

Guía de aprendizaje

Título de la asignatura/módulo: Taller 1: Experimental

Curso: Primero

Código: 9990002107

Profesor coordinador: Kenneth Gomez

Titulación: Grado en Diseño

Escuela/ Facultad: Arquitectura, Ingeniería y Diseño

Idiomas: Español

La misión de la Universidad Europea de Madrid es proporcionar a nuestros estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al progreso y situándonos en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico.

Índice

1. Datos básicos de la asignatura/módulo	4
2. Presentación de la asignatura/módulo	4
3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
4. Seguimiento y evaluación.....	7
4.1. Convocatoria ordinaria	8
4.2. Convocatoria extraordinaria	8
5. Bibliografía	8
6. Cómo comunicarte con tu profesor	10
7. Recomendaciones de estudio	10

1. Datos básicos de la asignatura/módulo

ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial
Trimestre/Semestre	Segundo

2. Presentación de la asignatura/módulo

La asignatura aborda conceptos al respecto de la práctica proyectual inicial intuida a partir del conocimiento de técnicas creativas y contenidos teóricos y evolutivos a nivel histórico, cultural, político, técnico y formal. Análisis y comparación de experiencias proyectuales en ámbitos diversos del diseño espacial; Implementaciones de propuestas en el ámbito de las instalaciones espaciales efímeras artísticas y análisis de su adecuación a la diversidad tipológica. Forma parte de módulo 4 denominado integración.

En este módulo el estudiante desarrollará en 7 asignaturas de taller distintos proyectos de integración con disciplinas propias del Diseño o con otras disciplinas afines y complementarias empleando la metodología de trabajo PBS (Project Based School).

Desde el conocimiento más primario del material con el que trabajan los Diseñadores hasta el dominio de proyectos complejos en los que intervienen profesionales de distintas disciplinas, el estudiante se introducirá paulatinamente a lo largo de estos 7 talleres de carácter obligatorio, en la complejidad del trabajo del Diseñador.

3. Competencias y resultados de aprendizaje

Competencias básicas:

- CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

- CB3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT2: Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT3: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.
- CT11: Planificación y gestión del tiempo: Capacidad para establecer unos objetivos y elegir los medios para alcanzar dichos objetivos usando el tiempo y los recursos de una forma efectiva.

Competencias específicas:

- CE6. Capacidad para comprender las diversas aplicaciones de los procesos de simbolización, semiótica, funciones prácticas, uso y la ergonomía en el diseño.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: El estudiante aprenderá a:—Utilizar las distintas técnicas manuales de perfil artístico, artesanal y técnico.

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CT2, CT3, CT11 CE6	RA1: El estudiante aprenderá a: Utilizar las distintas técnicas manuales de perfil artístico, artesanal y técnico.

A continuación, se detalla la distribución de tipos de actividades formativas y la dedicación en horas a cada una de ellas:

Tipo de actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	40 h
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	100 h
Exposición de trabajos	10 h
TOTAL	150 h

Para desarrollar las competencias y alcanzar los resultados de aprendizaje indicados, deberás realizar las actividades que se indican en la tabla inferior:

Resultados de aprendizaje	Actividad de aprendizaje	Tipo de actividad	Contenidos
RA12	Actividad 1	Lecciones magistrales	UA 1 -UA 9 / Tema 1 – 9
	Actividad 2	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	UA 2 / Tema 2 – Taller de moldes de cerámica y similar
	Actividad 3	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	UA 3 / Tema 3 – Taller de moldes de silicona y similar
	Actividad 4	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	UA 4 / Tema 4 – Taller de trabajos con papel y similar
	Actividad 5	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	UA 5 / Tema 5 – Taller de trabajos con madera
	Actividad 6	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	UA 6 / Tema 6 – Taller de trabajos con metal
	Actividad 7	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	UA 7 / Tema 7 – Taller de trabajos con plástico
	Actividad 8	Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	UA 8 / Tema 8 – Elaboración de una pieza utilizando las técnicas aprendidas.
	Actividad 9	Exposición de trabajos	UA 9 / Tema 9 – Exposición de trabajos y crítica.

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás ver en detalle los enunciados de las actividades que tendrás que realizar, así como el procedimiento y la fecha de entrega de cada una de ellas.

4. Seguimiento y evaluación

En la tabla inferior se indican las actividades evaluables, los criterios de evaluación de cada una de ellas, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura.

Actividad evaluable	Criterios de evaluación	Peso (%)
<i>Actividad 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> Clase magistral sobre el tema que se va a abordar en cada taller. 	15%
<i>Actividad 2</i>	<ul style="list-style-type: none"> Taller de moldes en ceramica. El alumno tendrá que realizar moldes utilizando los siguientes materiales; yeso, barro, cemento y fabricar piezas en barbotina y cera. 	5%
<i>Actividad 3</i>	<ul style="list-style-type: none"> Taller de moldes en silicona. El alumno tendrá que realizar moldes utilizando los siguientes materiales; silicona y fabricar piezas utilizando resinas. 	5%
<i>Actividad 4</i>	<ul style="list-style-type: none"> Taller de papel. El alumno tendrá que realizar piezas de su propia creación utilizando los siguientes materiales; papel, carton, cartulina, cartonpluma y pulpa de papel. 	5%
<i>Actividad 5</i>	<ul style="list-style-type: none"> Taller de madera. El alumno tendrá que realizar piezas específicas en madera utilizando las maquinas de carpintería del taller (sierra, ingletadoras, torno etc) y de mano (lijadoras, herramientas de pila etc). 	5%
<i>Actividad 6</i>	<ul style="list-style-type: none"> Taller de metal. El alumno tendrá que realizar piezas específicas en metal utilizando las maquinas de metalistería del taller (cizalla, plegadora, soldadura etc) y de mano (tinazas, limas, pulidoras etc). 	5%
<i>Actividad 7</i>	<ul style="list-style-type: none"> Taller de plastico. El alumno tendrá que realizar piezas específicas en plastico utilizando las herramientas de taller y de mano (corte, plegado por calor, hilo caliente etc). 	5%
<i>Actividad 8</i>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos deben realizar una pieza utilizando lo aprendido en los varios talleres 	40%
<i>Actividad 9</i>	<ul style="list-style-type: none"> Los alumnos deben realizar una exposición de sus trabajos en un espacio asignado y presentarlos para su critica 	15%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

4.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás....

- Superar la calificación 5 en el cómputo ponderado de todas las actividades de curso, debiendo obtener en todo caso al menos, eso sí, una calificación de 3,5 puntos en el trabajo realizado en aula correspondiente a la actividad 1 (y de estos 3,5 puntos al menos 1,75 en cada parte teoría/ práctica)

Se valorará:

- La capacidad de organizar y planificar el trabajo de forma eficiente.
- La capacidad de recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Los recursos para solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo.
- La demostración de una capacidad crítica.
- La correcta asimilación de conocimientos y recursos presentados en el aula.
- El interés, trabajo y esfuerzo del alumno en el desarrollo del trabajo planteado.

4.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura convocatoria extraordinaria deberás

- Superar la calificación 5 en el cómputo ponderado de todas las actividades de curso, debiendo obtener en todo caso al menos, eso sí, una calificación de 3,5 puntos en el trabajo realizado en aula correspondiente a la actividad 1 (y de estos 3,5 puntos al menos 1,75 en cada parte teoría/ práctica)

Se valorará:

- La capacidad de organizar y planificar el trabajo de forma eficiente.
- La capacidad de recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- Los recursos para solucionar problemas y tomar decisiones que correspondan a los objetivos del trabajo.
- La demostración de una capacidad crítica.
- La correcta asimilación de conocimientos y recursos presentados en el aula.
- El interés, trabajo y esfuerzo del alumno en el desarrollo del trabajo planteado.

5. Bibliografía

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- <https://kylebean.co.uk/>
- xx.
- xx.
- xx.
- xx.

6. Cómo comunicarte con tu profesor

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros puedan leerla.

¡Es posible que alguno tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al profesor puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar con tu profesor una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por compañeros y profesores, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

7. Recomendaciones de estudio

La formación universitaria exige planificación y regularidad desde la primera semana. Es muy positivo el intercambio de experiencias y opiniones con profesores y demás estudiantes, ya que permiten el desarrollo de competencias básicas como la flexibilidad, la negociación, el trabajo en equipo, y, por supuesto, el pensamiento crítico.

Por ello te proponemos una metodología general de estudio basada en los siguientes puntos:

- Seguir un ritmo de estudio constante y sistemático.
- Asistir a clase y acceder a la asignatura en el Campus Virtual de manera continuada para mantenerte actualizado sobre el desarrollo de la misma.
- Participar activamente en ella enviando opiniones, dudas y experiencias sobre los temas tratados y/o planteando nuevos aspectos de interés para su debate.
- Leer los mensajes enviados por los compañeros y/o los profesores.

Se considera de especial interés y valor académico la participación activa en las actividades del aula física y virtual. La forma en que puedes participar es muy variada: preguntando, opinando, realizando las actividades que el profesor proponga, participando en las actividades colaborativas, ayudando a otros compañeros, etc. Esta forma de trabajar supone esfuerzo, pero permite obtener mejores resultados en tu desarrollo competencial.