Curso 2024-25

Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Proyectos. Usuarios y Contextos

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño de Interiores

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.
Asignatura: Proyectos. Usuarios y Contextos

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de Especialidad
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Interiores
Materia	Proyectos del diseño de interiores
Periodo de impartición	4º Semestre
Número de créditos	6 ECTS
Departamento	Departamento de didáctica especialidad interiores
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Sánchez Zornoza, Marta	

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Sánchez Zornoza, Marta		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CTD5, Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional
CTD7, Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

Competencias generales
CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
CG21 Dominar la metodología de investigación.
CG16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

Competencias específicas
CEI1 Generar y materializar soluciones funcionales, formales y técnicas que permitan el aprovechamiento y la utilización idónea de espacios interiores.
CEI2 Concebir y desarrollar proyectos de diseño de interiores con criterios que comporten mejora en la calidad, uso y consumo de las producciones.
CEI4 Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.
CEI5 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y constructivos que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
CEI6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEI12 Conocer el contexto económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial del interiorismo.
CEI15 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.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar que el diseño de un espacio conlleva una experiencia de usuario que hay que diseñar.
- Identificar la importancia y necesidad de diseñar desde la innovación en la experiencia de usuario.
- Reunir casos referenciales.
- Ser capaz de identificar en el contexto problemáticas y necesidades de diferentes colectivos, relacionados con el proyecto
- Identificar y aplicar la metodología de diseño estratégico centrada en el análisis e interpretación de la experiencia de usuario.
- Ser capaz de aplicar la metodología para desarrollar un proyecto de diseño de interiores y distinguir los hitos que la conforman: PENSAR (investigación estratégica y conceptualización), CONSTRUIR (diseño y desarrollo técnico) y COMUNICAR (memoria, planos, modelo final, imágenes, presentación).
- Ser capaz de aplicar la metodología de diseño estratégico centrada en el análisis e interpretación de la experiencia del usuario al desarrollo de nuevos espacios para un programa de necesidades y producir los documentos específicos de esta metodología.
- Ser capaz de desarrollar una maqueta con técnicas digitales.
- Saber desarrollar planos técnicos relativos al espacio diseñado de forma adecuada y según los códigos vigentes.
- Poder producir imágenes renderizadas del espacio diseñado.
- Poder experimentar en la comunicación final del proyecto de diseño.
- Reunir e identificar las fortalezas y debilidades como diseñador frente a un proyecto de diseño.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Pensar desde el contexto y el usuario	**Tema 1. Proyectos de diseño de espacios. Contexto y usuario**
	Tema 2. El briefing: el programa de necesidades
	Tema 3. Metodología diseño estratégico Documentación: toma de datos y entrevistas Investigación: contexto y mercado Análisis: experiencia de usuario

	Tema 4. Marcos de oportunidad y propuesta

II. Construir	**Tema 5. Concepto**
	Tema 6. Innovación en los modelos espaciales.
	Tema 7. Desarrollo técnico

III. Comunicar	**Tema 8. Representación técnica**
	Tema 9. Comunicación gráfica, audiovisual, física y verbal

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	**Total horas**
Actividades teóricas	15 horas
Actividades prácticas	19 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	48 horas
Realización de pruebas	26 horas
Horas de trabajo del estudiante	66 horas
Preparación prácticas	6 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	**180 horas**

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	Se utiliza la clase magistral: exposición de contenidos mediante la presentación o explicación por parte del docente y que se apoya en el uso de las TIC's. En este caso, sobre la experiencia de usuario consecuencia del diseño de un espacio, y el funcionamiento de la metodología de diseño estratégico específica para el entendimiento del usuario y su experiencia específica ante un espacio concreto. Tratando conceptos y analizando casos de referencia.

	Durante dicha exposición se podrán plantear preguntas, resolver las dudas que puedan presentarse, orientar la búsqueda de información, ocasionar el debate individual o en grupo, etc. En estas sesiones se imparte el contenido de la asignatura proponiendo inputs de información trilaterales (docente-alumno-grupo de alumnos) y desarrollándolos de manera tangible en ejercicios destinados a formar parte de las actividades prácticas.
Actividades prácticas	Se utiliza el aprendizaje basado en proyectos: a partir de un briefing de proyecto sobre el que el alumno debe explorar y trabajar, de forma individual y/o grupal, según fase de proyecto, una problemática dada aplicando conocimientos interdisciplinares bajo la supervisión del docente. En este caso, se plantea el diseño nuevos espacios para un programa de necesidades como reto relativo a innovación en la experiencia de usuario a través del diseño de interiores. Incluye el desarrollo de documentos específicos de aplicación de la metodología de diseño estratégico centrada en el usuario utilizada durante la fase de investigación inicial. En este caso, el proyecto incluye el desarrollo de planos y graficos desarrollados con técnicas digitales, imágenes renderizadas, y de una comunicación específica. y si es necesario una maqueta desarrollada con técnicas digitales Presentación de proyectos: exposición del proyecto asignado a un estudiante.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Taller de design: periodo de instrucción realizado con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases. En estas sesiones de apoyo al trabajo propuesto para el desarrollo de la asignatura el estudiante podrá resolver dudas y profundizar en los contenidos impartidos en las actividades teóricas y/o prácticas. Se facilita el encuentro con usuarios reales, así como la visita a espacios de interés para el desarrollo de la problemática propuesta.

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Se solicitará la participación en los debates generados en las sesiones teóricas de manera crítica y argumentada
Actividades prácticas	Se planteará el desarrollo de entregables y un proyecto final individual en relación a los contenidos del curso. Se definirán unos requisitos de entrega específicos para cada entrega. Se planteará como parte de la comunicación final el desarrollo de documentos que revelen la metodología de diseño estratégico centrada en el usuario aplicada durante la fase de investigación inicial. Se planteará la elaboración de una maqueta final con técnicas digitales, imágenes renderizadas y una comunicación específica.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Se planteará la asistencia y participación en el espacio de taller de design. Se planteará la asistencia y participación en los encuentros y visitas propuestos.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- Identificar que el diseño de un espacio conlleva una experiencia de usuario que hay que diseñar.
- Identificar la importancia y necesidad de diseñar desde la innovación en la experiencia de usuario.
- Reunir casos referenciales.
- Ser capaz de identificar en el contexto problemáticas y necesidades de diferentes colectivos, relacionados con el proyecto
- Identificar y aplicar la metodología de diseño estratégico centrada en el análisis e interpretación de la experiencia de usuario.
- Ser capaz de aplicar la metodología para desarrollar un proyecto de diseño de interiores y distinguir los hitos que la conforman: PENSAR (investigación estratégica y conceptualización), CONSTRUIR (diseño y desarrollo técnico) y COMUNICAR (memoria, planos, modelo final, imágenes, presentación).
- Ser capaz de aplicar la metodología de diseño estratégico centrada en el análisis e interpretación de la experiencia del usuario al desarrollo de nuevos espacios para un programa de necesidades y producir los documentos específicos de esta metodología.
- Ser capaz de desarrollar una maqueta con técnicas digitales.
- Saber desarrollar planos técnicos relativos al espacio diseñado de forma adecuada y según los códigos vigentes.
- Poder producir imágenes renderizadas del espacio diseñado.
- Poder experimentar en la comunicación final del proyecto de diseño.
- Reunir e identificar las fortalezas y debilidades como diseñador frente a un proyecto de diseño.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.
Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

Actividades teóricas	Participación activa en los debates generados en las sesiones.
Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los entregables y proyecto final individual propuestos relacionados con los contenidos del curso: • Evaluación de la práctica realizada • Evaluación de los entregables y proyecto presentados • Evaluación específica que justifique la aplicación de metodología de diseño estratégico centrada en el usuario • Evaluación de la maqueta final si la hubiera • Evaluación de imágenes renderizadas finales • Evaluación de la comunicación del proyecto • Evaluación de la interacción durante las dinámicas grupales, en su caso
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia y participación en las sesiones de taller de design organizadas. Asistencia y participación en los encuentros y visitas propuestos.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será, en principio, del 80% (mínimo).
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua presentará una entrega específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua que podrá constar de aquellas partes que se estimen oportunas, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en la esta guía.
5. Para optar a evaluación continua, se deben entregar todos y cada uno de los trabajos prácticos propuestos en la fecha establecida.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de entregables parciales	40%
Realización, presentación y entrega de proyecto final	50%
Participación en: taller, correcciones, debates, encuentros, visitas	10%
Total	**100%**

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de proyecto final	60%
Realización de prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
Total	**100%**

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de proyecto final	60%
Realización de prueba específica para la evaluación extraordinaria	40%
Total	**100%**

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	**100%**

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Sesión	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Sesión 1	**TEMA 1: Proyectos de diseño de espacios. Contexto y usuarios**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Gestión diseño de espacios desde experiencia usuario). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas		

Sesión 2	**TEMA 1: Proyectos de diseño de espacios. Contexto y usuarios**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Diseño espacio y experiencia usuario). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Sesión 3	**TEMA 2: El briefing: el programa de necesidades**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (El programa de necesidades). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Sesión 4	**TEMA 2: El briefing: programa de necesidades**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (programa de necesidades). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de Design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Sesión 5	**TEMA 2: El briefing: programa de necesidades**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Programa de necesidades). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de Design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Sesión 6	**TEMA 3: Metodología diseño estratégico**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Metodología diseño estratégico) El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	0.5 hora	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1 hora	

Sesión 7	**TEMA 3: Metodología diseño estratégico**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Metodología diseño estratégico) El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	0.5 hora	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1 hora	

Sesión 8	**TEMA 4: Marcos de oportunidad y propuesta**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Marcos oportunidad y propuesta). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Sesión 9	**TEMA 5: Concepto**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Concepto). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Sesión 10	**TEMA 5: Concepto**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Concepto). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	0,5 horas	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1,5 horas	

Sesión 11	**TEMA 6: Diseño e innovación en los modelos espaciales**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Innovación en los modelos espaciales). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Sesión 12	**TEMA 6: Diseño e innovación en los modelos espaciales**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Innovación en los modelos espaciales). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	0,5 horas	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1,5 horas	

Sesión 13	**PRE ENTREGA DE PROYECTO**			
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	2,5 hora	

Sesión 14	**TEMA 7: Desarrollo Técnico**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Desarrollo técnico). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	0,5 horas	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1 hora	

Sesión 15	**TEMA 7: Desarrollo Técnico**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Desarrollo técnico). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	0,5 horas	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1 hora	

Sesión 16	**TEMA 8: Representación técnica**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Representación técnica). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	0,5 horas	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1 hora	

Sesión 17	**TEMA 8: Representación técnica**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Representación técnica). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	0,5 horas	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1 hora	

Sesión 18	**TUTORIA DE PROYECTO**			
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1,5 horas	

Sesión 19	**TUTORIA DE PROYECTO**			
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1,5 horas	

Sesión 20	**TEMA 9: Comunicación gráfica, audiovisual, física y verbal**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Com. gráfica, audiovisual...). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Sesión 21	**TEMA 9: Comunicación gráfica, audiovisual, física y verbal**			
	Clases teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Com. gráfica, audiovisual...). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	0.5 hora	
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1 hora	

Sesión 22	**REVISIÓN PRE ENTREGA DE PROYECTO**			
	Clases prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1.5 horas	

Sesión 23	**Entrega Final y Presentación Proyectos**			
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Evaluación continua: Presentación final proyectos Evaluación con pérdida de evaluación continua: Presentación de proyectos y prueba específica.	2,5 horas	6 horas

Sesión 24	**Entrega de notas y evaluación**			
	Evaluación	Entrega de notas al alumno, correcciones y evaluación final.	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Recursos y materiales didácticos disponibles en el campus virtual para cada bloque temático.

11.1. Bibliografía general

Título	The Field Guide to Human-Centered Design
Autor	IDEO
Editorial	Ideo.org

Título	Change by Design
Autor	Tim Brown
Editorial	Ideo.org

Título	Innovating for People: Handbook of Human-Centered Design
Autor	LUMA Institute
Editorial	LUMA Institute

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Design Thinking para innovación estratégica
Autor	MOOTEE, Idris
Editorial	Empresa Activa

Título	Fundamentos de Arquitectura de Interiores
Autor	John Coles & Naomi House
Editorial	Promopress, 2008

11.3. Direcciones web de interés

http://www.designkit.org/human-centered-design
http://www.designboom.com
http://www.dezeen.com
https://www.archdaily.com
https://design-milk.com

11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Libreta o cuaderno de sketch A4
Papel blanco A1 y post it de colores
Herramientas de dibujo: lápices, rotuladores, etc.
Plastilina, cartón, cartón-pluma, cartón gris, pasta de modelar, espuma de poliuretano alta densidad.
Cutter, tijeras, lija, pegamento, cinta adhesiva.