MÁSTER EN DISEÑO

Módulo	**APLICADO**
Materia	**PRODUCCIÓN**
Asignatura	605727 **Diseño y producción de espacios**

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Máster
Carácter:	Obligatoria
Período de impartición:	2º semestre
Carga docente:	6 ECTS

Departamento responsable: Diseño e Imagen
Coordinadora: Inmaculada Esteban Maluenda
Correo-e: inmacest@ucm.es
Tfno. Dpto.: 91 394 36 53

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor

Esta asignatura enseña a los estudiantes los fundamentos del diseño del espacio y algunos métodos para crear, transformar y producir proyectos en los que el espacio sea el medio de manifestación expresiva de un proyecto de diseño. Aunque la finalidad prioritaria sea práctica, se exigirá la investigación a nivel táctico para analizar, evaluar y reforzar la visión crítica del proyecto de diseño y la adecuada comprensión de un espacio, desde aspectos perceptivos, compositivos y expresivos, pero también desde su dimensión sociocultural.

Requisitos

Ninguno.

OBJETIVOS

Objetivos generales.

O.G.1. Transferir al estudiante una formación profesional que le posibilite desarrollarse dentro del campo del diseño como profesional experto**.**

O.G.2. Profundizar en el desarrollo metodológico y tecnológico como herramienta para favorecer un avance permanente del diseño y su cultura, haciendo entender al estudiante lo importante y necesaria que es una continua formación para el desarrollo profesional.

O.G.3. Formar profesionales especializados en técnicas avanzadas de diseño, que desarrollen y practiquen la interactividad entre el diseñador y los demás profesionales involucrados en el proceso de creación del producto en su conjunto.

O.G.4. Formar diseñadores cuya formación satisfaga los requisitos de empresa y se adecúe a las recomendaciones hechas por las asociaciones internacionales de profesionales

O.G.5. Entender en la práctica profesional como base para un desarrollo eficiente del diseño y su cultura.

O.G.6. Profundizar en la formación académica como herramienta que posibilita el desarrollo adecuado en el ejercicio profesional del diseño.

O.G.8. Investigar en el rol social del diseñador enfatizando la necesidad de innovación y sostenibilidad de los productos diseñados por él, así como posibilitar y agilizar las colaboraciones entre profesión, industria y sociedad.

O.G.9. Profundizar sobre las habilidades comunicativas en las relaciones profesionales, capacitando para presentar y defender oralmente y por escrito el trabajo.

Objetivos específicos

O.E.1. Preparar profesionales especializados en diseño que dominen en profundidad diferentes estrategias y procesos para la creación de productos, desde su concepción, hasta su distribución y venta.

O.E.2. Formar diseñadores eficientes que puedan competir en formación y capacidad profesional en el mercado internacional con los egresados de los centros europeos cuyos estudios han sido considerados correspondientes o afines a los de este Máster.

O.E.3. Desarrollar en el estudiante la formación integral del diseño, y que ésta sea eficiente adaptándose creativamente a los requerimientos planteados por la empresa o las asociaciones internacionales de profesionales, sean éstos formales o funcionales.

O.E.4. Instruir al estudiante para que sean capaz de desarrollar estrategias propias de trabajo dentro del campo del diseño, y de este modo poder dar soluciones eficientes a propuestas realizadas desde el mercado laboral.

O.E.5. Enfatizar en la especialización del diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades, al conocimiento de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al estudio y adecuación de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

O.E.6. Comprender en la especialización del diseño orientada orientándola al conocimiento de sus diferentes modalidades, al conocimiento de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al estudio y adecuación de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

O.E.7. Comprender en la especialización del diseño orientada orientándola al conocimiento de sus diferentes modalidades, al conocimiento de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al estudio y adecuación de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

COMPETENCIAS

Competencias generales.

C.G.1. Aplicar a entornos nuevos o poco conocidos, dentro de contextos multidisciplinares, los conceptos, principios, teorías o modelos relacionados con el ámbito del diseño.

C.G.2. Elaborar adecuadamente y con originalidad escritos argumentados y motivadores que integren conocimientos y aborden la complejidad de formular juicios de valor.

C.G.3. Comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, tanto a un público experimentado en diseño como aquel otro no informado.

C.G.4. Emitir juicios específicos sobre aspectos concretos del diseño en función de criterios, de normas externas o de reflexiones personales.

C.G.5. Utilizar capacidades de enseñanza y aprendizaje específicas del ámbito del diseño que les permitan profundizar en el trabajo autónomo.

C.G.6. Integrarse como diseñadores en grupos multidisciplinares, con las capacidades de colaboración con profesionales de otros ámbitos, y de intercambio y colaboración entre distintos grupos de trabajo para rentabilizar el uso de recursos y la difusión de resultados.

Competencias Transversales:

C.T.1. Capacidad para la búsqueda de información, su análisis, interpretación, síntesis y transmisión

C.T.2. Capacidad para la resolución de problemas de manera creativa, funcional e innovadora.

C.T.3. Capacidad para desarrollar aprendizajes y trabajos de manera autónoma.

C.T.4. Capacidad para trabajar en equipo y adaptarse a situaciones nuevas.

Competencias específicas.

C.E.1. Aprender a gestionar líneas de pensamiento, de discurso y práctica dentro del ámbito del diseño, utilizando para ello la interrelación de herramientas como son: el Dibujo, la Fotografía, el Vídeo, los Entornos Multimedia y Digital, el Entorno Urbano y la intervención social para dar solución a propuestas concretas de diseño.

C.E.2. Realizar proyectos, individuales o en colaboración, con equipos multidisciplinares de diseño.

C.E.3. Emplear técnicas de documentación gráfica y tridimensional en un proyecto de diseño.

C.E.4. Elaborar estrategias metodológicas que aborden diferentes procesos de investigación en el campo del diseño.

C.E.5. Enmarcar los procesos de diseño aplicando el conocimiento de las metodologías de investigación, documentación y de archivo pertinentes en el desarrollo de un proyecto.

C.E.6. Saber analizar los elementos configuradores y estructurales de los objetos y de las realidades susceptibles de ser diseñadas, aplicando capacidad crítica, expositiva y comunicativa de los conceptos del diseño actual.

C.E.7. Utilizar el marco legal, y sus normativas, en el que se desenvuelve la creación del diseño.

CONTENIDOS

Capacitación profesional sobre cómo intervenir en un espacio e implementar un proyecto de diseño a través de elementos arquitectónicos.

Introducción a la producción de espacios: tipos y ámbitos de aplicación.

- Escala, proporción y sistemas. Aspectos técnicos para la comprensión de la representación de un espacio.
- Fases del proyecto de diseño para la de creación o transformación de un espacio: concepto, formalización del diseño y producción.
- Recursos expresivos (materiales, color, etc.) y recursos ambientales (luz, ventilación, etc).

Categorías actuales de intervención del diseño en los espacios. Estudio de casos.

- El espacio doméstico. Intimidad y confort.
- El espacio público. De la actividad ciudadana a la gestión de distribución de recursos.
- Espacios efímeros y otras propuestas de carácter sociocultural.

Desarrollo de proyectos. Modelos de análisis.

- Usuarios. Espacio y experiencia.
- Imagen. Identidad o marca, posicionamiento y estrategia.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados del aprendizaje que el estudiante obtiene al cursar este módulo le capacitan para generar diferentes líneas de pensamiento dentro del área del diseño gráfico en general, utilizar la interrelación de herramientas como el dibujo, la fotografía, el entorno urbano y la intervención social para dar soluciones a propuestas concretas, como son aquellos aspectos relacionados con la identidad visual, la visualización de datos y la fotografía de producto, empleando, para ello, documentación y metodologías de indagación oportunas en el desarrollo del proyecto.

También le capacitan para trabajar en equipo, realizando proyectos multidisciplinares y empleando técnicas de documentación, y para la realización de un proyecto de diseño que pueda estar enmarcado dentro de la producción de espacios y la producción audiovisual, conociendo de este modo los elementos configuradores y estructurales de las realidades susceptibles de ser diseñadas, aplicando su capacidad crítica, expositiva y comunicativa.

METODOLOGÍA

Descripción

Procesos de concepción, planificación, desarrollo y producción de la obra arquitectónica centrada en la transformación espacial de un lugar preexistente a través del diseño y su producción. Estudio desde la teoría y la práctica creadora de este tipo de intervenciones como mecanismo activo de interrelación de usuarios, medios, lenguajes y modos proyectuales. Par operar en este marco facultativo se tendrán en cuenta las disciplinas que tratan el conocimiento descriptivo y analítico del espacio y del objeto, las técnicas para su proyección y su representación, gráfica y conceptual, así como las que corresponden propiamente al diseño final y su imagen. Uno de los pilares fundamentales de la asignatura será, precisamente, un buen manejo del proyecto gráfico entendido como el medio que habilita el proceso mediante el que se acomete el diseño de su transformación espacial: bocetos, planos técnicos, maquetas y modelos, físicos o virtuales, fotografías, fotomontajes, simulaciones y audiovisuales serán materiales fundamentales del proceso creativo.

Los fundamentos teóricos se impartirán mediante lecciones magistrales o el estudio de casos prácticos que, en casos excepcionales, pueden ser visitas físicas a espacios. Las prácticas completan la formación del estudiante a través del seguimiento en el aula y en el taller y de sesiones críticas, a la que pueden asistir expertos o profesores invitados.

Actividad formativa

Actividades a realizar para adquirir las competencias	Competencias generales transversales y específicas	ECTS
Clases magistrales: 100% presencialidad. Centradas en contenidos teóricos y prácticos con ayuda de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias.	C.G.3, C.G.4, C.T.1. C.E.3, C.E.4, C.E.5, C.E.6. C.E.7.	1.5
Clases tutorizadas (teórico-prácticas): 85% presencialidad Resolución de ejercicios en el aula bajo la dirección del profesor. Resolución de ejercicios individualmente o en grupo bajo la dirección del profesor. Seminarios. Debates. En este espacio también se desarrollan las "Tutorías específicas" que consisten en dialogar y preparar la presentación de los trabajos y materiales individuales, así como de los grupos reducidos durante el curso, además de resolver las dudas y orientar el trabajo del estudiante. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias	C.G.1, C.G.2, C.G.3, C.G.4, C.G.6. C.T.2.C.T.3 C.T.4 C.E.4, C.E.5, C.E.6, C.E.7. C.E.9	3.5
Actividad autónoma del estudiante: 0% presencialidad Consiste en el trabajo no presencial que el estudiante realiza de manera individual o en grupo. En esta actividad se incluyen las horas de estudio, las dedicadas a la realización de trabajos, elaboración de dosieres, resolución de problemas, prácticas específicas y adquisición de destrezas propias del ámbito del diseño, así como las necesarias para la preparación y realización de pruebas objetivas o pruebas de evaluación. Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias	C.G.1, C.G.2, C.G.3, C.G.4, C.G.5. C.T.1, C.T.3. C.E.1 C.E.2, C.E.4, C.E.5, C.E.7.	1

Actividad del estudiante

Entre las actividades principales, la exploración del espacio a intervenir a distintas escalas, y desde la implicación del entorno como elemento activo para el diseño será esencial. El usuario debe entenderse como elemento partícipe a través de la actividad a la que se destina el espacio. El uso de medios y lenguajes expresivos a lo largo del desarrollo del proceso de diseño reúne investigación táctica y práctica estratégica a partir del conocimiento analítico del espacio. Caben planteamientos de carácter experimental para el desarrollo de proyectos artísticos de intervención en áreas del diseño afines a la significación particular de un espacio transformado, pero siempre basadas en supuestos reales.

El proyecto gráfico visual desde esta asignatura no se limitará a la mecánica del proceso creativo, sino que en sí mismo podrá ser considerado como investigación, estrategia o canal de expresión artística. En este sentido, deberán evaluarse y testarse diferentes modos de expresión, representación y comunicación, desde los más plásticos a los más técnicos, e incluso sustituirse por alternativas de análisis y representación del espacio como la maqueta.

Las propuestas se trabajarán en equipos multidisciplinares o independientemente, alternando ambos formatos. El briefing se analizará desde el concepto, los requisitos, usuarios, gestión, financiación y otras cuestiones técnicas, siendo preciso realizar un estudio previo documental que incluya una memoria conceptual o táctica, con fundamento

teórico y referida a la ubicación del espacio para el proyecto, su naturaleza, recursos y viabilidad, y otra parte destinada a la comunicación y difusión del proyecto, que puede incluir un presupuesto.

Cronograma

Al comenzar el curso los profesores expondrán el calendario de actividades.

EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN PONDERACIÓN MÍNIMA PONDERACIÓN MÁXIMA

Trabajo tutelado en el aula (contenido teórico): hasta 3 puntos. 0.0 a 3.0

Exposición de trabajos, proyectos realizados autónomamente o en grupo (desarrollo de prácticas); hasta 7 puntos. 0.0 a 7.0

Participación activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje (actividad autónoma del estudiante), hasta 2 puntos.0.0 a 2.0

La calificación global de los tres sistemas de evaluación no podrá superar, en ningún caso el valor de 10, es decir, la calificación final numérica oscilará de 0 a 10.

BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía específica se irá adjuntando en Campus Virtual a lo largo del curso y durante la realización y desarrollo de los ejercicios al estar directamente vinculada con los objetivos que plantee cada enunciado.