

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Diseño de Mobiliario y Decoración. Sistema

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 Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Asignatura: Diseño de Mobiliario y Decoración. Sistema

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Optativa de itinerario
Carácter	Teórico-práctico
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Producto/Diseño de Interiores /Diseño de Mobiliario y Decoración
Materia	Proyectos de productos y sistemas
Periodo de impartición	6º Semestre
Número de créditos	4 ECTS
Departamento	Departamento de didáctica especialidad Producto
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Camacho Ramos, José Antonio	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Camacho Ramos, José Antonio		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.
CT7 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.

CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Competencias generales

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CG21 Dominar la metodología de investigación.

Competencias específicas

CEP3 Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

CEP5 Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.

CEP8 Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.

CEP9 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

CEP13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

CEP15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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

- Ser capaz de generar un mapa sistémico de oportunidad que ponga en relación el campo de estudio y sus usuarios con nuevos modelos de mobiliario y objetos de decoración en relación a su usabilidad, sostenibilidad y experiencia.
- Ser capaz de realizar una investigación de campo y usuario profunda que permita al estudiante aplicar técnicas de diseño estratégico.
- Saber interpretar los datos de la investigación y traducirlos en una propuesta de proyecto de innovación sistémica.
- Ser capaz de afrontar el proyecto desde una visión macrosistémica.
- Poder innovar en la comunicación del proyecto.
- Identificar el diseño de mobiliario.
- Identificar materiales y sistemas de producción específicos del diseño de mobiliario y objetos de decoración.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. INVESTIGACIÓN ESTRATÉGICA	Tema 1. El diseño de mobiliario y objetos de decoración como sistema
	Tema 2. Comprender el reto desde una perspectiva estratégica
	Tema 3. Análisis, entendimiento y definición del campo, usuario y coyuntura
	Tema 4. Construcción del mapa sistémico
II. INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS	Tema 5. Interpretación del mapa sistémico
	Tema 6. Identificación de los insights más importantes
	Tema 7. Identificación y definición de oportunidades de diseño
III. GENERACIÓN DE CONCEPTOS	Tema 8. Ideación de nuevas soluciones/modelos de mobiliario y objetos de decoración Funcionalidad y ergonomía Servicios y experiencias Interacción Desarrollo sostenible
	Tema 9. Comunicación

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	12 horas
Actividades prácticas	11 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	32 horas
Realización de pruebas	17 horas
Horas de trabajo del estudiante	11 horas
Preparación prácticas	26 horas
Realización de pruebas	11 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Se utiliza principalmente 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
Actividades prácticas	<p>Se utiliza el aprendizaje basado en proyectos: situaciones en las que el alumno debe explorar y trabajar, de forma individual y/o grupal un problema práctico aplicando conocimientos interdisciplinares bajo la supervisión del docente.</p> <p>En este caso, se utilizará la metodología del diseño estratégico, con el objetivo de desarrollar un proyecto sistémico con visión prospectiva. Esta metodología contempla el desarrollo de trabajo práctico individual y grupal, que se materializa en documentación representativa de una construcción colectiva.</p>

	<p>Se definen actividades diferentes en función de la fase de investigación, desarrollo y comunicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fase de investigación: técnicas de Design Research (safari, shadowing, etnografía, entrevistas de problema, etc), investigación de contexto y usuario. • Fase de desarrollo: escenarios, HMB, desarrollo mapa sistémico • Fase de comunicación: storytelling / comunicación visual <p>El resultado final será un mapa de oportunidades y la identificación de las mismas dentro del contexto marcado como punto de partida.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	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 a los proyectos propuestos para el desarrollo de la asignatura el estudiante podrá resolver dudas y profundizar en los contenidos impartidos en las actividades teóricas y/o prácticas.

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.
Actividades prácticas	<p>Se planteará el desarrollo de un proyecto sistémico -mapa de oportunidades- que contará con entregas parciales y una entrega final, individual y/o grupal, en relación a los contenidos del curso.</p> <p>Se definirán unos requisitos de entrega específicos para cada entrega, parcial o final.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Se planteará la asistencia y participación en el espacio de taller de design.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

1. Ser capaz de generar un mapa sistémico de oportunidad que ponga en relación el campo de estudio y sus usuarios con nuevos modelos de mobiliario y objetos de decoración en relación a su usabilidad, sostenibilidad y experiencia.
2. Ser capaz de realizar una investigación de campo y usuario profunda que permita al estudiante aplicar técnicas de diseño estratégico.
3. Saber interpretar los datos de la investigación y traducirlos en una propuesta de proyecto de innovación sistémica.

4. Ser capaz de afrontar el proyecto desde una visión macrosistémica.
5. Poder innovar en la comunicación del proyecto.
6. Identificar el diseño de mobiliario.
7. Identificar materiales y sistemas de producción específicos del diseño de mobiliario y objetos de decoración.

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 en los debates generados en las sesiones.
Actividades prácticas	<p>Realización, presentación y entrega en fecha establecida de las entregas parciales y entregas finales, individuales o grupales, propuestos relacionados con los contenidos del curso:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Evaluación de la práctica realizada ● Evaluación del trabajo de campo realizado ● Evaluación de las conclusiones presentadas ● Evaluación de la comunicación final ● Evaluación de la interacción durante el proyecto en grupo, en su caso
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Asistencia y participación en las sesiones de taller de design organizadas.

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 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 final	50%
Participación en sesiones críticas: taller, correcciones, debates...	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 final de proyecto de curso	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 final de proyecto de curso	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	
	TEMA 1. El diseño de mobiliario y objetos de decoración como sistema			
Sesión 1	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (el Diseño como sistema).	2 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Lanzamiento proyecto: reto, contexto y usuario.	0.5 horas	2 horas

	TEMA 2. Comprender el reto desde una perspectiva estratégica			
Sesión 2	Actividades teóricas	<p>Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (la perspectiva estratégica). El docente utilizará documentos e imágenes para ilustrar el proceso de diseño estratégico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proceso de Diseño estratégico. • Business Case. • Ten types of innovation. • Revisión de literatura. <p>Estrategia para la definición del problema, el desafío o la oportunidad en el que se va trabajar.</p> <p>Aprendizaje de todo lo relacionado con la oportunidad con la que se trabajará (conseguir información a través de expertos en la materia u otras fuentes).</p>	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Práctica grupal para la definición del campo del trabajo que se tratará a lo largo del proyecto.	1 hora	1 hora
	Evaluación	Revisión proyecto	0.5 horas	

TEMA 3. Análisis, entendimiento y definición del campo, usuario y coyuntura				
Sesión 3	Actividades teóricas	<p>Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Entendimiento del problema a través de “design research”).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hipótesis • Benchmark & inspiración • Tendencias • Desk research <p>Reconocimiento de patrones a través de fuentes primarias y secundarias. Investigación y observación.</p>	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	<p>Diseño de hipótesis sobre las que trabajar para el proyecto.</p> <p>Priorización de hipótesis y selección para testear.</p>	1 hora	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión hipótesis seleccionadas para testeo.	0.5 horas	1 hora

TEMA 3. Análisis, entendimiento y definición del campo, usuario y coyuntura				
Sesión 4	Actividades teóricas	<p>Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Design research). Presentación de herramientas que den soporte al proceso de diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mapa de stakeholders • Mapa de empatía • Mapa de problema • Customer journey analysis 	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo en la propuesta de análisis.	0.5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	<p>Revisión proyecto.</p> <p>Presentación de experiencias durante los trabajos prácticos y sesión de feedback.</p>	1 hora	1 hora

TEMA 3. Análisis, entendimiento y definición del campo, usuario y coyuntura				
Sesión 5	Actividades teóricas	<p>Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (definición del campo, usuario y coyuntura). El docente ofrecerá una revisión de las herramientas con las que destapar los mejores insights con los que trabajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Técnicas de Design Research: safaris, shadowing, etnografía, entrevistas de problema, etc. • Investigación de contexto y usuario • Conversaciones por empatía • Plan de Design Research 	1 hora	1 hora

	Actividades prácticas	Proyecto: los estudiantes traerán post its cumplimentados con información de la investigación. Se trabajarán patrones repetidos en los comportamientos de sus clientes.	1 hora	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión proyecto	0.5 horas	

	TEMA 3. Análisis, entendimiento y definición del campo, usuario y coyuntura			
Sesión 6	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Customer journey). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. <ul style="list-style-type: none"> • Personas • User journey 	0.5 horas	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Presentación de proyectos: insights y proceso de análisis <ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas grabadas • Post-its • Presentación 	2 horas	2 horas

	Tema 4. Construcción del mapa sistémico			
Sesión 7	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (traducción de la investigación en un mapa): <ul style="list-style-type: none"> • Mapa sistémico 	0.5 horas	
	Actividades prácticas	Planteamiento de mapa sistémico.	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión de proyectos.	1 hora	

	Tema 4. Construcción del mapa sistémico			
Sesión 8	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (traducción de la investigación en un mapa). El docente utilizará documentos e imágenes para ilustrar los conceptos teóricos trabajados durante la sesión.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo proyecto	1 hora	2 horas

	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión de proyectos.	0.5 horas	

	TEMA 5. Tema 5. Interpretación del mapa sistémico			
Sesión 9	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (identificación de oportunidades). El docente utilizará documentos e imágenes para ilustrar los conceptos teóricos trabajados durante la sesión.	0.5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión de proyectos.	1 hora	

	Tema 6. Identificación de los insights más importantes			
Sesión 10	Actividades prácticas	Trabajo proyecto. Mapa sistémico. Prototipado.	1 hora	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design. Dinámicas grupales asociadas.	3 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo proyecto.	1.5 horas	

	Tema 7. Identificación y definición de oportunidades de diseño			
Sesión 11	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (definición de la oportunidad). El docente utilizará documentos e imágenes para ilustrar los conceptos teóricos trabajados durante la sesión: <ul style="list-style-type: none"> ● Análisis de Pain POints ● Análisis de Gains ● Principios de diseño para la toma de decisiones 	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	3 horas	
	Evaluación	Revisión proyectos.	0.5 horas	

Tema 8. Ideación de nuevas soluciones/modelos de mobiliario y objetos de decoración				
Sesión 12	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Desarrollo sostenible, interacción). El docente utilizará documentos e imágenes para ilustrar los conceptos teóricos trabajados durante la sesión.	0.5 horas	
	Actividades prácticas	Trabajo proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	3 horas	
	Evaluación	Revisión proyectos. Consolidación de aprendizaje.	1 hora	1 hora

Tema 8. Ideación de nuevas soluciones/modelos de mobiliario y objetos de decoración				
Sesión 13	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Funcionalidad y ergonomía, Servicios y experiencias).	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo proyecto.	0.5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	3 horas	
	Evaluación	Revisión proyectos.	1 hora	

Tema 9. Comunicación				
Sesión 14	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (storytelling, comunicación visual). El docente utilizará documentos e imágenes para ilustrar los conceptos teóricos trabajados durante la sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Canales • Comunicación (storytelling) 	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo proyecto.	0.5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	3 horas	
	Evaluación	Revisión proyectos.	1 hora	3 horas

Presentación de Proyectos				
Sesión 15	Otras actividades formativas	Taller de design.	3 horas	

	Evaluación	EVALUACIÓN CONTINUA. Presentación final de proyecto. EVALUACIÓN CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA: Presentación del proyecto del curso y prueba específica de esta convocatoria.	2.5 horas	3 horas
--	------------	--	-----------	---------

Sesión 16	Evaluación y entrega de notas			
	Evaluación	Revisión y evaluación de los proyectos de los alumnos, entrega de notas.	2.5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Todo el material didáctico estará disponible en la plataforma virtual.

11.1. Bibliografía general

Título	Design Thinking. Integrating Innovation, Customer Experience and Brand Value
Autor	Thomas Lockwood
Editorial	Thomas Lockwood

Título	Design Thinking. Methodology Book
Autor	Emrah Yayici
Editorial	ArtBizTech

Título	101 Design Methods
Autor	Vijay Kumar
Editorial	Paperback

11.2. Bibliografía complementaria

Título	The Story of Eames Furniture
Autor	Marilyn Neuhart
Editorial	Gestalten

Título	Las dimensiones humanas en los espacios interiores
Autor	PANERO, Julius y ZELNIK, Martín
Editorial	Gustavo Gili

Título	La psicología de los objetos cotidianos
Autor	NORMAN, Donald A.
Editorial	Nerea

11.4. Direcciones web de interés

www.servicedesigntools.org
www.service-design-network.org/chapters/sdn-spain
strategicdesignbook.com
www.internimagazine.it

11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Documental: http://www.designthenewbusiness.com
Papel A1
Post-its
Rotuladores de color
Tijeras