

Curso 2024-25



**Istituto Europeo di Design**

Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

**Proyectos.**

**Usuarios y Contextos**

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. Usuarios y contextos

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Tipo</b>	Obligatoria de Especialidad
<b>Carácter</b>	Teórico-práctica
<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	Diseño de Producto
<b>Materia</b>	Proyectos de productos y sistemas
<b>Periodo de impartición</b>	4º Semestre
<b>Número de créditos</b>	6 ECTS
<b>Departamento</b>	Departamento de didáctica especialidad producto
<b>Prelación/ requisitos previos</b>	Sin prelación
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	Español

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Ortiz Pérez, Marta	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Ortiz Pérez, Marta		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.

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

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

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.

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.

CG21 Dominar la metodología 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.

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

CEP10 Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

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

- Identificar que el uso de un producto conlleva una experiencia de usuario que hay que diseñar.
- Identificar la importancia y necesidad de diseñar desde la innovación en la experiencia de usuario.
- Reunir casos referenciales.
- Identificar y aplicar la metodología de diseño estratégico centrada en el análisis e interpretación de la experiencia de usuario.
- Ser capaz de aplicar la metodología para desarrollar un proyecto de diseño de producto y distinguir los hitos que la conforman: PENSAR (investigación estratégica y conceptualización), CONSTRUIR (diseño y desarrollo técnico) y COMUNICAR (memoria, planos, modelo final, imágenes, presentación).
- Ser capaz de aplicar la metodología de diseño estratégico centrada en el análisis e interpretación de la experiencia del usuario al desarrollo de nuevos productos para una marca y producir los documentos específicos de esta metodología.
- Ser capaz de desarrollar un modelo escala 1:1 con técnicas digitales.
- Saber desarrollar planos técnicos relativos al producto diseñado de forma adecuada y según los códigos vigentes.
- Poder producir imágenes renderizadas del producto diseñado.
- 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 desde la experiencia de usuario	Tema 1. Proyectos de diseño de producto desde la experiencia de usuario
	Tema 2. El briefing

	<p><b>Tema 3. Metodología diseño estratégico centrada en la experiencia de usuario</b>  Documentación: toma de datos y entrevistas  Investigación: contexto y mercado  Análisis: experiencia de usuario</p>
	<p><b>Tema 4. Marcos de oportunidad y propuesta</b></p>
II. Construir	<p><b>Tema 5. Concepto</b></p>
	<p><b>Tema 6. Diseño innovación en la experiencia de usuario</b></p>
	<p><b>Tema 7. Desarrollo técnico</b></p>
III. Comunicar	<p><b>Tema 8. Representación técnica</b></p>
	<p><b>Tema 9. Comunicación gráfica, audiovisual, física y verbal</b></p>

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	18.5 horas
Actividades prácticas	13.5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	40 horas
Realización de pruebas	18 horas
Horas de trabajo del estudiante	22 horas
Preparación prácticas	32 horas
Realización de pruebas	6 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>180 horas</b>

## 8. METODOLOGÍA

<p>Actividades teóricas</p>	<p>Se utiliza 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 experiencia de usuario consecuencia del diseño de un producto, servicio o sistema, y el funcionamiento de la metodología de diseño estratégico específica para el entendimiento del usuario y su experiencia específica ante un producto concreto. 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 desarrollándolos 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 grupal, según fase de proyecto, una problemática dada aplicando conocimientos interdisciplinarios bajo la supervisión del docente. En este caso, se plantea el diseño nuevos productos para una marca como reto relativo a innovación en la experiencia de usuario a través del diseño de un producto.</p> <p>Incluye el desarrollo de documentos específicos de aplicación de la metodología de diseño estratégico centrada en el usuario utilizada durante la fase de investigación inicial y testeo posterior, de ser posible.</p> <p>En este caso, el proyecto incluye el desarrollo de un modelo final a escala 1:1 con técnicas digitales, de imágenes renderizadas, y de una comunicación de marca.</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> <p>Se facilita el encuentro con usuarios reales, así como la visita a espacios de interés para el desarrollo de la problemática propuesta.</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 entregables y un proyecto final individual en relación a los contenidos del curso.</p> <p>Se definirán unos requisitos de entrega específicos para cada entrega.</p> <p>Se planteará como parte de la comunicación final el desarrollo de documentos que revelen la metodología de diseño estratégico centrada en el usuario aplicada durante la fase de investigación inicial y testeo posterior, de ser posible.</p> <p>Se planteará la elaboración de un modelo final con técnicas digitales, imágenes renderizadas y una comunicación de marca.</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> <p>Se planteará la asistencia y participación en los encuentros y visitas propuestos.</p>

### 9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- Identificar que el uso de un producto conlleva una experiencia de usuario que hay que diseñar.
- Identificar la importancia y necesidad de diseñar desde la innovación en la experiencia de usuario.
- Reunir casos referenciales.
- Identificar y aplicar la metodología de diseño estratégico centrada en el análisis e interpretación de la experiencia de usuario.
- Ser capaz de aplicar la metodología para desarrollar un proyecto de diseño de producto y distinguir los hitos que la conforman: PENSAR (investigación estratégica y conceptualización), CONSTRUIR (diseño y desarrollo técnico) y COMUNICAR (memoria, planos, modelo final, imágenes, presentación).

- Ser capaz de aplicar la metodología de diseño estratégico centrada en el análisis e interpretación de la experiencia del usuario al desarrollo de nuevos productos para una marca y producir los documentos específicos de esta metodología.
- Ser capaz de desarrollar un modelo escala 1:1 con técnicas digitales.
- Saber desarrollar planos técnicos relativos al producto diseñado de forma adecuada y según los códigos vigentes.
- Poder producir imágenes renderizadas del producto diseñado.
- 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 proyecto final individual o por parejas propuestos relacionados con los contenidos del curso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de la práctica realizada</li> <li>• Evaluación de los entregables y proyecto presentados</li> <li>• Evaluación específica que justifique la aplicación de metodología de diseño estratégico centrada en el usuario</li> <li>• Evaluación del modelo final</li> </ul>



Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de imágenes renderizadas finales</li> <li>• Evaluación de comunicación de marca</li> <li>• Evaluación de la interacción durante las dinámicas grupales, en su caso</li> </ul>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<p>Asistencia y participación en las sesiones de taller de design organizadas.</p> <p>Asistencia y participación en los encuentros y visitas propuestos.</p>

### 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%
Actitud y participación en sesiones: talleres, correcciones, debates...	10%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

#### 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%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 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%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 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	
<b>Total</b>	<b>100%</b>

## 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
<b>Sesión 1</b>	<b>TEMA 1. Proyectos de diseño de producto desde la experiencia de usuario</b>			
	Actividades teóricas	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.	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	

<b>Sesión 2</b>	<b>TEMA 1. Proyectos de diseño de producto desde la experiencia de usuario</b>			
	Actividades teóricas	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 hora	

	<b>TEMA 2. El briefing</b>			
<b>Sesión 3</b>	Actividades teóricas	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.	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Visita espacio 1.	2 horas	

	<b>TEMA 2. El briefing</b>			
<b>Sesión 4</b>	Actividades teóricas	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	Visita espacio 2.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto.	0,5 hora	

	<b>TEMA 3. Metodología diseño estratégico centrada en la experiencia de usuario</b>			
<b>Sesión 5</b>	Actividades teóricas	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	Encuentro usuarios 1.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto.	0,5 hora	

	<b>TEMA 3. Metodología diseño estratégico centrada en la experiencia de usuario</b>			
<b>Sesión 6</b>	Actividades teóricas	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	Encuentro usuarios 2.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto.	0,5 hora	

<b>TEMA 4. Marcos de oportunidad y propuesta</b>				
<b>Sesión 7</b>	Actividades teóricas	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 hora	

<b>TEMA 4. Marcos de oportunidad y propuesta</b>				
<b>Sesión 8</b>	Actividades teóricas	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 hora	

<b>TEMA 5. Concepto</b>				
<b>Sesión 9</b>	Actividades teóricas	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 hora	

<b>TEMA 5. Concepto</b>				
<b>Sesión 10</b>	Actividades teóricas	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.	0,5 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	0,5 hora	2 horas

	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto.	1,5 horas	

	<b>TEMA 6. Diseño e innovación en la experiencia de usuario</b>			
<b>Sesión 11</b>	Actividades teóricas	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 hora	

	<b>TEMA 6. Diseño e innovación en la experiencia de usuario</b>			
<b>Sesión 12</b>	Actividades teóricas	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.	0,5 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	0,5 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto.	1,5 horas	

	<b>TEMA 7. Desarrollo Técnico</b>			
<b>Sesión 13</b>	Actividades teóricas	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.	0,5 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	0,5 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto.	1,5 horas	

<b>TEMA 7. Desarrollo técnico</b>				
<b>Sesión 14</b>	Actividades teóricas	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.	0,5 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	0,5 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1,5 horas	

<b>TEMA 8. Representación técnica</b>				
<b>Sesión 15</b>	Actividades teóricas	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 hora	

<b>TEMA 8. Representación técnica</b>				
<b>Sesión 16</b>	Actividades teóricas	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.	0,5 hora	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	0,5 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto.	1,5 horas	

<b>TEMA 9. Comunicación gráfica, audiovisual, física y verbal</b>				
<b>Sesión 17</b>	Actividades teóricas	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 hora	

	<b>TEMA 9. Comunicación gráfica, audiovisual, física y verbal</b>			
<b>Sesión 18</b>	Actividades teóricas	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 hora	

	<b>PRESENTACIÓN FINAL</b>			
<b>Sesión 19</b>	Otras actividades formativas	Taller de design.	4 horas	
	Evaluación	Presentación final de proyectos	2,5 horas	6 horas

	<b>ENTREGA DE NOTAS Y FEEDBACK FINAL</b>			
<b>Sesión 20</b>	Evaluación	Entrega de notas, correcciones y evaluación final.	2,5 horas	

## 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

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

### 11.1. Bibliografía general

Título	The Field Guide to Human-Centered Design
Autor	IDEO
Editorial	Ideo.org

Título	Change by Design
Autor	Tim Brown
Editorial	Ideo.org

Título	Innovating for People: Handbook of Human-Centered Design
Autor	LUMA Institute
Editorial	LUMA Institute

## 11.2. Bibliografía complementaria

Título	Design thinking para innovación estratégica
Autor	MOOTEE, Idris
Editorial	Empresa Activa

Título	Así se hace
Autor	Lefteri, Chris
Editorial	Blume

## 11.3. Direcciones web de interés

<http://www.designkit.org/human-centered-design>

<http://www.designboom.com/>

<http://www.dezeen.com/>

## 11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Libreta o cuaderno de sketch A4

Papel blanco A1 y post-it de colores

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.