

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Gestión de Proyectos de Mobiliario y Decoración

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: Gestión de Proyectos de Mobiliario y Decoración

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de Especialidad de itinerario
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Producto/Diseño de Mobiliario y Decoración Diseño de Interiores/Diseño de Mobiliario y Decoración
Materia	Gestión del Diseño de Producto
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
Arregui García, Javier	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Arregui García, Javier		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.
CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.

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.

CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

Competencias generales

CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

CG11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar propuestas y canalizar el diálogo.

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

CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según secuencias y grados de compatibilidad.

CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Competencias específicas

CEP1 Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.

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

CEEP6 Determinar soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados a cada caso.

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

CEP14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

CEP15 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 los conceptos que conforman la gestión del diseño de mobiliario y decoración: figuras participantes, encargo, oferta, proyecto, contrato (incluidos los concursos).
- Identificar los conceptos que conforman la gestión de la producción y distribución de proyectos de diseño de mobiliario y decoración: definición del proyecto, mediciones, presupuesto, planificación temporal, gestión de recursos, liderazgo, trabajo en equipos, prevención de riesgos, etc.
- Ser capaz de comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Saber gestionar el desarrollo de toda la documentación específica para la ejecución de un proyecto de diseño de mobiliario y decoración.
- Identificar el factor ambiental y social como un requisito más del producto diseñado y con la misma importancia que pueden tener otros factores como la calidad, el coste o la seguridad.
- Ser capaz de determinar mejoras ambientales en el proceso de diseño.
- Ser capaz de analizar el ciclo de vida del proyecto (ACV).
- Poder aplicar la normativa vigente.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. DEFINICIÓN ESTRATÉGICA	Tema 1. Definición Estratégica Encargo, oferta, contrato RSC. Mejora de la competitividad de productos Concepto Diseño / ACVs / Eco-diseño. Amenazas y retos
	Tema 2. Definición del proyecto El cliente y las figuras participantes (stakeholders) Análisis de necesidades. Definición clara de los objetivos del proyecto Estrategia ambiental
	Tema 3. Estudios de mercado Actividades, duración y esfuerzo. Los hitos o marcadores. Planificación temporal. Diagrama de Gantt

II. DISEÑO DE CONCEPTO	Tema 4. Generación de alternativas creativas Criterios de sustentabilidad
	Tema 5. Orientación al usuario Programación de tareas y plazos
	Tema 6. Primeras propuestas conceptuales
III. DISEÑO EN DETALLE	Tema 7. Debrief y Feedback Selección de alternativas
	Tema 8. Diseño y desarrollo propuesta seleccionada Modelado tridimensional
	Tema 9. Desarrollo de documentación técnica y planos constructivos Detalles, secciones, explosionados Memoria de proyecto Medición y presupuesto Cronograma ajustado, planificación temporal
IV. VERIFICACIÓN Y TESTEO	Tema 10. Check List Verificación Maquetas y Prototipos
	Tema 11. Focus Group. Ensayos de usabilidad
	Tema 12. Validar la propuesta en condiciones de uso realistas Ajustar una solución viable Seleccionar proveedores Prevención de riesgos
V. PRODUCCIÓN Y ACV	Tema 13. Análisis del ciclo de vida del producto Descripción teórica del ACV: Introducción, aplicación y metodología. Inventario del Ciclo de Vida. Herramienta para el cálculo de impacto ambiental.

	Tema 14. Gestión de recursos Procesos Productivos. Fabricación Pre-Serie
	Tema 15. Comprobación de la capacidad de fabricación Asegurar la trazabilidad del producto
	Tema 16. Evaluar resultados primera producción
VI. MERCADO	Tema 17. Lanzamiento del producto Distribución y comercialización
	Tema 18. Monitorizar, controlar y modificar el cumplimiento de las acciones proyectadas
VII. ECODISEÑO	Tema 19. Estrategias y corrientes de ecodiseño
	Tema 20. Evaluación de estrategias ecodiseño
	Tema 21. Aplicación del ACV de puntuación única para diseñadores
	Tema 22. Ecoetiquetas y certificaciones

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	17 horas
Actividades prácticas	11,5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	32 horas
Realización de pruebas	11,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	19 horas
Preparación prácticas	23 horas
Realización de pruebas	6 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

<p>Actividades teóricas</p>	<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> <p>Posteriormente, en cada sesión, se aborda una dinámica grupal de debate en relación con el tema visto.</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Las actividades prácticas serán de dos tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Caso: técnica en la que los alumnos analizan situaciones profesionales presentadas por el profesor, con el fin de realizar una conceptualización experiencial y realizar una búsqueda de soluciones eficaces. En estos casos se plantean al alumno ejercicios en los que debe poner en práctica el bagaje de las clases y de la bibliografía sugerida. ● Aprendizaje basado en problemas: enfoque educativo en el que los alumnos, en grupo, partiendo de problemas reales, aprenden a buscar la información necesaria para comprender dichos problemas y obtener soluciones. En este caso, sobre todas las fases de gestión de un proyecto de diseño de mobiliario u objeto de decoración. <p>Presentación de resultados: se reserva un tiempo para la exposición de problemas asignados a un grupo de estudiantes.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</p>	<p>Taller de design: periodo de instrucción con el objetivo de revisar y discutir los conceptos 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.</p>

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	<p>Se solicitará la participación en los debates generados en las sesiones teóricas.</p> <p>Se planteará una prueba escrita sobre el contenido teórico de la asignatura.</p>
Actividades prácticas	<p>Se planteará el análisis de casos de estudio relacionados al contenido de la asignatura.</p> <p>Se planteará el desarrollo un proyecto final individual en relación a los contenidos del curso.</p> <p>Se definirán unos requisitos de entrega específicos para cada entrega.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<p>Se planteará la asistencia y participación en el taller de design.</p>

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- Identificar los conceptos que conforman la gestión del diseño de mobiliario y decoración: figuras participantes, encargo, oferta, proyecto, contrato (incluidos los concursos).
- Identificar los conceptos que conforman la gestión de la producción y distribución de proyectos de diseño de mobiliario y decoración: definición del proyecto, mediciones, presupuesto, planificación temporal, gestión de recursos, liderazgo, trabajo en equipos, prevención de riesgos, etc.
- Ser capaz de comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Saber gestionar el desarrollo de toda la documentación específica para la ejecución de un proyecto de diseño de mobiliario y decoración.
- Identificar el factor ambiental y social como un requisito más del producto diseñado y con la misma importancia que pueden tener otros factores como la calidad, el coste o la seguridad.
- Ser capaz de determinar mejoras ambientales en el proceso de diseño.
- Ser capaz de analizar el ciclo de vida del proyecto (ACV).
- Poder aplicar la normativa vigente.

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. Prueba escrita sobre el contenido teórico de la asignatura.
Actividades prácticas	Evaluación del análisis de casos. Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos de resolución de problemas propuestos relacionados con los contenidos del curso: <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de la práctica realizada • Evaluación de las conclusiones o trabajos presentados • Evaluación de la interacción durante el trabajo en grupo
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Asistencia y participación en el taller de design.

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
Prueba escrita	20%
Análisis de casos	20%
Realización, presentación y entrega de trabajos prácticos	50%
Participación en taller de design	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 trabajos prácticos 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 de trabajos prácticos 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

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Sesión 1	TEMA 1: Definición estratégica TEMA 2: Definición del proyecto			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	

Sesión 2	TEMA 3: Estudios de mercado			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	3 horas
	Actividades prácticas	Análisis casos de estudio	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Sesión 3	TEMA 4: Generación de alternativas creativas TEMA 5: Orientación al usuario TEMA 6: Primeras propuestas conceptuales			
	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos. El docente utilizará documentos, materiales e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora

	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

	TEMA 7: Debrief y feedback TEMA 8: Diseño y desarrollo propuesta seleccionada			
Sesión 4	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

	TEMA 9: Desarrollo de documentación técnica y planos constructivos TEMA 10: Check List			
Sesión 5	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Análisis casos de estudio	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

	TEMA 11: Focus Group: ensayos de usabilidad			
Sesión 6	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	

	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	
--	------------	------------------------------------	-----------	--

	TEMA 12: Validar la propuesta en condiciones de uso realista TEMA 13: Análisis ciclo de vida del producto			
Sesión 7	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Análisis casos de estudio	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

	TEMA 14: Gestión de recursos			
Sesión 8	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

	TEMA 15: Comprobación capacidad de fabricación TEMA 16: Evaluar resultados primera producción			
Sesión 9	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1,5 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 17: Lanzamiento de producto				
Sesión 10	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 18: Monitorizar, controlar, modificar el cumplimiento de las acciones proyectadas				
Sesión 11	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1,5 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 19: Estrategias y corrientes de Ecodiseño				
Sesión 12	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 20: Evaluación de estrategias de Ecodiseño				
TEMA 21: Ecoetiquetas y certificaciones				
Sesión 13	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1,5 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	1 hora
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 22: Aplicación del ACV				
Sesión 14	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Prueba escrita y presentación proyectos				
Sesión 15	Otras actividades formativas	Taller de design	2 horas	
	Evaluación	EVALUACIÓN CONTINUA. Presentación final de proyecto. y prueba escrita EVALUACIÓN CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA: Presentación del proyecto del curso y prueba específica de esta convocatoria.	2,5 horas	6 horas

Entrega de notas y evaluación				
Sesión 16	Evaluación	Entrega de notas y revisión de los contenidos entregados.	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Presentaciones digitales en el aula.

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

11.1. Bibliografía general

Título	Project Management. Manual de gestión de proyectos para arquitectos, ingenieros e interioristas.
Autor	Frank A. Stasiowski, Davis Burstein
Editorial	Gustavo Gili

Título	Guía práctica para la aplicación del Ecodiseño
Autor	PRYSMA Calidad y Medio Ambiente
Editorial	CEPYME Aragón, 2007

Título	Análisis de Ciclo de Vida y Huella de Carbono.
Autor	Ihobe
Editorial	Ihobe, Sociedad Pública de Gestión Ambiental, Nov. 2009

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Diseño para el reciclaje de productos
Autor	Masuno
Editorial	Masuno. 2009

Título	Inteligencia Ecológica
Autor	Daniel Goleman
Editorial	Kairos

11.3. Direcciones web de interés

Ihobe | www.ihobe.net

Ecodesign Pilot | <http://www.ecodesign.at/pilot/ONLINE/ESPANOL/INDEX.HTM>