



Máster Universitario en Diseño

Módulo	METODOLOGÍA Y TECNOLOGÍA DEL DISEÑO
Materia	Metodología
Asignatura	605720 Metodología proyectual e investigación.

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Máster
Carácter	Obligatoria
Período de impartición	1er semestre
Créditos:	3 ECTS

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor

Esta asignatura tiene por objeto iniciarse en la investigación en el ámbito específico del diseño. Contempla tanto las metodologías que se ponen en marcha aplicadas a un proyecto como también aquellas basadas en la experimentación y la búsqueda de nuevos retos creativos. La asignatura aborda diferentes estrategias prácticas con las que el alumnado podrá afrontar un proyecto de diseño y se adentra en otros campos de la investigación en diseño para desarrollar sus competencias como investigadorxs. Los contenidos de la asignatura se despliegan en varios proyectos con los que se pondrán en práctica los argumentos tratados.

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.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.



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.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. Comprender la especialización del diseño 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.2. Elaborar adecuadamente y con originalidad escritos argumentados y motivadores que integren conocimientos y aborden la complejidad de formular juicios.

Elaborar proyectos de trabajo, artículos científicos y de formular hipótesis razonables.

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, presentando públicamente ideas, procedimientos o informes de investigación de manera clara y sin ambigüedades.

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 específicas:

C.E.2. Realizar proyectos, individuales o en colaboración, con equipos multidisciplinares 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.7. Utilizar el marco legal, y sus normativas, en el que se desenvuelve la creación del diseño.

Competencias Transversales:

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

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



CONTENIDOS

- Diseño e investigación. Áreas y líneas de investigación.
- Perspectivas históricas en la investigación en diseño
- Nuevas vertientes proyectuales y de pensamiento crítico en el diseño
- Modelos y procesos metodológicos del diseño.
- El método y los métodos en el diseño.
- La secuencia y el proceso de un proyecto
- Procedimientos y estrategias de trabajo en el área del diseño
- La creación en diseño
- Planificación, seguimiento, control y comunicación del diseño.

METODOLOGÍA

Descripción

La metodología de esta asignatura combina teoría y práctica.
Clases teóricas mediante lecciones magistrales. Apoyo documental y de trabajos profesionales.
Clases prácticas mediante taller sobre casos paradigmáticos. Seguimiento personalizado.
Tutorías específicas de apoyo formativo y asesoramiento.
Presentación de proyectos profesionales.

Actividad formativa

Actividad	Competencias generales transversales y específicas	ECTS
Clases magistrales centradas en contenidos teóricos impartidos por los profesores de la asignatura o por expertos en las diferentes materias	C.G.2, C.G.3, C.G.6. C.T.1, C.T.2. C.E.2, C.E.3, C.E.4, C.E.5, C.E.6, C.E.7 C.E.9.	0.75
Presentación de proyectos y ejercicios por parte del profesor. Tutorías		
Actividades dirigidas por los profesores de la asignatura para profundizar en los conocimientos que imparte, tales como debates y presentación de trabajos		
Exposición y presentación de proyectos y ejercicios por parte del alumno de forma individual o en equipo, bajo la dirección del profesor..		
Desarrollo de prácticas en talleres y laboratorios. Trabajos fuera del aula.	C.G.2, C.G.3, C.G.6. C.T.1, C.T.2.C.T.3 C.T.4 C.E.1.C.E.2, C.E.3, C.E.4, C.E.5, C.E.6, C.E.7 C.E.9.	1.75
Actividad autónoma del estudiante: Visitas a Centros donde se concentren las fuentes relacionadas con la asignatura Investigación bibliográfica Preparación de trabajos. Horas de estudio Empleo del Campus Virtual	C.G.2, C.G.3, C.G.6. C.T.1, C.T.2. C.E.2, C.E.3, C.E.4, C.E.5, C.E.6, C.E.7 C.E.9.	0.5



Actividad del estudiante

Realización de proyectos colectivos e individuales.
Exposición de su aporte personal al trabajo en equipo.
Análisis colectivo de determinados proyectos.
Debate sobre los métodos concretos seguidos y sobre las metodologías en general.
Presentación y reflexión sobre los procesos de ideación y creación en las diferentes actividades propuestas.
Empleo de Campus Virtual.

Cronograma

Al comenzar el curso el profesor expondrá 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

- Blauvelt, Andrew, Colin Fanning, y Orkan Telhan. *Designs for Different Futures..* Philadelphia, PA : New Haven: Yale University Press, 2019.
- Bono, Edward. *El pensamiento lateral práctico.* Barcelona: Paidós Ibérica, 2015
- Dunne, Anthony. *Hertzian tales : electronic products, aesthetic experience, and critical design.* Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 2005.
- Dunne, Anthony, y Fiona Raby. *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming.* Cambridge, Massachusetts ; London: MIT Press, 2013.
- Koskinen, Ilpo, John Zimmerman, Thomas Binder, Johan Redstrom, y Stephan Wensveen. *Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom.* Waltham, MA: Morgan Kaufmann, 2011.
- Laurel, Brenda y Peter Lunenfeld. *Design Research: Methods and Perspectives.* Cambridge, Mass, 2003.
- Lupton, Ellen *Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking* Barcelona: GG-Diseño, 2012.
- Lupton, Ellen, Jennifer Tobias, Josh Halstead, Leslie Xia, Kaleena Sales, Farah Kafei, y Valentina Vergara. *Extra Bold: A Feminist, Inclusive, Anti-Racist, Nonbinary Field Guide for Graphic Designers.* New York: Princeton Architectural Press, 2021.
- Munari, Bruno *Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual.* Barcelona: Gustavo Gili, 2011.
- O'Grady, Jenn y Visocky O'Grady. *Manual De investigación para diseñadores: Conozca a los clientes y comprenda lo que necesitan realmente para diseñar con eficacia.* Madrid: Blume, 2021.
- Seivewright, Simon. *Diseño e investigación.* Barcelona: Gustavo Gili, 2013.
- Sudjic, Deyan 2009. *El lenguaje de las cosas.* Madrid, Ed.Turner.
- Vaughan, Laurene. *Practice-based Design Research.* Nueva York: Bloomsbury Visual Arts, 2019.