

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE
Diseño Industrial

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: Diseño Industrial

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Optativa de itinerario
Carácter	Teórico-práctico
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Producto/Diseño Industrial
Materia	Proyectos de productos y sistemas
Periodo de impartición	6º Semestre
Número de créditos	5 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
Fernández Rábano, José Andrés	

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Fernández Rábano, José Andrés		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
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.
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

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG9 Investigar en los valores intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

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

CG16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

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.

CEP2 Resolver problemas proyectuales mediante 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.

CEP6 Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

CEP7 Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios 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.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Ser capaz de desarrollar un proyecto híbrido que sume servicio y producto, atendiendo a la innovación en el campo disciplinar del diseño de producto de producción no artesanal.
- Saber desarrollar dicho proyecto a nivel conceptual, formal y de detalle técnico específico, atendiendo a la innovación en este campo y de acuerdo al desarrollo sostenible sistémico.
- Ser capaz de realizar una labor de autocrítica del proyecto que redunde en la calidad ascendente del proyecto.
- Poder innovar en la comunicación del proyecto utilizando de forma óptima los recursos digitales de los que se tiene competencia.
- Ser capaz de diseñar un producto, dentro de un servicio o sistema: diseño híbrido.
- Identificar casos de referencia.
- Ser capaz de desarrollar con definición completa un proyecto de diseño híbrido, en relación a la definición del servicio y profundizando en el desarrollo del producto.
- Ser capaz de prototipar el producto diseñado con nivel avanzado.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. INVESTIGACIÓN Y BRIEFING	Tema 1. Briefing - nuevos modelos y campos de oportunidad
	Tema 2. Análisis de servicios, sistemas y experiencia de usuario
	Tema 3. Oportunidades de innovación: diseño híbrido
II. DISEÑO Y DESARROLLO DE SERVICIO	Tema 4. Conceptualización
	Tema 5. Diseño y experiencia de usuario
	Tema 6. Propuesta de innovación en diseño de producto
III. DISEÑO Y DESARROLLO DE PRODUCTO	Tema 7. Conceptualización
	Tema 8. Diseño y funcionamiento
	Tema 9. Desarrollo técnico
	Tema 10. Producción modelo/prototipo

III. COMUNICACIÓN	Tema 11. Representación técnica profesional
	Tema 12. Comunicación gráfica y audiovisual, digital y física

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 (talleres, jornadas, seminarios)	40 horas
Realización de pruebas	18 horas
Horas de trabajo del estudiante	22 horas
Preparación prácticas	32 horas
Realización de pruebas	6 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	150 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 plantea durante la asignatura un proyecto de carácter híbrido (servicio+producto) que conlleva dos fases diferenciadas (definición del servicio + desarrollo del producto). Estas fases tienen un objetivo común: la búsqueda de innovación en el diseño de producto no artesanal.</p> <p>El proyecto de producto incluye el desarrollo de modelo o prototipo, mientras que el de servicio implica el desarrollo de la experiencia de usuario y de la interfaz (gráfica), en su caso.</p> <p>Presentación de proyectos: exposición parcial y final de los proyectos asignados a un estudiante o grupo de estudiantes.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)</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 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.</p> <p>Visitas organizadas a espacios relacionados con la problemática planteada.</p> <p>Encuentro con usuario real relacionado con el reto propuesto.</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 (entregas parciales del proyecto) y una entrega final de proyecto, individual o grupal, según el briefing desarrollado.</p> <p>Se definirán unos requisitos de entrega específicos para cada entregable y entrega final.</p> <p>Estos requisitos incluirán el desarrollo de planimetría, memoria descriptiva y técnica, modelo o prototipo (según la escala y materialidad del proyecto), panel de comunicación, soporte audiovisual del proyecto.</p>

Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)

Se planteará la asistencia y participación en el espacio de taller de design.
Se planteará la asistencia y participación en las visitas organizadas.
Se planteará la asistencia y participación en los encuentros organizados.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

1. Ser capaz de desarrollar un proyecto híbrido que sume servicio y producto, atendiendo a la innovación en el campo disciplinar del diseño de producto de producción no artesanal.
2. Saber desarrollar dicho proyecto a nivel conceptual, formal y de detalle técnico específico, atendiendo a la innovación en este campo y de acuerdo al desarrollo sostenible sistémico.
3. Ser capaz de realizar una labor de autocrítica del proyecto que redunde en la calidad ascendente del proyecto.
4. Poder innovar en la comunicación del proyecto utilizando de forma óptima los recursos digitales de los que se tiene competencia.
5. Ser capaz de diseñar un producto, dentro de un servicio o sistema: diseño híbrido.
6. Identificar casos de referencia.
7. Ser capaz de desarrollar con definición completa un proyecto de diseño híbrido, en relación a la definición del servicio y profundizando en el desarrollo del producto.
8. Ser capaz de prototipar el producto diseñado con nivel avanzado.

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, del proyecto propuesto relacionado con los contenidos del curso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación del concepto • Evaluación de la documentación técnica • Evaluación de las conclusiones presentadas • Evaluación de la comunicación final: panel de comunicación y soporte audiovisual • Evaluación del modelo o prototipo • Evaluación de la interacción durante el proyecto en grupo, en su caso
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	<p>Asistencia y participación en las sesiones de taller de design organizadas.</p> <p>Asistencia y participación en las visitas organizadas.</p> <p>Asistencia y participación en los encuentros organizados.</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	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

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Sesión 1	TEMA 1. Briefing - nuevos modelos y campos de oportunidad			
	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	
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas.		
Sesión 2	TEMA 1. Briefing - nuevos modelos y campos de oportunidad			
	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 horas	
Sesión 3	Tema 2. Análisis de servicios, sistemas y experiencia de usuario			
	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 1.	2 horas	
	Evaluación	Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas.		

Tema 2. Análisis de servicios, sistemas y experiencia de usuario				
Sesión 4	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 2.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto.	0.5 horas	

Tema 2. Análisis de servicios, sistemas y experiencia de usuario				
Sesión 5	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 horas	

Tema 2. Análisis de servicios, sistemas y experiencia de usuario				
Sesión 6	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 horas	

Tema 3. Oportunidades de innovación: diseño híbrido				
Sesión 7	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 horas	

Tema 3. Oportunidades de innovación: diseño híbrido				
Sesión 8	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 horas	

Tema 4. Conceptualización				
Tema 5. Diseño y experiencia de usuario				
Sesión 9	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 horas	

Sesión 10	Tema 5. Diseño y experiencia de usuario			
	Tema 6. Propuesta de innovación en diseño de producto			
	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 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	0.5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto.	1.5 horas		

Sesión 11	Tema 7. Conceptualización			
	Tema 8. Diseño y funcionamiento			
	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 horas		

Sesión 12	Tema 9. Desarrollo técnico			
	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 horas	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	

Tema 9. Desarrollo técnico				
Sesión 13	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 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	0.5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto.	1.5 horas	

Tema 9. Desarrollo técnico				
Sesión 14	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	

Tema 10. Producción modelo/prototipo				
Sesión 15	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. Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en la tutoría.	0.5 horas	

Tema 11. Representación técnica profesional				
Sesión 16	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 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto.	0.5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto.	1.5 horas	

Tema 12. Comunicación gráfica y audiovisual, digital y física				
Sesión 17	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 horas	

Tema 12. Comunicación gráfica y audiovisual, digital y física				
Sesión 18	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 horas	

ENTREGA FINAL Y PRESENTACIÓN PROYECTOS				
Sesión 19	Otras actividades formativas	Taller de design.	4 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto.	2.5 horas	6 horas

ENTREGA DE NOTAS Y EVALUACIÓN				
Sesión 20	Evaluación	Entrega de notas al alumno, correcciones y evaluación final.	2.5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Todo el material didáctico estará disponible en la plataforma virtual.

11.1. Bibliografía general

Título	Design for the Real World: Human Ecology and Social Change
Autor	Victor Papanek
Editorial	Chicago Review Press

Título	The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm
Autor	Tom Kelley, Jonathan Littman, Tom Peters
Editorial	Currency

Título	Change by Design
Autor	Tim Brown
Editorial	HarperBusiness

11.2. Bibliografía complementaria

Título	This Is Service Design Thinking: Basics, Tools, Cases
Autor	Marc Stickdorn; Jakob Schneider
Editorial	Wiley

Título	The Death and Life of Great American Cities
Autor	Jane Jacobs
Editorial	Vintage Books

Título	Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value
Autor	Thomas Lockwood
Editorial	Allworth Press

11.4. Direcciones web de interés

www.designindaba.com
www.mobilityweek.eu
thecityfix.com
www.bmwgroupdesignworks.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.