Universidad de Navarra

Design Studio V (Producto)(Gr. Diseño)

Guía docente 2026-27

PRESENTATION

Brief Description:

The first semester of the third year of the Design Degree focuses on developing students' capacity for autonomy in their design processes.

A series of continuous exercises lead to a final project, developed under the guidance of the Design Studio V and Creative Lab I courses.

The main goal of Design Studio V is to cultivate students' awareness of creative autonomy through a holistic exercise that compels them to understand and design their own working methods. To achieve this, students must acquire a broad understanding of various methodologies, as well as the ability to conduct personal research and a creative process that culminates in a final project representing the designer as an autonomous creative thinker.

Meanwhile, Creative Lab I is an experimental course aimed at helping students gain the confidence and skills to materialize their projects through a personal understanding of materials and production processes. Design Studio V, in contrast, experiments with strategies for approaching a subject, not only by thinking outside the box but also by reflecting on what "the box" itself means.

Product Design Studio addresses the processes of knowledge acquisition required to conceive, develop, and carry out the design of a product that responds to a **self-defined brief**—this means planning and providing a formal and technical response to the needs of a specific area of interest. With this goal in mind, the student will approach the project, understanding it as the logical outcome of their research process.

The developments that will arise in the Studio sessions will primarily focus on:

- Exploring and analyzing the systemic cultural, social, and technological connotations within the chosen area of interest.
- Understanding and applying a variety of strategies in the research process.
- Generating and critically questioning basic conceptual aspects.
- Strengthening the student’s ability to engage in an empirical material process.
- Understanding the development stage as a fundamental aspect of the project process and learning how to communicate it clearly.
- Enhancing visual skills to effectively communicate the project's achievements, failures, and impact.
- Materializing prototypes that are convincing in relation to the body of research developed.

The project will be approached through both individual interaction and group work, paying special attention to the development of intellectual, graphic, and creative thinking skills in each phase:

- Analysis of the area of interest
- Researching references and defining the student's position in the world
- Ideation and development through models, sketches, and other visual languages
- Critical questioning
- Final definition

As an introductory course to the Product Design Discipline, it is important to emphasize some **objectives** of this specialty field: conceiving and articulating a project as a functional, physical, technical, and aesthetic entity, as well as formally communicating it as a result of the established relationship between its use/purpose and the technological and production possibilities.

Among other topics, the following will be covered during the sessions: digital modeling, applied arts and prototyping, user experience analysis, system thinking, design for sustainability, strategic

branding and licensing, design futures (trends, foresight, and intuition), portfolio and project presentation, furniture, and urban environment.

El primer semestre del tercer año del Grado en Diseño se centra en desarrollar la capacidad de autonomía de los estudiantes en sus procesos de diseño. Una serie de ejercicios continuos conduce a un proyecto final, desarrollado bajo la orientación de los cursos Design Studio V y Laboratorio de Creación I.

El principal objetivo del Taller de Diseño V es cultivar en los estudiantes la conciencia de la autonomía creativa a través de un ejercicio holístico que los obliga a entender y diseñar sus propios métodos de trabajo. Para lograr esto, los estudiantes deben adquirir un amplio conocimiento de diversas metodologías, así como la capacidad de llevar a cabo una investigación personal y un proceso creativo que culmine en un proyecto final que represente al diseñador como un pensador creativo autónomo.

Por otro lado, Laboratorio de Creación I es un curso de naturaleza experimental que busca que los estudiantes adquieran la confianza y las habilidades necesarias para materializar sus proyectos a través de una comprensión personal de los materiales y los procesos de producción. Design Studio V, en cambio, experimenta con estrategias para abordar un tema, no solo pensando "fuera de la caja", sino también reflexionando sobre lo que significa "la caja" en sí misma.

El taller de Diseño de Producto aborda los procesos de adquisición de conocimiento necesarios para concebir, desarrollar y llevar a cabo el diseño de un producto que responda a un briefing autodefinido. Esto significa planificar y dar una respuesta formal y técnica a las necesidades de un área de interés específica. Con este objetivo, el estudiante abordará el proyecto entendiéndolo como el resultado lógico de su proceso de investigación.

Los desarrollos que surgirán en las sesiones del Taller se centrarán principalmente en:

- *Explorar y analizar las connotaciones sistémicas culturales, sociales y tecnológicas dentro del área de interés elegida.*
- *Comprender y aplicar una variedad de estrategias en el proceso de investigación.*
- *Generar y cuestionar críticamente los aspectos conceptuales básicos.*
- *Fortalecer la capacidad del estudiante para participar en un proceso material empírico.*
- *Entender la etapa de desarrollo como un aspecto fundamental del proceso del proyecto y aprender a comunicarlo de manera clara.*
- *Mejorar las habilidades visuales para comunicar eficazmente los logros, fallos e impacto del proyecto.*
- *Materializar prototipos que sean convincentes en relación con el cuerpo de investigación desarrollado.*

El proyecto se abordará tanto a través de la interacción individual como del trabajo en grupo, prestando especial atención al desarrollo de habilidades intelectuales, gráficas y de pensamiento creativo en cada fase:

- *Análisis del área de interés*
- *Búsqueda de referencias y posicionamiento del estudiante en el mundo*
- *Ideación y desarrollo mediante modelos, bocetos y otros lenguajes visuales*
- *Cuestionamiento crítico*
- *Definición final*

Como curso introductorio al diseño de producto, es importante destacar algunos de los objetivos de este campo especializado: concebir y articular un proyecto como una entidad funcional, física, técnica y estética; así como su comunicación formal, como resultado de la relación establecida entre su uso/propósito y las posibilidades tecnológicas y de producción.

Entre otros temas, durante las sesiones se abordarán: modelado digital, artes aplicadas y prototipado, análisis de la experiencia del usuario, pensamiento sistémico, diseño para la sostenibilidad, branding estratégico y licencias, futuros del diseño (tendencias, previsión e intuición), presentación de portafolios y proyectos, mobiliario y entorno urbano.

Universidad de Navarra

- **Titulación**: Grado en Diseño/Degree in Design
- **Módulo/Materia**: Module 5. Materia1: Taller vertical de estrategias y procesos creativos.
- **ECTS**: 9 ECTS
- **Curso, semestre**: 3rd year, 1 st semester
- **Carácter**: Mandatory
- **Profesorado**: Fernando Alonso. Responsible professor; Joan Vellvè. Guest professor; María Duro. PAD.
- **Idioma**: English
- **Aula, Horario**: Seminario 01 y Taller 6. Mondays, schedule to be determined.

LEARNING OUTCOMES (Competencies)

BASIC

BC1 – Students should have demonstrable knowledge and understanding of an area of study that builds on the base knowledge of general secondary education, and at a level at which, although supported by advanced text books, also includes aspects that imply knowledge related to the vanguard of the field of study.

BC2 – Students should know how to apply their knowledge to their work or vocation in a professional manner and should have abilities that can be demonstrated by means of elaboration and defense of arguments, as well as problem solving within their field of study.

BC4 – Students should be able to communicate information, ideas, problems and solutions to both a specialized and general audience.

BC5 – Students should have developed the learning and study skills that are necessary for undertaking studies with a high degree of autonomy.

GENERAL

GC3 – Ability to apply creativity to project design and group work.

GC4 – Propose, create and express (both written and verbally) concrete solutions to design challenges that affect today's society.

GC6 – Ability to speak English, B2 level, with knowledge of scientific and academic terminology related to the world of art, design, and applied arts.

GC7 – Analyze products or services in relation to the technological and productive possibilities of the creative industry.

SPECIFIC

SC8 – Conceive of and define creative projects applied to design.

SC9 – Integrate creative processes by linking different disciplines and contemporary applied arts with design.

SC15 – Know the fundamentals and criteria of utility, ecology, and ergonomics, as well as their application to design.

SC16 – Understand the importance of social needs and the demand for quality of life in their application to design.

SC18 – Relate knowledge about cultural patterns of the environment with the social responsibilities of a designer.

SC20 – Exercise criticism in the world of applied arts and design.

SC21 – Analyze and reflect on the components of human personality (biological, affective, psychological, spiritual) and their relation to creative design.

SC25 – Know the control and coordination procedures that professional teams use while working on integrated design projects.

PROGRAM

This single project-based formative program —that the students will exercise in one term period— has been established through a coordinated multidisciplinary strategy. The development of such a project is followed by the course tutors, who will guide the students through reviews and critical sessions in the workshop, both individually and collectively according to the stage of the work and the process.

Each specific project will last from three to four months. During this period, the school will host guest lecturers, experts in the precise subject matter of each project, allowing the students a deep and skilled level of interaction and experience.

During studio hours, assistants, tutors, and guest lecturers will determine a series of milestones in the form of public reviews, intermediate juries, and presentations or specific submissions in order to clarify the objectives to be achieved at each stage during the term. The stages related to these milestones could be evaluated individually as well as in groups depending on each case. A basic level of intellectual capacity, graphic skills, creative thinking, and a conscious use of research /design methods will be constantly evaluated.

At the end of each stage, the student will present their work in a public exhibition format. Following this format, they will deliver and expose their graphic analyses, models, or prototypes while orally guiding the audience through the creative process and research development. The defense of the final result will be considered as relevant as the coherence of the developed process. The use of appropriate visual tools, critical knowledge, and methodological understanding will be crucial in the final evaluation of the student.

Finally, the practical training based on critical reviews in the studio space will also be complemented by a series of theoretical-practical workshops.

In summary, students are guided through a project-driven process that facilitates their acquisition of visual resources, thinking tools, and research strategies to help them face assignments, commissions, and competitions as autonomous creative thinkers. Thus, the objectives intended to be achieved are:

General Objectives:

- Work through integrated project-based teaching.
- Develop competencies in integrating acquired knowledge.
- Solve contextualized problems.
- Understand reality in its complexity.

Specific Objectives:

- Be analytical, proactive, reflective, meaningful, and communicative.
- Learn new techniques and skills.
- Learn how to investigate, be resourceful, and achieve an advanced technical level in public presentations and persuasion.
- Learn to choose critically, adapt to a context, and apply a method based on an understanding of methodological culture.
- Strengthen and enrich cross-disciplinary competencies.

Teaching Methodology:

- Questioning method
- Game simulation

- Case-study method
- Role-play
- Presentation/Exhibition
- Brainstorming
- Discussion panels

Accordingly, students will continuously prepare a selection of their personal creations, along with a collection of references considered relevant for understanding their approach to their career. This documented compendium, or portfolio, will be evaluated during the working period and exhibited at the end of the course. It is highly recommended to constantly update this draft, making it ready for tutorial sessions or potential job/internship offers.

Linked to the main topic proposed for the project, and considering the chosen field, each mention will also include complementary activities such as trips, visits, and training sessions on Design Thinking. These activities may involve trips or visits to museums, art and design study centers, workshops of renowned creatives, showrooms, or participation in relevant events, all of which will be proposed, organized, and coordinated with the rest of the subjects.

Product Design

Product design is essentially the generation and development of ideas effectively and efficiently through an artisanal and/or industrial process, systematically incorporating concepts and evaluation ideas, resulting in a tangible artifact, installation, or a convincing visualization of the intended creative message. The primary role of a product designer is to combine creative skills, aesthetic-artistic knowledge (both theoretical and practical), and materials to create products for human and non-human use. This creative process is supported by digital tools that enable the designer to communicate, visualize, analyze, and create craft trends, and to integrate the design process within the industrial production of the final result.

To this process, we must add the importance of methodological study, which is the specific objective of the third-year design workshop, requiring a deep immersion in the orderly practice of the design process. In this regard, four fundamental objectives are highlighted in the training of Product Design:

a. Recognizing the structure and stages of the product design process to carry out the design and production of a product prototype.

b. Systematic practice of each phase to ensure precise understanding and the best procedure for finding the optimal solution.

Analysis:

- **Commitment:** Designers commit to the project, pooling resources to efficiently solve the task.
- **Research:** The team gathers general and specific materials, references, etc., to understand how the problem might be solved, using tools like statistics, questionnaires, and articles.

Concept:

- **Define:** The key issue is defined, transforming conditions into objectives, and constraints into parameters for design.

Synthesis:

- **Ideate:** Designers brainstorm solutions, free from bias, and build on original ideas.
- **Select:** Ideas are narrowed to a few that are most likely to succeed, outlining a plan to create the product.
- **Implement:** Prototypes are built, realizing the plan, and the product begins to take shape.
- **Evaluate:** The product is tested and improved as needed. This process may be repeated until the product functions as intended.

c. Demonstrating a broad knowledge of materials, production processes, and—if necessary—costs, which are essential for the complete definition of a product.

d. Understanding and critically analyzing strategies and references.

Consequently, guided project work is considered a field for exploring, managing, and evaluating the knowledge acquired in learning phases. Upon project completion, both tutors and students will assess the knowledge gained and the level of skill applied throughout the process.

The exercises, seminars, and workshops planned alongside the development of the main project will address integrated aspects related to the project, such as:

a. Cartography of the Present Workshop: In a few studio sessions, students will scan the ethos of current reality by researching and gathering media news and articles, analyzing commonalities and hidden structures.

b. Socratic Dialogues: During these feedback sessions, students will dive into the content of their own projects through cross-questioning exercises and critical roundtables.

PROGRAMA

Este programa formativo basado en un único proyecto —que los estudiantes llevarán a cabo en un período de un trimestre— se ha establecido a través de una estrategia multidisciplinaria coordinada. El desarrollo de dicho proyecto es seguido por los tutores del curso, quienes guiarán a los estudiantes a través de revisiones y sesiones críticas en el taller, tanto de manera individual como colectiva, según la etapa del trabajo y el proceso.

Cada proyecto específico durará entre tres y cuatro meses. Durante este período, la escuela contará con conferenciantes invitados, expertos en el tema preciso de cada proyecto, lo que permitirá a los estudiantes un nivel profundo y experto de interacción y experiencia.

Durante las horas de estudio, asistentes, tutores y conferenciantes invitados determinarán una serie de hitos en forma de revisiones públicas, jurados intermedios y presentaciones o entregas específicas, con el fin de aclarar los objetivos a alcanzar en cada etapa durante el trimestre. Las etapas relacionadas con estos hitos podrán ser evaluadas de forma individual, así como en grupos, dependiendo de cada caso. Se evaluará constantemente un nivel básico de capacidades intelectuales, gráficas, pensamiento creativo y un uso consciente de los métodos de investigación /diseño.

Al final de cada etapa, el estudiante presentará su trabajo en un formato de exhibición pública. Siguiendo este formato, entregarán y expondrán sus análisis gráficos, modelos o prototipos, guiando oralmente a la audiencia a través del proceso creativo y el desarrollo de la investigación. La defensa del resultado final se considerará tan relevante como la coherencia del proceso desarrollado. Se considerará crucial en la evaluación final del estudiante el uso de herramientas visuales adecuadas, conocimiento crítico y comprensión metodológica.

Finalmente, la formación práctica basada en las revisiones críticas en el espacio del estudio también se complementará con una serie de talleres teóricos-prácticos.

En resumen, los estudiantes son guiados a través de un proceso impulsado por proyectos que facilita la adquisición de recursos visuales, herramientas de pensamiento y estrategias de investigación que les ayudarán a enfrentar las propuestas para las tareas, comisiones y competiciones que deberán enfrentar como profesionales. Así, los objetivos que se pretenden lograr son:

Objetivos Generales:

- *Trabajar mediante enseñanza de proyectos integrados.*
- *Formar competencias en la integración del conocimiento adquirido.*
- *Resolver problemas contextualizados.*
- *Comprender la realidad en su complejidad.*

Objetivos Específicos:

- *Ser analíticos, proactivos, reflexivos, significativos y comunicativos.*
- *Aprender nuevas técnicas y habilidades.*
- *Aprender a investigar, ser recursivos y alcanzar un nivel técnico elaborado en presentaciones públicas y persuasión.*
- *Aprender a elegir de forma crítica, adaptarse a un contexto y aplicar un método que resulte de una comprensión de la cultura metodológica.*
- *Fortalecer y enriquecer competencias transversales.*

Metodología de Enseñanza:

- *Método de cuestionamiento*
- *Simulación de juegos*
- *Método de estudio de casos*
- *Juego de roles*
- *Presentación/Exhibición*
- *Lluvia de ideas*
- *Panel de discusión*

En consecuencia, los estudiantes estarán preparando constantemente una selección de sus creaciones personales, junto con una colección de referencias que se consideren relevantes para una buena comprensión de su enfoque hacia su carrera. Este compendio documentado, o portafolio, será evaluado durante el período de trabajo y exhibido al final del curso. Además, se recomienda encarecidamente actualizar constantemente este borrador, dejándolo listo para sesiones de tutoría o posibles ofertas de trabajo/prácticas.

Vinculado al tema principal propuesto para el proyecto, y teniendo en cuenta el campo elegido, cada mención también incluirá actividades complementarias como viajes, visitas y sesiones de formación sobre Design Thinking. Estas actividades pueden incluir viajes o visitas a museos, centros de estudio de arte y diseño, talleres de creativos renombrados, showrooms o participación en eventos relevantes, todas las cuales serán propuestas, organizadas y coordinadas con el resto de las materias.

Diseño de Producto

El diseño de producto es esencialmente la generación y desarrollo de ideas de manera eficaz y eficiente a través de un proceso artesanal y/o industrial, que incorpora sistemáticamente conceptos e ideas de evaluación, resultando en un artefacto tangible, instalación o una visualización convincente del mensaje creativo que se pretende transmitir. El papel principal de un diseñador de productos es combinar habilidades creativas, conocimiento estético-artístico (teórico y práctico) y materiales con el propósito de crear productos para el uso de seres humanos y no humanos. Cabe señalar que este proceso creativo se apoya en herramientas digitales que permiten al diseñador comunicar, visualizar, analizar y crear tendencias artesanales, así como facilitar la integración del proceso de diseño en la producción industrial del resultado final.

A este proceso se debe añadir la importancia del estudio metodológico, que es el objetivo particular del taller de diseño del tercer año, que requiere una inmersión necesaria y profunda en la práctica ordenada del proceso de diseño. En este sentido, se destacan cuatro objetivos fundamentales en la formación en el campo del diseño de productos:

a. *Reconocimiento de la estructura y etapas del proceso de diseño de producto para llevar a cabo el diseño y producción de un prototipo de producto.*

b. *Práctica planificada de cada una de las fases que permiten la comprensión precisa y el mejor procedimiento para buscar la mejor solución.*

Análisis:

- ***Aceptación de la Situación:*** *Aquí, los diseñadores deciden comprometerse con el proyecto y encontrar una solución al problema, concentrando los recursos para averiguar cómo resolver la tarea de la manera más eficiente.*
- ***Análisis:*** *En esta etapa, todos los miembros del equipo comienzan la investigación, recopilando materiales, referencias, etc., generales y específicas, que ayudarán a averiguar cómo se podría resolver el problema. Esto puede incluir estadísticas, cuestionarios y artículos, entre otras fuentes.*

Concepto:

- ***Definición:*** *Aquí se define el problema clave. Las condiciones del problema se convierten en objetivos, y las limitaciones de la situación se convierten en los parámetros dentro de los cuales se debe construir el diseño.*

Síntesis:

- ***Ideación:*** *Los diseñadores aquí generan diferentes ideas y soluciones para su problema de diseño. La sesión de lluvia de ideas ideal no implica ningún sesgo ni juicio, sino que se basa en ideas originales.*
- ***Selección:*** *Los diseñadores han reducido sus ideas a unas pocas seleccionadas, que pueden garantizar el éxito y a partir de ahí pueden esbozar su plan para hacer el producto.*
- ***Implementación:*** *Se construyen prototipos, se realiza el plan esbozado en el paso anterior y el producto comienza a convertirse en un objeto real.*
- ***Evaluación:*** *Se prueba el producto, y a partir de ahí, se realizan mejoras. Aunque esta es la última etapa, no significa que el proceso haya terminado. El prototipo terminado puede no funcionar tan bien como se esperaba, por lo que es necesario generar nuevas ideas.*

c. *Expresar un amplio conocimiento de materiales, procesos de producción y, si es necesario, costos; determinando aspectos para la completa definición de un producto.*

d. *Conocimiento y análisis crítico de estrategias/referencias.*

En consecuencia, el trabajo de proyecto guiado se considera un campo para la exploración, gestión y evaluación del conocimiento adquirido en las fases de aprendizaje. Con la finalización del proyecto, tanto tutores como estudiantes evaluarán el conocimiento adquirido, así como el nivel de habilidad aplicada en el proceso.

Los ejercicios/seminarios/talleres planificados en paralelo al desarrollo del proyecto principal abordarán aspectos integrados relacionados con el proyecto:

a. *Cartografía del Taller del Presente: Durante algunas sesiones de estudio, los estudiantes escanearán la ética de la realidad actual investigando y recopilando noticias y artículos disponibles en los medios y analizando sus puntos en común, así como sus estructuras ocultas.*

b. *Diálogos socráticos: Durante estas sesiones de retroalimentación, los estudiantes profundizarán en el contenido de sus propios proyectos a través de ejercicios de cuestionamiento cruzado y mesas redondas críticas.*

FORMATIVE ACTIVITIES

AF01 Attendance and participation in theoretical face-to-face classes (15 h/term)

Theoretical classes by the faculty with the aim of establishing the conceptual basis for the topic that the student will deal with during the semester.

Besides the theoretical framework regarding each one of the mentions, the tutors will address on different theoretical classes a thorough analysis of interesting case studies lo allow a better understanding of the requirements of the contemporary design.

Attendance and participation during the theorical lessons. The active participation and the answers to the questions that the teacher makes are valued.

AF02 Attendance and participation in practical face-to-face classes (60 h/term)

Studio classes and in-progress work review by the tutors, in order to guide the student in the creative process of design. The use and implementation of creative strategies and their correct application will be evaluated, as well as the use of well known examples and references. Attendance and participation during the theorical lessons. The active participation and the answers to the questions that the teacher makes are valued.The course is divided in two phases, corresponding to the two main projects.

Apart from the project itself, the students will carry out different exercises related to the project topic.

AF03 Seminar's participation (6 h/term)

Seminars, lectures and complementary lectures, given by guest professors, designers or experts, on theoretical subjects and works related to the subjects and exercises that are addressed in the subjectThroughout the course, two seminars will be held. Since these workshops are part of the final mark, participation will also be taken into account.

AF04 Tutor-driven exercises (individual and in groups) (45 h/term)

Public Presentations or juries of the work done in the studio hours, explaining the creative process that has led to such designs. Review, comments and evaluations from different tutors, including guest lecturers.

AF05 Office hours (2 h/term)

Personal reviews with the considered tutor for the academic and personal orientation of the student. Inquiries regarding the subject or cross areas of the different subjects to the corresponding teachers.

AF06 Personal work and research (97 h/term)

Public Presentations or juries of the work done in the studio hours, explaining the creative process that has led to such designs. Review, comments and evaluations from different tutors, including guest lecturers.Time dedicated to the study of the subject and the preparation of the different training activities.

EVALUATION

ORDINARY CALL

The project developed during each semester is valued continuously: through critical sessions in the studio space. During the critical reviews, the student's work will be constructively judged by the tutors and the students themselves, discovering, correcting and enhancing the design values of the exposed, explained and exhibited work.

The project will have a set of evaluable partial deliveries by the faculty and will conclude with a final delivery and its subsequent presentation. Each of the deliveries will have a minimum contribution of graphic and written documentation as a fundamental requirement for evaluation, to be specified according to each stage of the project.

The presentations will be made in a public exhibition format, where the student will explain orally the creative motivations of its design, the process and tools that it has followed for its development and the implications of the final result.

- All exercises must be delivered, except for justified exceptions, on the date and time indicated.

- The evaluation of each project - which will be compared between the different teachers of the subject and, also, with the invited professor who has participated in the specific exercise - will meet the following criteria, coinciding with the usual phases in all creative process

5.2 Final grade of the subject:

The final grade of each semester will consider the grade obtained in the project, as well as the evaluation and conclusions of the **new skills, interests, participation and effort** that the student has test, achieved and consolidate during the process.

SE01 Attendance control, subject related activities and lectures (class dynamics and participation) * 20%

SE02 Practical exercises - project grade 60%

SE03 Oral defense of the project - public presentation 20%

SE04 Exams 0%

_____

**It is mandatory to attend at least 80% of the classes, otherwise the student will lose the right of evaluation of the complete course.*

*** It is mandatory to pass the final jury submission and presentation to pass the course.*

Final mark will be the result of the calculation made according to the table above. It is passed with a mark equal or higher to five. In accordance with what is established in Article 5 of Royal Decree 1125/2003, the results obtained are adjusted to the numerical scale from 0 to 10, with one decimal expression, to which the corresponding qualitative qualification can be added:

0,0 - 4,9 Suspenso (SS); 5,0 - 6,9 Aprobado (AP); 7,0 - 8,9 Notable (NT); 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

EXTRAORDINARY CALL

Students not having passed the ordinary call in May will present an individual exercise in the extraordinary call of June. The statement will be given at the beginning of the extraordinary call exams and the presentation day will be defined in the official calendar of the school. This individual exercise is 100% of the mark of the extraordinary call.

As stated in the General Evaluation Regulations of the University of Navarra approved in May 2019, “Students who request it may be evaluated in the extraordinary call, even if they have passed the course in that course. To do this they must request to be included in the minutes at least five days before the start of the exam period of that call. The final grade of the subject will be that of the extraordinary call, even if it is lower than the one obtained previously”.

Therefore, the grade obtained in the extraordinary call will be the valid one, regardless of that obtained in the ordinary call, even the student may not pass the subject if he/she fails to attend.

EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA

El proyecto desarrollado durante cada semestre se evalúa de manera continua a través de sesiones críticas en el espacio de estudio. Durante las revisiones críticas, el trabajo del estudiante será juzgado constructivamente por los tutores y por los propios estudiantes, descubriendo, corrigiendo y mejorando los valores de diseño del trabajo expuesto, explicado y exhibido.

El proyecto tendrá un conjunto de entregas parciales evaluables por el profesorado y concluirá con una entrega final y su posterior presentación. Cada una de las entregas tendrá una contribución mínima de documentación gráfica y escrita como requisito fundamental para la evaluación, que se especificará de acuerdo con cada etapa del proyecto.

Las presentaciones se realizarán en un formato de exhibición pública, donde el estudiante explicará oralmente las motivaciones creativas de su diseño, el proceso y las herramientas que ha seguido para su desarrollo y las implicaciones del resultado final.

Todos los ejercicios deben entregarse, salvo excepciones justificadas, en la fecha y hora indicadas.

La evaluación de cada proyecto —que se comparará entre los diferentes profesores de la asignatura y, además, con el profesor invitado que ha participado en el ejercicio específico— cumplirá con los siguientes criterios, coincidiendo con las fases habituales en todo proceso creativo.

Nota final de la asignatura:

La nota final de cada semestre tendrá en cuenta la nota obtenida en el proyecto, así como la evaluación y las conclusiones sobre las nuevas habilidades, intereses, participación y esfuerzo que el estudiante ha demostrado, logrado y consolidado durante el proceso.

- ***SE01** Control de asistencia, actividades relacionadas con la asignatura y conferencias (dinámica de clase y participación)* 20%*
- ***SE02** Ejercicios prácticos - nota del proyecto 60%*
- ***SE03** Defensa oral del proyecto - presentación 20%*
- ***SE04** Exámenes 0%*

**Es obligatorio asistir al menos al 80% de las clases; de lo contrario, el estudiante perderá el derecho a la evaluación del curso completo.*

Es obligatorio aprobar la entrega y presentación del jurado final para aprobar el curso.

La nota final será el resultado del cálculo realizado de acuerdo con la tabla anterior. Se aprueba con una nota igual o superior a cinco. De acuerdo con lo establecido en el Artículo 5 del Real Decreto 1125/2003, los resultados obtenidos se ajustan a la escala numérica de 0 a 10, con una expresión decimal, a la que se puede añadir la correspondiente calificación cualitativa:

0,0 - 4,9 Suspenso (SS); 5,0 - 6,9 Aprobado (AP); 7,0 - 8,9 Notable (NT); 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

Los estudiantes que no hayan aprobado la convocatoria ordinaria en mayo presentarán un ejercicio individual en la convocatoria extraordinaria de junio. La declaración se dará al inicio de los exámenes de la convocatoria extraordinaria y el día de la presentación se definirá en el calendario oficial de la escuela. Este ejercicio individual representa el 100% de la calificación de la convocatoria extraordinaria.

Como se establece en el Reglamento General de Evaluación de la Universidad de Navarra aprobado en mayo de 2019, "Los estudiantes que lo soliciten podrán ser evaluados en la convocatoria extraordinaria, incluso si han aprobado la asignatura en ese curso. Para ello deben solicitar ser incluidos en las actas al menos cinco días antes del inicio del período de exámenes de esa convocatoria. La calificación final de la asignatura será la de la convocatoria extraordinaria, incluso si es inferior a la obtenida anteriormente".

Por lo tanto, la calificación obtenida en la convocatoria extraordinaria será la válida, independientemente de la obtenida en la convocatoria ordinaria, incluso el estudiante puede no aprobar la asignatura si no asiste.

Universidad de Navarra

OFFICE HOURS

Prof. Fernando Alonso Pedrero (falonsop@unav.es)

The tutors of Design Studio V will be pleased to attend the students, during office hours, and always by prior appointment by e-mail.

BIBLIOGRAPHY

Bibliography

- FULLER**,** Buckminster, *Operating Manual for Spaceship Earth*, 1967 Localízalo en la Biblioteca
- SENNET, Richard, *The Craftsman*, Penguin, (2008) 2009 Localízalo en la Biblioteca
- **SENNET, Richard,** *Together: The Rituals, Pleasures and Politics of Cooperation*, Penguin, 2013 Localízalo en la Biblioteca impreso Localízalo en la Biblioteca electrónico
- **SENNET, Richard,** *Building and Dwelling: Ethics for the City*, 2018 Localízalo en la Biblioteca
- **INGOLD, Tim,** *Making*, 2013 Localízalo en la Biblioteca
- **DUNNE and RABY,** *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*, The MIT Press, 2013 Localízalo en la Biblioteca electrónico
- **DUNNE***,* Anthony, *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*, The MIT Press, 2007 Localízalo en la Biblioteca impreso y electrónico

Magazines and publications

- FRAME
- McGuffin
- The Funambulist

Filmography

- *How much does your building weigh, Mr Foster?* 2010
- *The Century of the self*, 2002
- *Why man creates*, 1968
- *Abstract: the art of designing*, 2017
- *Design and Thinking*, 2012
- *Beautiful losers*, 2008

On-line tools and references

- www.asknature.org
- www.biomimicry.org