

1. Datos de la asignatura

ESPECIALIDAD	CURSO	SEMESTRE	TIPO	ECTS
Totes	Tercer i Quart	Primer	Optativa	6

Departamento: Projectes i teoria del disseny

Idioma de impartició: Castellà

Web de l'assignatura: www.escoladisseny.com/acces/disseny/Profesor-López

1.1. Requisitos para cursar la asignatura:

Haber superado la asignatura de Fundamentos del Diseño

1.2. Professor

Fco. Javier López y Bernaldo de Quirós
 Correu electrònic: jlopez@escoladisseny.com

1.3. Jefe de departamento

Antoni Riera Sabater
 Correu electrònic: triera@escoladisseny.com

1.4. Normativa de referència

Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (Referencia a los perfiles profesionales).

Decret 43/2013, de 6 de setembre, pel qual s'estableix a les Illes Balears el pla d'estudis dels ensenyaments artístics superiors conduents al títol superior de disseny de les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte i se'n regula l'avaluació. (BOIB Núm. 125, de 10 de setembre de 2013)

2. Contextualización de la asignatura dentro del plan de estudios

2.1. Materia a la qual pertenece la asignatura

PROYECTOS DE DISEÑO DE INTERIORES

2.2. Perfil profesional

El perfil profesional de la especialidad ha sido definido en el Anexo I del Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

El diseño es una actividad artística (Orden), afecta al uso humano (Función), es de carácter plástico (Forma), es una actividad industrial (Producción).

El diseñador es ante todo un creativo sensible, capaz de intuir, analizar, definir y dar respuesta a las necesidades de la sociedad, impulsando, dirigiendo, coordinando, controlando los procesos que intervienen.

Su conocimiento integrado del diseño y de la producción, lo convierten en un profesional esencial para la sociedad y el mundo de la empresa, ya que es capaz de definir tendencias, orientar producciones, controlar procesos y gestionar la calidad material de las realizaciones, proponiendo cambios estructurales en el diseño, en los sistemas productivos y en la comercialización de productos.

El diseño de montajes efímeros, es una especialidad profesional del diseño de interiores, estos profesionales desarrollan su actividad en los siguientes ámbitos de producción:

- Diseño de montajes en espacios feriales
- Escaparatismo
- Montajes en espacios comerciales y de ocio.
- Decoración escenográfica, teatro, cine y TV.

- Montajes en espacios administrativos.
- Montajes en espacios culturales, educativos y lúdicos.
- Diseño de espacios efímeros e instalaciones artísticas.
- Montajes en espacios ajardinados.
- Gestión empresarial de actividades expositivas.
- Gestión de obras, mediciones, presupuestos y prevención de riesgos en el ámbito de su actividad profesional.
- Investigación y docencia.

Facultades profesionales:

El proyecto, es la actividad principal de estos especialistas, su contenido y extensión se define a partir del RD 902/1977 de 1 de Abril que establece las atribuciones y facultades profesionales de los decoradores y diseñadores de interiores:

- A.- Formular y redactar, con eficacia jurídica y plena responsabilidad, proyectos de montajes efímeros que no afecten a elementos estructurales resistentes, a la configuración de la edificación ni a las instalaciones de servicio común de la obra principal, determinadas en el proyecto aprobado y objeto de las preceptivas licencias administrativas. Entendiendo como proyecto de montaje el conjunto de documentos gráficos o escritos (memoria, planos, pliego de condiciones, mediciones y presupuesto) que sirven para definir un montaje efímero.
- B.- Dirigir los trabajos de montaje y realización dentro de los límites del apartado anterior, coordinando todos los elementos que intervengan en los mismos y detallando soluciones adecuadas. Programar, controlar y certificar su ejecución.
- C.- Concebir diseños de elementos de aplicación al montaje.
- D.- Controlar y valorar la calidad de los materiales y elementos que intervengan en dichas realizaciones.
- E.- Realizar valoraciones, peritajes, informes y dictámenes sobre proyectos y realizaciones.

En determinados casos, el diseñador puede ocuparse también de la ejecución material artística y de la creación de elementos aplicables a sus realizaciones.

En otros casos el diseñador dirige y programa la realización de los proyectos con la intervención de equipos y talleres independientes.

3. Competencias de la asignatura

La competencia fundamental del diseñador es la de creación plástica, considerando los requisitos formales, funcionales y productivos que intervienen.

Son cuatro, las competencias o capacidades profesionales que el diseñador ha de aportar a la sociedad y que incluyen las competencias transversales, generales y específicas, enumeradas en el Plan de estudios: Comunicar, analizar, proyectar y realizar.

Dichas competencias fundamentales se enuncian en el Art. 3.3 del D 43/2013, por el que se establece el Plan en la CAIB

- A.- **COMPETENCIA DESCRIPTIVA:**
Capacidad de lectura, expresión, descripción y comprensión de las formas en sus aspectos objetivo y subjetivo. Dominio de los elementos que son fundamentales en la comunicación plástica, en sus aspectos artísticos y técnicos.
 - A.1 Capacidad de expresión en lenguaje gráfico, oral o escrito.
 - A.2 Dominio de los elementos que son fundamentales en la comunicación gráfica: Punto, línea, plano, color, textura, contraste, tono, perspectiva, composición y rotulación, analizando las propiedades semánticas, y su valor sintáctico con relación a la percepción humana, con carácter objetivo cuando nos referimos al objeto y sus propiedades físicas o tecnológicas y subjetivo, cuanto nos referimos al sujeto, a su comportamiento individual y social, con relación a la percepción y comunicación cultural.
 - A.3 Capacidad de utilización de los conocimientos de los sistemas de representación, con sentido técnico y artístico.
 - A.4 Capacidad de expresión técnica y artística, en lenguaje volumétrico, considerando las posibilidades expresivas de los distintos materiales: papel, madera, metal, cerámica, y técnicas: modelado, vaciado, maquetas, Etc.
 - A.5 Dominio de las herramientas, técnicas gráficas, infográficas y programas informáticos de uso común en diseño.
- B.- **COMPETENCIA CRITICO-INTERPRETATIVA:**
Capacidad de análisis y valoración crítica del Diseño como resultado de la integración de un sistema complejo de relaciones: formales y funcionales, con apoyo en las ciencias de la naturaleza y en el conocimiento del hombre como ser social. (Análisis funcional, Análisis formal, Análisis fisiológico y ergonómico, Análisis histórico, antropológico y medioambiental, Análisis sociológico y psicológico Análisis económico y comercial Aspectos técnicos y normativos.
 - B.1 Capacidad de ANALISIS Y VALORACION critica del Diseño como resultado de la integración de un sistema complejo de relaciones formales, funcionales, ergonómicas, fisiológicas, históricas, sociológicas, psicológicas, económicas, tecnológicas, administrativas, Etc.
 - B.2 Capacidad de INTERPRETACION con sentido crítico de la significación cultural y social del Diseño, con apoyo en las ciencias y en la tecnología.
 - B.3 Interpretación crítica de los objetos elementales del diseño: El espacio, los objetos, las imágenes, las instalaciones.
 - B.4 Interpretación crítica del diseño como hecho social, detectando carencias y satisfaciendo necesidades físicas y psíquicas.
 - B.5 Interpretación crítica de las obras maestras del diseño, hasta nuestros días.
- C.- **COMPETENCIA CREATIVA:**

Capacitat de síntesis i creació. Domini de la metodologia bàsica del Disseny. Capacitat de invenció i formalització de propostes pròpies. Ús creatiu de normes, requisits i condicionants. Capacitat d'aplicació d'un mètode de disseny.

- C.1 Domini del procés metodològic, capacitat d'anàlisi.
 - C.2 Capacitat de síntesis i desenvolupament de dissenys.
 - C.3 Capacitat de invenció i formalització de propostes pròpies.
 - C.4 Utilització creativa de normes i requisits formals, funcionals, tecnològics i normatius.
- D.- COMPETÈNCIA D'EJECUCIÓ:
- Capacitat de realització, considerant les implicacions dels processos industrials més elementals i les característiques objectives dels materials que interviuen. Capacitat d'execució material de maquetes, models i prototips.
- D.1 Capacitat per dissenyar a nivell executiu considerant les implicacions dels processos industrials i les característiques objectives dels materials que interviuen.
 - D.2 Capacitat de REALITZACIÓ de maquetes, models i prototips.

3.1. Competències transversals (CT)

- CT01 Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.
- CT02 Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.
- CT03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.
- CT04 Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.
- CT05 Comprendre i utilitzar, almenys, una llengua estrangera en l'àmbit del seu desenvolupament professional.
- CT06 Realitzar autocrítica cap al propi desenvolupament professional i interpersonal.
- CT07 Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.
- CT08 Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.
- CT09 Integrar-se adequadament en equips multidisciplinaris i en contextos culturals diversos.
- CT10 Liderar i gestionar grups de treball.
- CT11 Desenvolupar en la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i la sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat.
- CT12 Adaptar-se, en condicions de competitivitat, als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar els canals adequats de formació continuada.
- CT13 Cercar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.
- CT14 Dominar la metodologia de recerca en la generació de projectes, idees i solucions viables.
- CT15 Treballar de forma autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor en l'exercici professional.
- CT16 Usar els mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat envers el patrimoni cultural i mediambiental.
- CT17 Contribuir amb la seva activitat professional a la sensibilització social de la importància del patrimoni cultural, la seva incidència en els diferents àmbits i la seva capacitat de generar valors significatius.

3.2. Competències generals del títol (CG)

- CG01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG02 Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
- CG03 Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.
- CG04 Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.
- CG05 Actuar com a mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç.
- CG06 Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.
- CG07 Organitzar, dirigir i / o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.
- CG08 Plantejar estratègies de recerca i innovació per a resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.
- CG09 Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat.
- CG10 Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
- CG11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- CG12 Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny.
- CG13 Conèixer el context econòmic, social i cultural en què té lloc el disseny.
- CG14 Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.
- CG15 Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat.
- CG16 Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles.

☒	CG17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a la consecució objectius personals i professionals.
☒	CG18	Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.
☒	CG19	Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies de recerca.
☒	CG20	Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.
☒	CG21	Dominar la metodologia d'investigació.
☒	CG22	Anалitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

3.2. Competencias específicas de especialidad (CE)

- Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.
- Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.
- Dirigir y certificar la realización de proyectos de interiores.
- Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
- Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
- Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de interiores.
- Conocer los procesos de fabricación, producción y manufacturado más usuales de los diferentes sectores vinculados al diseño de interiores.
- Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de interiores.
- Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de interiorismo.
- Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.
- Conocer el marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo.
- Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción..

4. Objetivos de aprendizaje de la asignatura

Para el desarrollo de las competencias, el Plan de Estudios ha previsto un total de cuatro cursos académicos especializados, a lo largo de los cuales la actividad proyectual se desarrolla con un nivel de complejidad progresivo.

El nivel de complejidad se establece en función de los niveles de dificultad previsibles en el proceso proyectual y en función de los contenidos que el alumno va asimilando en las diferentes asignaturas del Plan de Estudios.

Curso:	1º	2º	3º	4º	PFC
Aspectos formales:	****	****	****	****	****
Aspectos funcionales:	*	***	****	****	****
Aspectos productivos:		*	**	***	****
Aspectos profesionales y comerciales:			*	**	****

Según esta secuencia, un alumno que finaliza el primer curso, debe dominar como mínimo la expresión formal y la representación gráfica, ser capaz de proponer y desarrollar ideas propias y evaluarlas en sus funciones elementales, utilizando criterios comunes no especializados, pero desde un punto de vista geométrico y compositivo debe ser muy competente.

Un alumno de segundo curso debe responder con precisión a un programa de necesidades, sin perder la coherencia formal.

Un alumno de tercero debe dominar también los procesos productivos y su incidencia en lo formal y funcional.

El alumno de cuarto curso además de lo anterior, debe estar preparado para dar una respuesta profesional en la que se incluyan aspectos normativos, económicos y comerciales, de acuerdo con las exigencias del mercado.

Esta asignatura optativa ha sido encuadrada en el Plan de Estudios para recibir alumnos del 5º y 7º semestres, por lo cual, según los criterios anteriores, procede incorporar aspectos formales, funcionales, productivos, profesionales y comerciales

5º semestre: La función se superpone a la forma, reforzándola. Se consideran los valores funcionales de los materiales y los aspectos productivos relativos a su aplicación. Se realizará especial énfasis en los aspectos productivos y de realización con la elaboración de maquetas, muestras de materiales y detalles constructivos.

7º semestre: Se incorporan además, aspectos productivos de ejecución material y la consideración de los aspectos relativos al montaje, desmontaje y coordinación de Industriales.

Al ser una asignatura optativa, puede reunir alumnos de varias especialidades y cursos, por lo que se pretende que cada componente aporte conocimientos especializados en un proceso de diseño multidisciplinar, partiendo de la formación básica obtenida en el plan de estudios.

Esta materia proporcionará a los alumnos de diseño de interiores y producto conocimientos especializados en sus respectivas áreas, mientras que para los alumnos de moda y gráfico será una introducción al diseño del espacio que aportará una nueva visión del diseño más amplia, que permitirá incidir en espacios expositivos y escenográficos, combinando todos los recursos posibles: El espacio, la información, la exposición, la exhibición, el movimiento escénico, la iluminación, las instalaciones y el diseño de elementos.

Con tan solo 6 créditos, equivalentes a un total de 150 h, 75 presenciales y 75 no presenciales, esta asignatura solo puede aspirar a ser una mera introducción a esta actividad profesional que tiene varios campos de actuación, el diseño de stand ferrial, los montajes efímeros en centros comerciales, instalaciones artísticas y decoración escenográfica de cine, teatro y TV, el diseño de escaparates, instalaciones temporales y desmontables.

Se tratan, todos ellos, de espacios comunicativos, en los que se une a la ordenación física del espacio la transmisión de mensajes de carácter comunicativo, demostrativo y publicitario, pero también aquellas instalaciones provisionales o de temporada propias del diseño de interiores, no incluidas en el concepto de edificación establecido por la LOE y sin perjuicio de la necesaria intervención de otros profesionales en los campos competenciales que corresponda.

5. Contenidos temáticos de la asignatura

Contenidos conceptuales:

Se dividen los contenidos de esta materia en dos grupos: Contenidos de orden físico o tecnológico que afectan a la estructura objetiva del diseño y tienen un carácter esencial y contenidos de orden psíquico o humanístico que afectan a la estructura subjetiva del diseño y tienen un carácter inesencial (J. Braudillard).

Cada ejercicio estará compuesto por un conjunto de contenidos multidisciplinares, de complejidad creciente. Se toman como hilo conductor los dominios, formal y funcional y se añaden otros componentes curriculares complementarios de carácter científico, humanístico o tecnológico, según cada caso.

Esta materia no tiene por objeto impartir contenidos teóricos ya incluidos en otras materias, si no aprender a usar racionalmente los conocimientos que el alumno posee, no obstante se hace inevitable introducir contenidos conceptuales específicos tales como:

La publicidad. Las exposiciones. Espacios comerciales. Espacios culturales. Espacios administrativos.

Análisis funcional, análisis formal, análisis orgánico, análisis fisiológico i ergonómico, análisis histórico, antropológico y medioambiental, análisis sociológico y psicológico, análisis económico y comercial, aspectos técnicos y normativos, estudio tipológico.

En cada ejercicio se incluirán los complementos teóricos necesarios con un nivel de complejidad creciente que unas veces será de nivel elemental y otras, requerirá un estudio detenido y profundo de los contenidos implicados, tarea que constituye en sí, el objeto de la fase de información y forma parte proceso creativo. Elegir la información más conveniente, saber formular las preguntas adecuadas en diseño, es más importante que las diferentes respuestas obtenidas.

Contenidos procedimentales:

- P1.- Desarrollo de proyectos que implican la resolución de problemas formales que tienen su base en la geometría, como sistema metodológico de apoyo al diseño (Utilización de redes planas y espaciales. Transformaciones en el plano y en el espacio, cuerpos y superficies. Diseño a partir de un módulo y sus transformaciones planas o espaciales, diseño mediante: repetición, rotación, traslación, simetría, Etc.
- P2.- Desarrollo de proyectos aplicando los conocimientos de psicología de la forma y las leyes de la percepción y comunicación.
- P3.- Desarrollo de proyectos con apoyo en las leyes físicas de la naturaleza: El equilibrio físico: estática y dinámica. La resistencia de materiales. Etc.
- P4.- Desarrollo de proyectos a partir del estudio de modelos naturales: Las leyes de la naturaleza, La Biónica. Crecimiento y forma. La antropometría y la fisiología del cuerpo humano. Etc.
- P5.- Desarrollo de proyectos basado en la utilización de otros desencadenantes formales (La Música. La Poesía. La Retórica. La Semiótica. La Fenomenología de la Imaginación. Etc)
- P6.- Desarrollo de proyectos a partir de un análisis científico y humanístico riguroso de la fenomenología del diseño de interiores.
- P7.- Desarrollo de proyectos a partir de la definición de necesidades, funciones, condicionantes físicos y normativos.

Contenidos de formación básica de carácter progresivo:

Conocimientos básicos del diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen.
Análisis de la forma, composición y percepción.
Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica.
Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto.
Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Contenidos de formación específica:

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de montajes efímeros:

Espacio interior, espacio exterior, espacio público, espacio privado, espacio abierto, espacio cerrado, espacio real, espacio virtual, relación espacio tiempo, etc.
Circulaciones, zonas estáticas y dinámicas.
Dimensiones humanas en los espacios habitables.

Iluminación natural y artificial
Mobiliario y equipamiento
Revestimientos
Instalaciones
Materiales
Medios audiovisuales.

Realización de anteproyectos en los distintos campos de la especialidad:

Stand Ferial.
Montajes efímeros en áreas comerciales
Montajes efímeros en espacio cultural, de espectáculos, ocio.
Montajes en espacios administrativos
Montajes en espacios públicos.

Definición y realización de proyectos, aplicando la metodología operativa de resolución, evaluación y verificación.
Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del diseño, tanto de cara a su comprensión como a su aceptación.
Representación técnica
Representación artística
Estudios de presupuesto y análisis de viabilidad.
Conocimiento y análisis de las tendencias del diseño actual para la investigación proyectual.
Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados.
Valoración y crítica del resultado obtenido y del método de trabajo utilizado.
Dirección y ejecución de proyectos de diseño de montajes efímeros.
Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.
Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación:

Contenidos actitudinales: Proyectar desarrolla las siguientes competencias personales:

Maduración de la Persona como ser social: Desarrollo de la personalidad creativa (Iniciativa, flexibilidad, confianza en sí mismo, innovación y creatividad, libertad frente a las reglas), moral, responsabilidad, autonomía (Automotivación, toma de decisiones, planificación) y profesionalidad.
Capacidad para transformar positivamente la sociedad por el Diseño: Condiciones de vida del individuo y sociedad., mejora del entorno y calidad de vida por el Diseño, detectar necesidades y deficiencias sociales, valores sociales e individuales.
Espíritu analítico y globalizador: Búsqueda e integración de la información.
Sensibilidad estética y sabiduría práctica: artística, literaria, estética, técnica, científica.
Espíritu constructivo, técnico e investigador: Obtención de resultados prácticos.
Capacidad para trabajar en equipo, compartir éxitos y saber sacar conclusiones creativas de las experiencias.

Contenidos documentales del proyecto:

1. Información:
Definición
Documentación suministrada
Objetivos
Contenidos
Criterios de evaluación
- 2.- Estudios previos, investigación plástica y análisis de la información:
General, usos y tipologías
Específica
Materiales
Mobiliario
Iluminación
Equipamiento
Aspectos ergonómicos y medioambientales
- 3.- Desarrollo:
Análisis de información
Conclusiones
Alternativas
Análisis y valoración de propuestas
Conclusiones
Estudio del espacio
Elección de materiales
Elección de mobiliario
Propuesta
- 4.- Presentación
Memoria

6. Bibliografía y otros recursos

Bibliografía básica:

Neufert. Neff: Casa, vivienda, jardín. GG. ISBN: 968.887.367.5

ENCICLOPEDIA DEL ESCAPARATISMO, Ed. Atrium. (Biblioteca de la ESD)

"Las Dimensiones Humanas en los Espacios Interiores" de Panero Ed. GG

ESCAPARATISMO & INSTALACION DE TIENDAS, Window Desing & shops installation. Revista trimestral. Publicaciones Casa y Jardín.

LUMINOTECNIA PARA LOCALES COMERCIALES. Autor: Carlos Jiménez. Ediciones CEAC, Barcelona, 1998.

DISEÑO DE ESCAPARATES. Dioni Marín. INSTITUTO MONSA DE EDICIONES, S.A. Barcelona.

MILLENNIUM MODE: fashion forecasts from 40 top designers. Ed. RIZZOLI INTERNATIONAL PUBLICATIONS, Inc. New York. 1999.

SIGLO XX MODA. Linda Watson. EDILUPA EDICIONES S.L. Madrid 2004.

DISEÑO Y MARKETING. Swan, Alan: Ed Gustavo Gili. Barcelona, 1988

POESÍA VISUAL/POEMES OBJECTE/CARTELLS. Joan Brossa. Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya. Servei d'Arts Plàstiques. Barcelona, 1983.

SIGNOS, SÍMBOLOS, MARCAS Y SEÑALES Frutiger, Adrian Gustavo Gili. Barcelona, 1994

TEORIA ESTÉTICA. Adorno, T. W. : Ed. Taurus. Madrid, 1971

ARTE Y PERCEPCIÓN VISUAL. Arheim, Rudolf: Alianza Forma. Madrid, 1980

LA SOCIEDAD DE CONSUMO DE MASAS. Cueto, J.: Ed. Salvat. Temas clave nº46. Barcelona.

EL MEDIO ES EL MENSAJE. McLuhlan, H. : Ed. Paidós. Barcelona, 1969

¿CÓMO NOS COMUNICAMOS?. Montaner, P : Ed. Alhambra. Madrid, 1989

LA PUBLICIDAD Y LA IMAGEN. Victoroff, Ed. G. Gili. Barcelona, 1980

INTRODUCCIÓN A LA TEORIA DE LA IMAGEN. Villafañe, J.: Ed. Pirámide. Madrid, 1987

LA DIMENSIÓN OCULTA: enfoque antropológico del uso del espacio. HALL, E.T.:

SISTEMAS DE LA MODA, Barthes, Roland, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1978.

PSICOLOGÍA DEL ESPACIO, Moles, Abraham y ROHMER, E., Círculo de lectores, 1990.

TEORÍA DE LOS OBJETOS, Moles, Abraham, Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

LO QUE NOS CUENTAN LAS IMÁGENES. Gombrich, E. H. y D. Eribon

Ed. Debate. Madrid, 1992

VANGUARDIA Y RACIONALIDAD. Maldonado, Tomás Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1977

Bibliografía complementaria:

Kandinsky: "Punto y línea sobre plano" (Varias editoriales):

Aprendiendo de las Vegas. (Venturi, GG)

Ornamento y delito y otros escritos (Adolf Loos, GG).

Entrevista a Zaha Hadid Monografía de (El Croquis Internacional).

"Principios del nuevo arte plástico y otros escritos" Theo van Doesburg (ISBN: 84-505-2399-0) P/aprox. 7,69 €

"La Poética del Espacio" (Gastón Bachelard, Ed: Fondo de Cultura Económica, México)

Hall, Edward T., La dimensión oculta, Colección Nuevo Urbanismo, Ins. de est. de la administ. Local, Madrid, 1973.

Moles, Abraham y ROHMER, E., Psicología del espacio, Círculo de lectores, 1990.

Moles, Abraham, Teoría de los objetos, Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

El sistema de los objetos. Jean Baudrillard, 1969 Ed. SXXI

El espacio Privado. Luis Fernandez Galiano. Ed. Ministerio de cultura

Revistas: VETRINA. El croquis, A&V, GA, ON, Experimenta, Diseño Interior.

Autores: Siro Kuramata, Toyo Ito, Zaha Hadid, Isamo Nogucci, Mies van der Rohe, Gaudi, Frank Lloyd Wright, Hans Hollein.

Otros recursos:

Recursos del Centro: Aula de trabajo e impresión, equipado con mesas de dibujo, fotocopiadora A3 y plotter A0. Biblioteca de diseño. Escanner A3. Bar restaurante. Recursos de Palma: Bibliotecas públicas, centros culturales, Ayuntamiento, exposiciones, Biblioteca del COAIB, Etc.

7. Metodología docente

7.1. Estrategias metodológicas

Pedagogía del Diseño: "El todo es mucho más que la suma de las partes"

Los contenidos en general, no se pueden considerar vinculados a asignaturas independientes, hay que considerarlos como programas compartidos y desarrollarlos por distintas materias con distintos objetivos, así por ejemplo el estudio de la perspectiva tendría un enfoque diferente desde cada asignatura: En Dibujo Técnico se evaluaría la comunicación objetiva y exacta del objeto, como Sistema de Representación se evaluaría el conocimiento de los fundamentos científicos de la perspectiva, en Dibujo Artístico se mediría su capacidad para transmitir valores subjetivos, sensaciones y emociones, en Diseño se evaluaría desde su aptitud, adecuación y coherencia con el objeto diseñado, en Historia por su evolución y significación cultural.

De ello se desprende que la enseñanza del Diseño no se puede lograr con un conjunto de contenidos independientes, sino que "se ha de basar en un método concéntrico en el que todas las materias (Contenidos) se agrupan alrededor de un tema principal que sirve de núcleo y actúa de nexo entre ellas" (Arq. D. Teodoro de Anasagasti, 1923).

El Diseño constituye la actividad central del alumno, todos los objetivos y contenidos del Plan de estudios son compartidos y se implican en el proceso Creativo. La enseñanza del Diseño como actividad creativa, exige un enfoque holístico, ello implica la globalización del proceso formal y la integración de todas las disciplinas en la realización de una actividad única y común que es el Diseño. No se trata de impartir contenidos independientes, sino de abordar cuestiones compartidas de manera sincrónica. El diseño es una actividad de síntesis, de acoplamiento, de ajuste e integración de los elementos, los detalles y el conjunto.

La experiencia personal es la enseñanza más eficaz (Probar y analizar), la experimentación es la metodología básica de estos estudios. La teoría ha de ser una consecuencia de la experimentación realizada. El trabajo práctico, es la base para generar interés en lo teórico. La pedagogía del diseño es una pedagogía activa, "aprender haciendo", nada se sabe realmente si no se sabe hacer, por ello es necesaria la integración de todos los conocimientos, habilidades y actitudes, en un proceso proyectual holístico y contextualizado que va de lo global a lo particular.

El Diseño es por tanto, la medula de estos estudios, todas las asignaturas deben participar en el proceso, deben implicarse y comprobar que los contenidos desarrollados han sido efectivamente asimilados en él. El ideal de la enseñanza del Diseño consiste en formarse en obras y talleres, que es donde se presentan los problemas con toda su integridad. Los equipos docentes deben actuar en la figura de un antiguo maestro instructor que va presentando simultáneamente todos los conocimientos necesarios. La Escuela sería un gran taller, con múltiples posibilidades y recursos, humanos y materiales.

7.2 Organización y tipo de aprendizaje

Metodología:

Partimos del planteamiento pedagógico que John Dewey (1859-1952) resumió en su célebre frase "Learn by doing", que ha sido la característica pedagógica de estas escuelas, basadas en el método intuitivo y práctico heredado de los antiguos gremios y que nos diferencia radicalmente de la formación académica.

La propuesta de Dewey podemos interpretarla de la siguiente manera:

Proponer alguna experiencia.

Identificación de problemas o dificultades suscitados a partir de esa experiencia.
Búsqueda de datos y soluciones disponibles.
Formulación de una hipótesis de solución concreta.
Comprobar la hipótesis por la acción proyectual.

El desarrollo de la docencia en el taller de proyectos exige varios modos de operar:

Sesiones teóricas de grupo, para impartir contenidos relacionados, definición de los ejercicios, fases de información, trabajos en equipo, exposición pública de ejercicios y correcciones colectivas.

Correcciones individuales entre profesor y alumno, para poder llevar una enseñanza personalizada y profundizar en el conocimiento personal del alumno como diseñador. Se requiere una asignación de un cuarto de hora por alumno a la semana, que podrá ser acumulable según convenga al desarrollo del proyecto (Preferentemente ½ h semanal).

Trabajo personal del alumno para el desarrollo de proyectos: Se prevé como mínimo una hora de trabajo personal por cada hora docente hasta un total de 150 h de trabajo incluyendo la asistencia a clase. No se incluyen en este cómputo las lecturas y la formación personal o complementaria del alumno.

Asistencia a exposiciones, charlas y conferencias, Viajes de estudio, visitas de profesionales y empresas.

7.3 Instalaciones del centro y material

Recursos del Centro: Aula de trabajo e impresión, equipado con mesas de dibujo, ordenador y fotocopiadora A3.
Biblioteca de diseño. Escanner A3. Bar restaurante.

Recursos de Palma: Bibliotecas públicas, centros culturales, Ayuntamiento, exposiciones, Biblioteca del COAIB, entre otros.

7.4 Actividades interdisciplinares

Montajes efímeros es una materia interdisciplinar en la que se potencia el Trabajo en equipo con estudiantes de distintas Especialidades.

7.5 Actividades complementarias

Salidas de grupo y conferencias

8. Criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación

L'avaluació del procés d'aprenentatge de l'estudiant es basarà en el grau i nivell d'adquisició i consolidació de les competències establertes d'acord amb el perfil professional definit per a l'especialitat corresponent.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basa en el grado de adquisición de las competencias establecidas en el plan de estudios, de acuerdo con el perfil profesional de cada especialidad.

8.1. Sistema de evaluación y calificación : Evaluación continua

La evaluación continúa como metodología pedagógica:

Diseñar es una actividad creativa que involucra a la totalidad del individuo, cualquier fallo, desajuste o falta de sincronización del proceso docente puede producir desconfianza en un profesor, en la escuela o del propio alumno. Si el proceso es progresivo, acompasado y armónico entre las asignaturas y se prepara al alumno en cada escalón de dificultad para dar el paso siguiente, y si además de ello, existe una disciplina suficiente para que la comunidad escolar se exija a sí misma, impidiendo el desánimo, se conseguirá que el alumno vaya resolviendo los problemas propuestos al ritmo previsto. El equipo docente al ver sus objetivos cumplidos manifestará directa o indirectamente su satisfacción a los alumnos, los cuales a su vez se sentirán más satisfechos y motivados a seguir trabajando por ello.

Es precisamente en la evaluación continua, donde el equipo analiza su proyecto docente de manera global, integrado dentro de un Plan en el que cada parte es imprescindible. Evaluar la autoestima del grupo y reforzar el sentido de equipo es vital para conseguir los objetivos de éste Plan de estudios.

Asistencia obligatoria a clase:

La asistencia es uno de los elementos fundamentales que inciden en la buena marcha del curso. La experiencia demuestra que en la mayoría de los casos, los alumnos que suspenden no han asistido a clase con la frecuencia debida y su falta de asistencia ha afectado a sus compañeros más inmediatos que no han encontrado el compañerismo necesario (Acompañamiento).

El trabajo de diseño aunque tenga carácter individual, es en realidad una tarea de equipo en el que el docente actúa como un mero entrenador. La respuesta creativa del alumno, condiciona y queda condicionada, a su vez, por el trabajo del grupo, las respuestas que da un alumno, tienen su reflejo en el grupo que se enriquece con la variedad y diversidad de respuestas dentro de la unidad del ejercicio proyectual.

Es evidente que la marcha del grupo es dinámica y que las pautas son diferentes cada día a medida que se va ejecutando un determinado proceso o secuencia pedagógica. Es técnicamente imposible que un alumno pueda suplir por sí mismo la falta de una pauta clave y esencial en el proceso proyectual. Por todo ello, la asistencia a clase ha de ser obligatoria en un 100% cumpliéndose el total de créditos establecido en el Plan de Estudios.

La necesidad obliga a disponer de un sistema de recuperación de las faltas de asistencia que serán siempre justificadas, ya que exigen una dedicación suplementaria por parte del equipo docente y un coste adicional para el Estado no siempre posible. En la práctica, pierden la evaluación continua aquellos alumnos que por no asistir repetidamente, no pueden

seguir la marcha del grupo, ya que les faltan pautas clave que no han recibido y es materialmente imposible convertir una clase de grupo, en una suma de clases particulares.

Criterios de evaluación:

La evaluación continua, de acuerdo con los principios generales de la legislación educativa, consistirá en la comprobación sistemática del grado de cumplimiento de los objetivos generales del Plan de Estudios y dentro de estos, los específicos de cada curso, área, materia y asignatura.

La calificación será diferenciada en cada una de las asignaturas que constituyen el currículo.

La evaluación, entendida como análisis global del proceso docente podría realizarse por Áreas compartidas, todas ellas incluidas en el Taller de Proyectos (La Escuela como taller de proyectos):

Área de Expresión Plástica	(Dominio descriptivo).
Área Científico-Humanística	(Dominio crítico-interpretativo).
Área de Creación	(Dominio creativo)
Área de Realización técnica y práctica	(Dominio Productivo-Constructivo)

Siendo el proyecto una síntesis de contenidos teóricos y prácticos, en la evaluación del taller de proyectos se incorporan los objetivos compartidos de los cuatro dominios, de acuerdo con la propia secuencia pedagógica de este taller.

Las asignaturas que tengan objetivos compartidos con las materias del departamento de proyectos, podrían considerar en su evaluación la parte del proyecto, trabajo o ejercicio, que coincida con sus objetivos particulares.

Asimismo, la evaluación de esta materia optativa depende de las competencias alcanzadas por cada alumno en las diferentes especialidades y en los distintos niveles de acceso, 3º y 4º cursos, circunstancia que se complica con asignaturas pendientes, por lo que esta materia va a considerar dos estados, el inicial y el final de cada alumno, valorando el progreso alcanzado, la asistencia a clase como medio y no como fin en si misma, y el volumen de trabajo desarrollado, en otras palabras, el aprovechamiento docente.

Criterios de evaluación terminales de la asignatura:

Superar este nivel significa haber adquirido:

- Capacidad de comunicación plástica, gráfica y volumétrica, oral y escrita, en aspectos formales técnicos y artísticos, dominando los medios y los sistemas más adecuados.
- Dominio crítico interpretativo de acuerdo a los contenidos expuestos en clase y en especial, el cumplimiento de requisitos formales y funcionales basados en la ergonomía, antropometría y de los aspectos dimensionales del proyecto: escala, tamaño y proporción y en la información aportada en la fase de información del proyecto.
- Desarrollo del proyecto siguiendo una metodología ordenada. Creatividad en las propuestas. Capacidad para desarrollar ideas propias.
- Correcta elección de los materiales y del equipamiento, considerando la implicación de los procesos tecnológicos más adecuados y proporcionales a los fines que se persiguen.
- Justificación de la forma en los procesos de ejecución.
- Realización de maquetas reales o virtuales.

Se valoran los criterios expuestos con carácter general en el apartado 3º del Art. 10, del D.40/2013 de la CAIB por el que se define este Plan de Estudios que se enumeran en el apartado siguiente:

8.2. Criterios de evaluación expuestos con carácter general en el apartado 3º del Art. 10, del D.40/2013 de la CAIB por el que se define este Plan de Estudios:

- Asisteix regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- Participa regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- Participa a l'aula de manera discursiva i argumenta el propi punt de vista raonadament
- Demostra interès per la matèria
- Coneix, assimila i comprèn els conceptes fonamentals de l'assignatura
- Demostra i aplica correctament els conceptes fonamentals de l'assignatura en les activitats programades
- Coneix i utilitza correctament la terminologia específica de l'assignatura
- Coneix i utilitza correctament els materials, les eines, les tecnologia i les tècniques específiques de l'assignatura
- Demostra capacitat de síntesi, actitud crítica i raonament argumentat en les activitats programades
- Planifica correctament el temps i les activitats programades
- Treballa amb pulcritud, ordre i neteja
- Demostra capacitat per expressar conceptes o reflexions, amb un fil conductor bàsic i ordenat
- Compleix amb la metodologia de treball proposada, les normes de presentació i els terminis d'entrega establerts
- Presenta correctament les activitats programades
- Resol correctament les activitats programades
- Demostra sensibilitat artística, creativitat, innovació i originalitat en les activitats programades
- Desenvolupa un estil propi en les activitats programades

- Será obligatoria la presentación de todos los proyectos programados.
- La calificación de la asignatura se realizará de acuerdo al nivel competencial más alto alcanzado por el alumno.
- En las evaluaciones final y complementaria se deberán recuperar todos los proyectos programados durante el curso.

8.3. Procedimientos e instrumentos de evaluación y calificación

Los procedimientos y las técnicas establecidos para evaluar el nivel de adquisición y de progreso del aprendizaje de los estudiantes son los siguientes:

Trabajos y proyectos.

En cada curso académico se diferencian tres periodos de evaluación:

- a) El periodo de evaluación continua, que tiene lugar durante el periodo lectivo de cada semestre.
- b) El periodo de evaluación complementaria, que se ubica al final de cada semestre y en el cual se pueden programar tanto las recuperaciones de las actividades de evaluación continua no superadas o no realizadas como los exámenes o pruebas de la evaluación final.
- c) El periodo de evaluación extraordinaria, que tiene lugar al final de cada año académico y en el que se hace la recuperación de la evaluación final y durante la que también se puede programar la recuperación de las actividades de evaluación continua.

La calificación de esta asignatura se debe basar en el procedimiento de evaluación continua. No obstante, esta evaluación continua se puede complementar con un procedimiento de evaluación final siguiendo estas reglas:

- a) Al menos el 50 % de la calificación final de la asignatura debe depender de un procedimiento de evaluación continua.
- b) El resto del porcentaje se puede complementar con la recuperación de todos los ejercicios o apartados pendientes.

El procedimiento de evaluación final que sólo puede suponer como máximo el 50 % de la calificación global de la asignatura, será efectuado mediante la entrega de todos los ejercicios o apartados pendientes del proyecto.

El mismo criterio será aplicado en la evaluación extraordinaria.

		AVALUACIÓN CURSO						
		Núm.	continua	complementaria	Núm.	Evaluación final febrer/juni	Núm.	Evaluación extraordinaria setembre
<input checked="" type="checkbox"/>	Técnicas de observación: registros, listas de control, aptitud, asistencia.	Diario	■ %					
<input checked="" type="checkbox"/>	Proyectos/Trabajos de larga duración	1	100 %		1	100 %	1	100 %
			100 %	100 %		100 %		100 %
		100 %						

9. Otras observaciones

Esta guía docente se complementa con el programa de la asignatura en la que se exponen en cada curso académico los proyectos a realizar y sus contenidos detallados, entendiéndose como proyecto de montaje efímero el conjunto de documentos gráficos o escritos (memoria, planos, pliego de condiciones, mediciones y presupuesto) que sirven para definirlo.

El proyecto se divide en fases con calificaciones provisionales que no condicionan la final:

- Fase de experimentación.
- Fase de información.
- Fase de desarrollo.
- Fase de presentación.