

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 1	Tema 1. Sobre la metodología y el diseño 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. ¿Qué es la metodología del diseño? 1.3. Diferencias entre método, metodología y técnica 1.4. Principios fundamentales del diseño 1.5. Referencias bibliográficas		Asistencia a 3 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,2 puntos cada una) Test- Tema 01 (0.1 puntos)
Semana 2	Tema 2. Introducción a la investigación en diseño 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Heredando el método científico 2.3. Fases principales del proceso de investigación 2.4. Herramientas de investigación 2.5. Referencias bibliográficas		Test- Tema 02 (0.1 puntos) Foro: Metodolatría (1.2 puntos)
Semana 3	Tema 3. Constantes metodológicas 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Constantes metodológicas del diseño 3.3. Problema y solución 3.4. Estructura metodológica 3.5. Necesidad 3.6. Usuario 3.7. Creatividad 3.8. Forma-función 3.9. Referencias bibliográficas		Test- Tema 03 (0.1 puntos)
Semana 4	Tema 4. Introducción al proceso de diseño 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. El problema de la imposición de una metodología 4.3. El diseño como proceso iterativo 4.4. Presentación y definición de las fases 4.5. Tres niveles de procesamiento y de diseño 4.6. Referencias bibliográficas	Caso práctico: Usual o inusual (2.5 puntos)	Test- Tema 04 (0.1 puntos)
Semana 5	Tema 5. Definición del problema 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Identificación y análisis de la necesidad 5.3. El encargo o <i>briefing</i> 5.4. Establecer los objetivos y la propuesta 5.5. La relación con el cliente 5.6. Referencias bibliográficas		Test- Tema 05 (0.1 puntos)
Semana 6	Tema 6. Investigación para el proyecto 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Estudio de los antecedentes y la situación local 6.3. Recopilación de información 6.4. Público objetivo 6.5. Referencias bibliográficas	Trabajo: Perfil de público objetivo (2.0 puntos)	Test- Tema 06 (0.1 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 7	<p>Tema 7. Generación de ideas. Posibles soluciones al briefing</p> <p>7.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>7.2. La emotividad en los procesos creativos</p> <p>7.3. Divergencia, transformación y convergencia</p> <p>7.4. Comparativa de ideas</p> <p>7.5. La información y el espacio</p> <p>7.6. Inspiración, interpretación e influencias visuales</p>		
Semana 8	<p>Tema 7. Generación de ideas. Posibles soluciones al briefing (continuación)</p> <p>7.7. Lluvia de ideas (<i>brainstorming</i>)</p> <p>7.8. El valor del diseño</p> <p>7.9. El <i>feedback</i> en la fase de ideación</p> <p>7.10. Los bocetos</p> <p>7.11. Presentación de ideas</p> <p>7.12. Referencias bibliográficas</p>	Caso práctico: El boceto descriptivo (2.5 puntos)	Test- Tema 07 (0.1 puntos)
Semana 9	<p>Tema 8. Perfeccionamiento de las ideas</p> <p>8.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>8.2. Pensamiento visual</p> <p>8.3. Semiótica y uso de los signos</p> <p>8.4. Reutilización y reinterpretación de las imágenes</p>		
Semana 10	<p>Tema 8. Perfeccionamiento de las ideas (continuación)</p> <p>8.5. Retórica y recursos visuales</p> <p>8.6. El uso de la palabra</p> <p>8.7. Estructura, forma y proporción</p> <p>8.8. La comunicación del color</p> <p>8.9. Referencias bibliográficas</p>	Trabajo: Apropiación (2.0 puntos)	Test- Tema 08 (0.1 puntos)
Semana 11	<p>Tema 9. Prototipos y selección</p> <p>9.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>9.2. Coherencia del mensaje</p> <p>9.3. Clases de prototipos</p> <p>9.4. Lenguajes diseño</p> <p>9.5. Selección de un prototipo</p> <p>9.6. Referencias bibliográficas</p>	Proyecto: El prototipo y su contexto (3.0 puntos)	Test- Tema 09 (0.1 puntos)
Semana 12	<p>Tema 10. Producción e implementación</p> <p>10.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>10.2. Decisiones sobre el diseño elegido</p> <p>10.3. Medios de distribución</p> <p>10.4. Escala de la implementación</p> <p>10.5. Trabajo independiente o de continuidad</p> <p>10.6. Referencias bibliográficas</p>		Test- Tema 10 (0.1 puntos)
Semana 13	<p>Tema 11. Evaluación y aprendizaje</p> <p>11.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>11.2. El <i>feedback</i> a lo largo del proceso</p> <p>11.3. Métodos de control y evaluación crítica</p> <p>11.4. Factores de evaluación según la respuesta al problema</p> <p>11.5. La evaluación ética</p> <p>11.6. Referencias bibliográficas</p>		Test- Tema 11 (0.1 puntos)

	Contenido teórico	Actividades (12.0 puntos)	Eventos (3.0 puntos)
Semana 14	<p>Tema 12. Algunas propuestas metodológicas</p> <p>12.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>12.2. Propuestas para una nueva metodología por Burdek Bernhard</p> <p>12.3. Fases del método de Morris Asimow</p> <p>12.4. Método sistemático para diseñadores de Bruce Archer</p> <p>12.5. Relación de inputs y outputs de Christopher Jones</p> <p>12.6. Diseño generalizador integrado de Victor Papanek</p> <p>12.7. Método proyectual de Bruno Munari</p>		
Semana 15	<p>Tema 12. Algunas propuestas metodológicas (continuación)</p> <p>12.8. Proceso creativo de solución de problemas de Bernd Löbach</p> <p>12.9. Metodología de la proyectación de Gui Bonsiepe</p> <p>12.10. Método textual-contextual de Jordi Llovet</p> <p>12.11. Modelo Diana</p> <p>12.12. Modelo General del Proceso de Diseño UAM-Azcapotzalco</p> <p>12.13. Secuencia del proceso de diseño de Jorge Frascara</p> <p>12.14. Esquemas de otros métodos</p> <p>12.15. Referencias bibliográficas</p>		<p>Test- Tema 12 (0.1 puntos)</p>
Semana 16	Semana de exámenes		