

25877 - Taller de Diseño III: Creatividad

Información del Plan Docente

Año académico: 2023/24

Asignatura: 25877 - Taller de Diseño III: Creatividad

Centro académico: 110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura

Titulación: 558 - Graduado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto

Créditos: 6.0

Curso: 2

Periodo de impartición: Segundo semestre

Clase de asignatura: Obligatoria

Materia:

1. Información básica de la asignatura

La asignatura desde la perspectiva del proceso creativo pone en práctica y desarrolla: la gestión del conocimiento, la capacidad proyectual, la planificación y el desarrollo de todo el proceso de diseño, la fabricación y el ciclo de vida de un producto. Es una asignatura básica en la práctica del diseño industrial y desarrollo de producto, clave para la comprensión y resolución de problemas y la apuesta por la innovación y mejora de productos.

Toda la formación que aporta esta asignatura contribuye de forma transversal a la AGENDA 2030 y ODS ya que su formación capacita al estudiante para contribuir al desarrollo y gestión de los 245 indicadores de los ODS que plantea el PNUMA.

2. Resultados de aprendizaje

- Comprender el proceso creativo, sus fases y relación con el diseño industrial. Conocer técnicas creativas y aplicarlas a los métodos y proceso de diseño.
- Comprender y aplicar en las metodologías de diseño los procesos divergentes y convergentes, similares a los del proceso creativo.
- Capacidad de conceptualización. Aplicar la capacidad de abstracción, descomposición de problemas.
- Utilización de técnicas en la detección y análisis del problema para poder llegar a solucionarlo. Resolución de problemas sencillos de diseño.
- Explorar en la reflexión y creación de nuevas ideas y su posterior selección. Capacidad de utilizar técnicas de generación de ideas, de modo individual o colectivo, así como técnicas de selección de ideas.

3. Programa de la asignatura

1. Conceptualización
2. Creatividad y Pensamiento creativo. Definición
3. El proceso creativo
4. Métodos creativos. Caracterización y Clasificación
5. Análisis de problemas
6. Creatividad visual

4. Actividades académicas

Asignatura es de 6 créditos ECTS, 150 horas de trabajo del estudiante, distribuidas de la siguiente manera:

- **Clase magistral** 16 horas de clase (8 sesiones), con todo el grupo
- **Problemas y Casos** 14 horas de clase (7 sesiones), 2 grupos
- **Clases prácticas** 30 horas presenciales (15 sesiones) en grupos de hasta 24 alumnos
- **Prueba o ejercicio teórico** se dedican 15 horas de estudio personal
- **Trabajo personal y en grupo** 70 horas para el desarrollo de ejercicios y proyectos fuera del aula el alumno
- **Defensa y presentación de proyectos y la realización de la prueba teórica** 5 horas

5. Sistema de evaluación

La asignatura se evalúa en tres partes, teórica, problemas y trabajos prácticos, es necesario aprobar las tres partes:

- 25% Examen o prueba teórica (examen o prueba tipo test con preguntas cortas de desarrollo)
- 15% Problemas (5 problemas que se resuelven en clase de problemas)
- 60% Trabajos prácticos y proyectos (30% trabajos práctico, 30% proyecto de módulo)

El proyecto de módulo, con un peso del 30%, es una actividad práctica desarrollada en equipos de trabajo y que integra resultados de aprendizaje de todas las asignaturas del cuatrimestre, la evaluación se realiza de manera conjunta por parte de los profesores del módulo, con un peso del 10% de los profesores de módulo y 20% de los profesores de asignatura.

Todos los problemas y trabajos prácticos se evalúan mediante rúbrica, la rúbrica aparece publicada para cada ejercicio en el enunciado disponible en el ADD. La programación de las Pruebas propuestas se publica en el ADD al inicio del cuatrimestre.

Nota: Siguiendo la normativa de la Universidad de Zaragoza al respecto, en las asignaturas que disponen de sistemas de evaluación continua o gradual, se programará además una prueba de evaluación global para aquellos estudiantes que decidan optar por este segundo sistema.