

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Proyectos.

Diseño de Producto

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño de Producto

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Asignatura: Proyectos. Diseño de Producto

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de Especialidad
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Producto
Materia	Proyectos de productos y sistemas
Periodo de impartición	3 ^{er} Semestre
Número de créditos	6 ECTS
Departamento	Departamento didáctico, 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
Rodriguez Gallo, Carlota Inés	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Rodriguez Gallo, Carlota Inés		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.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

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.

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

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.

CG21 Dominar la metodología de investigación.

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

CG16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

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.

CEP2 Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.

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

CEP4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del 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

- Identificar que un producto resuelve una función específica a la que da respuesta.
- Identificar la importancia y necesidad del binomio forma-función en todo producto. La respuesta a una función específica sin descuidar la morfología del producto.
- Reunir casos referenciales.
- Ser capaz de aplicar la metodología para desarrollar un proyecto de diseño de producto y distinguir los hitos que la conforman: PENSAR (investigación y conceptualización), CONSTRUIR (diseño y desarrollo técnico) y COMUNICAR (memoria, planos, modelo final, imágenes, presentación),
- Poder desarrollar un proyecto de diseño siguiendo la metodología marcada poniendo el focus en la relación forma-función.
- Ser capaz de desarrollar un modelo escala 1:1.
- Saber desarrollar planos técnicos relativos al producto diseñado de forma adecuada y según los códigos vigentes.
- Poder desarrollar sketches con las técnicas más adecuadas para la comunicación del producto final.
- 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	Tema 1. Proyectos de diseño de producto
	Tema 2. El briefing: la herramienta
	Tema 3. Documentación, investigación y análisis
	Tema 4. Propuesta
II. Construir	Tema 5. Concepto
	Tema 6. Diseño forma-función 6.1. Dimensiones, proporción y escala 6.2. Experimentación y definición formal
	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	10 horas
Actividades prácticas	16 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	40 horas
Realización de pruebas	24 horas
Horas de trabajo del estudiante	11 horas
Preparación prácticas	37 horas
Realización de pruebas	12 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	180 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>En este caso, sobre la relación forma-función en el diseño de producto. Tratando conceptos y analizando casos de referencia.</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 desarrollándolas de manera tangible en ejercicios destinados a formar parte de las actividades prácticas.</p>
----------------------	--

<p>Actividades prácticas</p>	<p>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 por parejas, una problemática dada aplicando conocimientos interdisciplinares bajo la supervisión del docente. En este caso, se plantea el diseño de una herramienta manual como reto relativo a la relación entre la forma y la función, indivisible en el proceso de diseño de un producto.</p> <p>En este caso, el proyecto incluye el desarrollo de un modelo final a escala 1:1.</p> <p>Presentación de proyectos: exposición del proyecto asignado a un estudiante o pareja de estudiantes.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</p>	<p>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.</p>

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

<p>Actividades teóricas</p>	<p>Se solicitará la participación en los debates generados en las sesiones teóricas.</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Se planteará el desarrollo de un proyecto organizado en diferentes entregables y una entrega final, individual o por parejas, en relación a los contenidos del curso.</p> <p>Se definirán unos requisitos de entrega específicos para cada entrega.</p> <p>Se planteará la elaboración de un modelo final.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</p>	<p>Se planteará la asistencia y participación en el espacio de taller de design.</p>

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- Identificar que un producto resuelve una función específica a la que da respuesta.
- Identificar la importancia y necesidad del binomio forma-función en todo producto. La respuesta a una función específica sin descuidar la morfología del producto.
- Reunir casos referenciales.

- Ser capaz de aplicar la metodología para desarrollar un proyecto de diseño de producto y distinguir los hitos que la conforman: PENSAR (investigación y conceptualización), CONSTRUIR (diseño y desarrollo técnico) y COMUNICAR (memoria, planos, modelo final, imágenes, presentación),
- Poder desarrollar un proyecto de diseño siguiendo la metodología marcada poniendo el focus en la relación forma-función.
- Ser capaz de desarrollar un modelo escala 1:1.
- Saber desarrollar planos técnicos relativos al producto diseñado de forma adecuada y según los códigos vigentes.
- Poder desarrollar sketches con las técnicas más adecuadas para la comunicación del producto final.
- 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 en los debates generados en las sesiones.
Actividades prácticas	<p>Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los entregables y entrega final del proyecto propuesto, individual o por parejas, relacionados con los contenidos del curso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de la práctica realizada • Evaluación de los entregables y entrega final del proyecto presentados

Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluación del modelo final • Evaluación de la interacción durante el proyecto en parejas, en su caso
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	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	20%
Realización, presentación y entrega de proyecto final	70%
Participación en: 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 de proyecto final 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 proyecto final 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	Total horas
			presenciales	no presenciales
Sesión 1 y 2	TEMA 1: Proyectos de diseño de producto			
	TEMA 2: El briefing: la herramienta			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección.	2 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Trabajos prácticos sobre el proyecto de curso.	2 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Revisión del trabajo práctico.	1 hora	

Sesión 3 y 4	TEMA 3: Documentación, investigación y análisis			
	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección.	1 hora	2 horas
	Actividades prácticas	Trabajos prácticos sobre el proyecto de curso	2 horas	4 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico	2 horas	

TEMA 4: Propuesta				
Sesión 5 y 6	Actividades teórico-prácticas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajos prácticos sobre el proyecto de curso. Presentación entregable 1: Propuesta.	1'5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Entregable 1: propuesta Presentación y evaluación entregable 1: Propuesta.	2'5 horas	3 horas

TEMA 5: Concepto				
Sesión 7 y 8	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajos prácticos sobre el proyecto de curso. Presentación entregable 2: Concepto.	1,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Entregable 2: concepto Presentación y evaluación entregable 2: Concepto	2,5 horas	3 horas

TEMA 6: Diseño forma-función				
Sesión 9 y 10	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección.	2 horas	2 horas
	Actividades prácticas	Trabajos prácticos sobre el proyecto de curso.	1 hora	4 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico	2 horas	

TEMA 7: Desarrollo técnico				
Sesión 11 y 12	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. Aula presencial virtual	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajos prácticos sobre el proyecto de curso. Aula presencial virtual	2 horas	5 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	

	Evaluación	Revisión trabajo práctico Aula presencial virtual	2 horas	
--	------------	--	---------	--

	TEMA 8: Representación técnica			
Sesión 13 y 14	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. Aula presencial virtual	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajos prácticos sobre el proyecto de curso. Aula presencial virtual	2 horas	5 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico Aula presencial virtual	2 horas	

	TEMA 9: Comunicación gráfica, audiovisual, física y verbal			
Sesión 15 y 16	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección.	1 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajos prácticos sobre el proyecto de curso.	2 horas	5 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico	2 horas	

	TEMA 9: Comunicación gráfica, audiovisual, física y verbal			
Sesión 17 y 18	Actividades prácticas	Trabajos prácticos sobre el proyecto de curso.	2 horas	6 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Revisión del trabajo práctico.	3 horas	

	ENTREGA FINAL Y PRESENTACIÓN PROYECTOS ENTREGA DE NOTAS Y EVALUACIÓN			
Sesión 19 y 20	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	Entregable final. Evaluación entregable final proyecto. Entrega de notas, correcciones y evaluación final. Aula presencial virtual	5 horas	6 horas

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

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

11.1. Bibliografía general

Título	¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual.
Autor	Munari, Bruno
Editorial	Gustavo Gil

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

Título	Objectified (documental).
Autor	Gary Hustwit
Editorial	-

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Design thinking para innovación estratégica (ISBN 9788492921065)
Autor	Mootee, Idris
Editorial	Empresa Activa

Título	Así se hace
Autor	Lefteri, Chris
Editorial	Blume

11.3. Direcciones web de interés

www.archdaily.com/category/interiors/

www.designboom.com/

www.dezeen.com/

<https://materialise.com>

11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Libreta o cuaderno de sketch A4
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.