CT, 1CG, 3CG, 9CG, 10CG, 11CG, 13CG, 2CEP, 4CEP, 5CEP, 6CEP								