



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Taller de estudio de diseño de interiores 2023-24

Especialidad: Todas

Curso 2023/2024

→ 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

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores		
Departamento	Diseño Interiores		
Mail del departamento	dpto_interiores@easdvalencia.com		
Asignatura	Taller de Estudio de Diseño de Interiores		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Se publicará en la web y en el aula virtual		
Lugar impartición	Valencia	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Optativa	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Mercedes Coves, Carlos Soler		
Correo electrónico	mcoves@easdvalencia.com, csoler@easdvalencia.com		



Horario tutorías	Se publicará en la web y en el aula virtual
Lugar de tutorías	Departamento de interiores

→ 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 cual se abordará la colaboración directa con empresas e instituciones desde dos vertientes diferentes. Por un lado, mediante entrevistas o visitas de profesionales que nos hablen sobre los métodos de trabajo que emplean en su desarrollo profesional y, por otro lado, a través de la realización de proyectos reales en equipos de trabajo, preferiblemente concursos o encargos de diseño.

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

Los conocimientos adquiridos le servirán al alumnado 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 multidisciplinar.

Los objetivos principales de la asignatura son:

- Adquirir una visión global del papel del/la profesional del diseño 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 de trabajo (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 visual 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

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Taller de Estudio de Diseño de Interiores.



COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
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
CG11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
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 un alto grado de compromiso de trabajo , tanto en el aula como de manera autónoma, cumpliendo tiempos, investigando sobre la temática de los trabajos a desarrollar y realizando constante autocritica 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 equipo , 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 – Planifica y desarrolla proyectos de diseño creativos e innovadores, de acuerdo con el briefing y con los condicionantes técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos, buscando la diferenciación	CG1, CG2
R4 – Comunica sus trabajos de forma adecuada , tanto gráfica como oralmente (vocabulario específico, orden de contenidos, tono de voz, justificación de soluciones...), apoyándose en recursos adecuados para la comprensión de los mismos (maquetación adecuada, expresividad gráfica, presentaciones atractivas...), destacando correctamente los aspectos más significativos de los mismos en términos de paisaje.	CG11

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Los estudios de diseño

- La investigación de estudios de diseño. Métodos de trabajo y de organización.
- El trabajo en equipo. Pautas para su éxito.

Unidad 2. 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)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1	10h
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	R1, R2	18h
<i>Exposición de trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	R2, R3, R4	9h
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación, realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1	9h
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4	3h
SUBTOTAL			60h

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4	30h
<i>Estudio práctico</i>	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
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2	10h
SUBTOTAL			90h
TOTAL			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

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
1.- Proyectos de diseño en equipos de trabajo. Se prevé realizar dos proyectos o concursos. Suponen el 100% de la calificación total.	R1, R2, R3, R4
2.- Registros actitudinales. Suponen hasta un 0,5 de calificación extra que se sumará a la nota final, la cual en ningún caso superará el 10. Participación en debates, participación en las visitas, actitud proactiva en el aula, ayudar a sus compañeros/as, llevar las tareas al día, realizar correcciones y mejoras de sus trabajos, etc.	R1, R2

Cada proyecto se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos los proyectos.

Los trabajos no entregados a tiempo durante el curso, se recogerán y evaluarán en la entrega final del curso.

En el caso de suspender algún proyecto en la convocatoria ordinaria, el alumno o alumna podrá presentarlo en la convocatoria extraordinaria. En este caso, si la nota resultante fuera inferior a 4 mantendrá esa nota en convocatoria ordinaria y, en caso de superar el 4, su calificación numérica será de 4.

El alumnado dispondrá de la rúbrica en el momento de afrontar cada actividad de la asignatura.



9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
1.- Trabajo de investigación sobre estudios de diseño y metodología de trabajo. Supone el 10% de la calificación total.	R1, R2
2.- Proyectos de diseño realizados individualmente. Suponen el 90% de la calificación total.	R1, R2, R3, R4

Cada proyecto o trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos los proyectos y trabajos presentados.

En el caso de suspender algún proyecto o trabajo en la convocatoria ordinaria, el alumno o alumna deberá acudir a la convocatoria extraordinaria y volver a presentar todos los trabajos de nuevo. En este caso, si la nota resultante fuera inferior a 4 mantendrá esa nota en convocatoria ordinaria y, en caso de superar el 4, su calificación numérica será de 4.

El alumnado dispondrá de la rúbrica en el momento de afrontar cada actividad de la asignatura.

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
1.- Proyectos de diseño en equipos de trabajo. Suponen el 90% de la calificación total.	R1, R2, R4, R5
2.- Registros actitudinales. Suponen hasta un 0,5 de calificación extra que se sumará a la nota final, la cual en ningún caso superará el 10. Participación en debates, participación en las visitas, actitud proactiva en el aula, ayudar a sus compañeros/as, llevar las tareas al día, realizar correcciones y mejoras de sus trabajos, etc.	R1, R2

Cada trabajo, proyecto o prueba se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos los proyectos.

En el caso de suspender algún proyecto en la convocatoria extraordinaria, si la nota resultante fuera inferior a 4 mantendrá esa nota y, en caso de superar el 4, su calificación numérica será de 4.

El alumnado dispondrá de la rúbrica en el momento de afrontar cada actividad de la asignatura.



9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
1.- Trabajo de investigación sobre estudios de diseño y metodología de trabajo. Supone el 10% de la calificación total.	R1, R2
2.- Proyectos de diseño realizados individualmente. Suponen el 90% de la calificación total.	R1, R2, R3, R4

Cada proyecto o trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos los proyectos y trabajos presentados.

En el caso de suspender algún proyecto en la convocatoria extraordinaria, si la nota resultante fuera inferior a 4 mantendrá esa nota y, en caso de superar el 4, su calificación numérica será de 4.

El alumnado dispondrá de la rúbrica en el momento de afrontar cada actividad de la asignatura.

NOTAS SOBRE LA EVALUACIÓN

- Para que un trabajo pueda ser puntuado debe atender al formato y nomenclatura solicitado en el enunciado.
- Los trabajos han de ser originales y sin transcripción literal de otras fuentes.
- Determinadas circunstancias (tiempo, imprevistos, nuevas posibilidades detectadas, especificidades del grupo, etc.,) pueden alterar el calendario o modificar las actividades, de tal manera que sea necesario realizar algún ajuste, eliminando alguno de los instrumentos de evaluación o sustituyéndolo por otro. Esto podrá producirse siempre y cuando la nueva relación de instrumentos de evaluación sirva para evaluar los mismos resultados de aprendizaje que se especifican en esta guía. En ese caso, los porcentajes de cada instrumento de evaluación se volverán a distribuir manteniendo una proporcionalidad similar a la que se presenta en esta guía. Cualquier cambio en los instrumentos de evaluación y/o el peso de cada uno de ellos, será comunicado al alumnado durante el desarrollo del curso.



→ 10. Bibliografía

Bibliografía complementaria:

LUPTON, E. (ed) (2013). *Intuición, Acción, Creación. Graphic design thinking*. Editorial GG.

MUNARI, B. (2015). *Cómo nacen los objetos*. Editorial Gustavo Gili

JONES, C. (1982). *Métodos de diseño*. Editorial Gustavo Gili

MUÑOZ COSME, A. (2008). *El proyecto de arquitectura. Concepto, proceso y representación*. Editorial Reverté.

SAMARA, T. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. Editorial Gustavo Gili.

LESAU, P. (1982). *La expresión gráfica para arquitectos y diseñadores*. Ed. Gustavo Gili.

Porter, T. y Goodman, S. (1986). *Manual de Técnicas Gráficas para Arquitectos, Diseñadores Gráficos y Artistas*. Volumen 4. Editorial Gustavo Gili.

Plunket, D. (2009). *Diseño de interiores. Técnicas de Ilustración*. Parramón

Plunket, D. (2011). *Construcción, detalles y acabados en interiorismo*. Blume