



Módulo 5. Talleres de diseño

Materia 1. Taller vertical de estrategias y procesos creativos (54 ECTS MIXTO: B+OB)

|              |   | ASIGNATURAS                          |   |                      |                  |                 |                     |
|--------------|---|--------------------------------------|---|----------------------|------------------|-----------------|---------------------|
|              |   | Design Studio I<br>(Design thinking) | Design Studio II<br>(Creative examples) | Taller de diseño III | Design Studio IV | Design Studio V | Taller de diseño VI |
| ECTS         |   | 9                                    | 9                                       | 9                    | 9                | 9               | 9                   |
| CURSO        |   | 1                                    | 1                                       | 2                    | 2                | 3               | 3                   |
| COMPETENCIAS |   |                                      |   |                      |                  |                 |                     |
| CB01         | Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas que favorezcan un contexto de investigación e innovación dentro del campo de estudio.     | x                                    | x                                       | x                    | x                | x               | x                   |
| CB02         | Aplicar los conocimientos adquiridos y demostrar la capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio. | x                                    | x                                       | x                    | x                | x               | x                   |
| CB04         | Transmitir información, ideas, problemas y soluciones vinculadas al campo de estudio, tanto a un público especializado como no especializado.   | x                                    | x                                       | x                    | x                | x               | x                   |
| CB05         | Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.  | x                                    | x                                       | x                    | x                | x               | x                   |
| CG03         | Aplicar la creatividad al diseño por proyectos y al trabajo en equipo.  | x                                    | x                                       | x                    | x                | x               | x                   |
| CG04         | Proponer, crear y expresar (material y verbalmente) soluciones concretas a los retos de diseño de la sociedad actual.   | x                                    | x                                       | x                    | x                | x               | x                   |
| CG06         | Usar el inglés, nivel B2, con propiedad según la terminología científica y académica propia del mundo del arte, del diseño y de las artes aplicadas.  | x                                    | x                                       |                      | x                | x               |                     |
| CG07         | Analizar productos o servicios en relación a las posibilidades tecnológicas y productivas de la industria creativa.   | x                                    | x                                       | x                    | x                | x               | x                   |
| CE08         | Concebir y definir proyectos creativos aplicados al diseño.   | x                                    | x                                       | x                    | x                | x               | x                   |
| CE09         | Integrar los procesos creativos poniendo en relación las distintas disciplinas y artes aplicadas contemporáneas con el diseño.  | x                                    | x                                       | x                    | x                | x               | x                   |
| CE15         | Conocer los fundamentos y los criterios de utilidad, ecología y ergonomía de los objetos y su aplicación al diseño.   | x                                    | x                                       | x                    | x                | x               | x                   |
| CE16         | Comprender la importancia de las necesidades sociales y las demandas de calidad de vida en su aplicación al diseño.   | x                                    | x                                       | x                    | x                | x               | x                   |
| CE18         | Relacionar el conocimiento de los patrones culturales del entorno con las responsabilidades sociales del diseñador.   | x                                    | x                                       | x                    | x                | x               | x                   |
| CE20         | Ejercer la crítica en el mundo de las artes aplicadas y el diseño.  | x                                    | x                                       | x                    | x                | x               | x                   |
| CE21         | Analizar y reflexionar sobre los componentes de la personalidad humana (biológico, afectivo, psíquico, espiritual) y su relación con el diseño creativo.  |                                      | x                                       | x                    | x                | x               | x                   |
| CE25         | Conocer los procedimientos de control y coordinación de equipos profesionales en el trabajo de proyectos integrados de diseño.  |                                      | x                                       | x                    | x                | x               | x                   |

CONTENIDOS

Esta materia constituye un mecanismo de integración coordinada de experiencias creativas y de aprendizaje de los alumnos de un mismo curso y, de estos, con los de cursos superiores e inferiores. Bajo la dirección y estímulo de los profesores se fomenta esa espontánea acción coeducadora y el aprendizaje integrado de la teoría y la práctica proyectual del diseño (mediante el empleo de los conocimientos que aporta la historia del arte, el diseño gráfico, la composición, el análisis de formas, la representación 2D y 3D, la realización de prototipos, etc). Sobre un ejercicio de diseño, se genera un marco de actividades y unos objetivos comunes que permiten y favorecen la integración de experiencias y la proyección de los conocimientos de los alumnos de niveles superiores sobre los alumnos de inferior nivel, sin desconocer el apoyo imaginativo que éstos puedan aportar a aquéllos.

En paralelo, se realizarán trabajos específicos en cada nivel horizontal (semestre), que garanticen la progresiva adquisición de conocimientos y competencias, integrados siempre en el plan formativo de cada curso y del grado en su conjunto.

El profesorado del taller fomenta un efecto multiplicador educacional, potenciando las correcciones públicas de los trabajos y la crítica eficaz de los alumnos entre sí, al tiempo que se establece una exigencia y evaluación diferenciadas por niveles (lo que implica plantear cuestiones de trabajo y organización de equipos, coordinación y distribución de tareas, etc...).

En esta materia preocupa la actividad creativa, y por ello se propone estimularla ligándola al desarrollo de las técnicas; a la evolución de la sensibilidad de la cambiante realidad cultural; a las necesidades generadoras de la demanda y a la propia interpretación personal de cada alumno, así como también a la integración de las enseñanzas humanísticas y técnicas que se imparten en el conjunto de la carrera. Se tratarán las técnicas tradicionales y de innovación, se utilizarán estudios para la detección de últimas tendencias, se realizará análisis crítico de referentes de la historia del arte y del diseño así como análisis sociológicos, estudios de ergonomía y utilidad, y teorías de ecología y sostenibilidad.

En esta materia existen dos asignaturas básicas:

**Design studio I (Design thinking)** 9 ECTS: trabajo en taller sobre aspectos gráficos y de representación de los proyectos de diseño, tanto individuales como en grupo, con especial atención al desarrollo de las capacidades intelectivas y gráficas del pensamiento creativo. El enfoque de los trabajos se vertebrará en torno a conceptos como: LIGHT & COLOR, COMPOSITION GRAPHIC, DESIGN & TYPOGRAPHY, DISPLAY & COLLAGE; PATTERNS (RHYTHM SERIES TIME)

**Design studio II (Creative examples)** 9 ECTS: trabajo en taller sobre aspectos materiales y volumétricos de los proyectos de diseño, tanto individuales como en grupo, con especial atención al análisis de ejemplos creativos relevantes de la historia del diseño como mecanismo de aprendizaje de técnicas y estrategias de creación. El enfoque de los trabajos se vertebrará en torno a conceptos como: MATERIAL & TEXTURE, ESCALE ESPACE, GRAVITY & MOVEMENT, FORM & HUMAN BODY, SUSTAINABILITY & NATURE