

# Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES\*

Guía docente de TALLER DE ESTUDIO DE DISEÑO DE INTERIORES

**ESPECIALIDAD TODAS**

Curso 2020/2021

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

## 1. Datos de identificación

### DATOS DE LA ASIGNATURA

<b>Centro</b>	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
<b>Título Superior de Diseño</b>	Diseño		
<b>Departamento</b>	Diseño de Interiores		
<b>Mail del departamento</b>	interiores@easdvalencia.com		
<b>Nombre de la asignatura</b>	Taller de Estudio de Diseño de Interiores		
<b>Web de la asignatura</b>			
<b>Horario de la asignatura</b>			
<b>Lugar donde se imparte</b>	Valencia	<b>Horas semanales</b>	5
<b>Código</b>		<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Ciclo</b>		<b>Curso</b>	4º
<b>Duración</b>	Semestral		
<b>Carácter de la asignatura</b>	Práctica. (40% Presencialidad, 60% Trabajo Autónomo)		
<b>Tipo de asignatura</b>	OPT		
<b>Lengua en que se imparte</b>	Castellano		

### DATOS DE LOS PROFESORES

<b>Profesor/es responsable/s</b>	
<b>Correo electrónico</b>	
<b>Horario de tutorías</b>	
<b>Lugar de tutorías</b>	Departamento de Interiores

\* El Título Superior de Diseño queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de GRADO, se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del Título Superior de Diseño

---

## 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

---

La asignatura Taller de Estudio de Diseño es una asignatura optativa en la cuál se abordará la colaboración directa con empresas e instituciones desde dos vertientes diferentes. Por un lado, mediante entrevistas e investigación sobre los métodos de trabajo empleados en equipos de diseño, y por otro lado, a través de la realización de proyectos reales, preferiblemente concursos de diseño. Dichos proyectos se gestionarán como se abordan en un estudio real.

El alumno podrá proponer concursos de convocatorias abiertas que se ajusten a sus intereses, y se potenciará la formación de equipos de trabajo interdisciplinares (con miembros de diferentes especialidades), para asemejarse lo máximo posible a un entorno de trabajo real.

Los conocimientos adquiridos le servirán al alumno para marcar unas directrices a la hora de enfocar su futuro profesional, tanto en la creación de una empresa propia como en la integración en equipos de trabajo.

Los objetivos principales de la asignatura son:

- Adquirir una visión global del papel de diseñador en la actualidad en un estudio interdisciplinar.
- Conocer los métodos de trabajo más utilizados por estudios de diseño (cómo se gestiona y distribuye el trabajo, gestión interna, etc.).
- Adquirir una metodología propia para desempeñar tareas en equipos colaborativos (distribución de responsabilidades entre sus miembros, compromisos, pautas que favorezcan el éxito del equipo, etc.).
- Aplicar la investigación para el desarrollo de nuevos conceptos de diseño y perseguir la excelencia en el trabajo.
- Realizar una comunicación atractiva de los proyectos.

---

## 3. Conocimientos previos recomendados

---

Es recomendable disponer de conocimientos de proyectación y de representación de proyectos vistos en los cursos previos.

---

## 4. Competencias de la asignatura

---

Dado que se trata de una asignatura interdisciplinar, se ha optado por trabajar únicamente competencias transversales y generales, y no específicas de ninguna de las especialidades.

### Competencias transversales:

- CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

**Competencias generales:**

- CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

---

## 5. Resultados de aprendizaje

---

RESULTADOS DE APRENDIZAJE		COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1	Adquiere compromiso de trabajo, tanto en el aula como de manera autónoma, cumpliendo tiempos, investigando y realizando constante autocrítica con el propio desempeño profesional e interpersonal, sin mostrar miedo a las rectificaciones necesarias con el fin de alcanzar la excelencia en el trabajo.	CT13, CT15, CG19
R2	Trabaja eficientemente en el aula y en equipos colaborativos: participa activamente, optimiza tiempos, resuelve conflictos, cumple sus compromisos dentro del equipo, fortalece la unión del equipo mediante una interdependencia positiva, contribuye a despertar la motivación dentro del mismo y favorece un ambiente de trabajo confortable y motivador.	CT7, CT9, CG7
R3	Investiga, sintetiza y comunica metodologías y estrategias utilizadas por equipos de diseño profesionales, mostrando un conocimiento del contexto en el que se mueve el diseño en su entorno y aplicando nuevos métodos de trabajo a su propio desempeño en el diseño.	CT7, CT15, CG13
R4	Planifica, desarrolla y comunica, de un modo atractivo, proyectos de diseño creativos e innovadores, de acuerdo con el briefing y con los condicionantes técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	CT8, CG1, CG2

---

## 6. Contenidos

---

La investigación de estudios de diseño. Métodos de trabajo y de organización. Conclusiones

El trabajo colaborativo. Pautas para su éxito.

Planificación del concurso de diseño:

- Fase inicial: investigación sobre el tema
  - Búsqueda de concursos
  - Análisis del briefing
  - Estudios de antecedentes
  - Estudio de mercado
- Fase conceptual: del briefing a la idea
  - Aplicación de herramientas para la ideación, para la valoración de ideas y para la comunicación
- Fase de desarrollo: de la propuesta al proyecto

- Fase de comunicación: cómo vender el proyecto. Técnicas de representación y comunicación

## 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de Trabajo presencial			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R3	10h
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	R2	18h
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	R3, R4	9h
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1	20h
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	R1, R2, R3, R4	3h
SUBTOTAL			60h

7.2 Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, ... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R3, R4	30h

Estudio práctico	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, ... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4	50h
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, ...	R1, R3	10h
<b>SUBTOTAL</b>			90h
<b>TOTAL</b>			150h

## 8. Recursos

- Pizarra
- Ordenadores equipados con pantalla y teclado
- Cañón de proyección
- Aula con posibilidad de oscurecer para poder proyectar
- Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos individuales, en grupo y explicaciones teóricas
- Acceso wifi
- Colaboración con estudios de diseño

## 9. Evaluación

### 9.1 CONVOCATORIA ORDINARIA

<b>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</b>		
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	Porcentajes de Calificación	Resultados Aprendizaje evaluados
1.- Trabajo de investigación sobre estudios de diseño y metodología de trabajo.	20%	R1, R2, R3
2.- Proyectos de diseño (concursos) en equipos de trabajo	70%	R1, R2, R4
3.- Participación activa en el aula	10%	R2
<b>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</b>		
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	Porcentajes de Calificación	Resultados Aprendizaje evaluados
1.- Trabajo de investigación sobre estudios de diseño y metodología de trabajo.	20%	R1, R3
2.- Proyectos de diseño (concursos) individual	50%	R1, R4
3.- Prueba teórico/práctica	30%	R3, R4

## 9.2 CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

<b>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</b>		
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	Porcentajes de Calificación	Resultados Aprendizaje evaluados
1.- Trabajo de investigación sobre estudios de diseño y metodología de trabajo.	20%	R1, R2, R3
2.- Proyectos de diseño (concursos) en equipos de trabajo	70%	R1, R2, R4
3.- Participación activa en el aula	10%	R2
<b>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</b>		
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	Porcentajes de Calificación	Resultados Aprendizaje evaluados
1.- Trabajo de investigación sobre estudios de diseño y metodología de trabajo.	20%	R1, R3
2.- Proyectos de diseño (concursos) individual	50%	R1, R4
3.- Prueba teórico/práctica	30%	R3, R4

### Criterios de calificación de carácter general:

- Para superar la asignatura se deberá aprobar cada uno de los tres apartados anteriores.
- Cada trabajo dispondrá de su rúbrica de evaluación correspondiente.
- El alumno que no pierda evaluación continua pero no supere algún trabajo de los apartados 1 y 2 en convocatoria ordinaria, podrá recuperar en la extraordinaria presentando dichos trabajos.

### Requisitos mínimos para proceder a la calificación de la asignatura:

- Se debe atender al formato y nomenclatura solicitado en el enunciado.
- Los trabajos han de ser originales y sin transcripción literal de otras fuentes.
- Las imágenes de otros proyectos han de estar debidamente referenciadas (nombre del proyecto, autor, año de realización, ubicación).
- Debe existir un grafismo adecuado para la comprensión de la información.
- Los planos no han de contener errores de escala.

---

## 10. Bibliografía

---

- CAMPO BAEZA, Alberto. *La idea construida*. Ed. Universidad de Palermo y otros. Buenos Aires.
- LUPTON, Ellen (ed). *Intuición, Acción, Creación. Graphic design thinking*. Editorial GG. Barcelona, 2013
- MUNARI, Bruno. *Como nacen los objetos*. Editorial G.G. Barcelona, 2015.

- JONES, Christopher; *Métodos de diseño*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1982
- MUÑOZ COSME, Alfonso. *El proyecto de arquitectura. Concepto, proceso y representación*. Editorial Reverté. Barcelona 2008.
- SAMARA, Timothy. *Diseñar con y sin retícula*. Gustavo Gili 2004.
- LESAU, Paul. *La expresión gráfica para arquitectos y diseñadores*. Ed. Gustavo Gili.
- CASSANY, D. *La cocina de la escritura*. Barcelona: Anagrama, 1995,
- BURDEN, ERNEST. *Técnicas de Presentación de Proyectos*. Mc. Graw Hill. México. 1989.
- PORTER, TOM. Y SUE GOODMAN. *Manual de Técnicas Gráficas para Arquitectos, Diseñadores Gráficos y Artistas*. Volumen 4. Editorial Gustavo Gili. Barcelona. 1986.
- DREW PLUNKETT. *Diseño de interiores. Técnicas de Ilustración*. Ed PAD, Parramón arquitectura y diseño.