



GUIA DOCENTE
Diseño Básico
2022-23

Especialidad: **Diseño de Producto**

Curso **2022/2023**

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Coordinación → 11. Comunicación → 12. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Grado en Diseño de Producto		
Departamento	Diseño de Producto		
Mail del departamento	producto@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos de Oficina Técnica		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Formación Básica	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Pilar Mellado
Correo electrónico	pmellado@easdvalencia.com



Horario tutorías	Se hará público en las aplicaciones de la Guía Docente y en el aula virtual del profesorado.
Lugar de tutorías	Departamento de producto.

→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La asignatura está inscrita dentro de la materia de formación básica, fundamentos del diseño.

Es una asignatura que se cursa el primer semestre del primer curso de estas enseñanzas, sirve de puente entre la variedad de tipos de estudiantes que entran a cursar estos estudios y el mundo del diseño. Es una asignatura que permite la integración de las diferentes individualidades de estudiantes que entran a esta escuela, facilitando su integración como colectivo y su integración en el mundo del diseño. Siendo la empatía y el asertividad su fundamento.

La asignatura inicia al estudiante en el mundo del diseño mediante una serie de procedimientos básicos.

Objetivos generales.

Cohesionar el grupo de manera que los estudiantes se conozcan entre sí y establezcan un relación cordial y fluida entre ellos. Que el estudiante comprenda y empatice con esta escuela y con el mundo del diseño.

Familiarizar al estudiante de diseño en el conocimiento, el análisis, la investigación, la experimentación, y la creación en cuanto a los fundamentos y principios universales básicos más significativos del diseño y su aplicación al diseño de producto.

Acercar al estudiante al manejo de métodos de investigación y experimentación básicos propios de la materia.

Contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La asignatura servirá como base de las asignaturas de proyectos de producto que el estudiante desarrollará con posterioridad.

Conseguir empatizar con los compañeros, con la escuela y con el mundo del diseño, contribuirá a crear un ambiente de cooperación que dote de cualidad a las relaciones personales actuales y futuras.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Conocimientos básicos estipulados para el acceso a estas enseñanzas.

Esta asignatura se relaciona en alguno de sus contenidos con las asignaturas: de dibujo y técnicas gráficas; espacio y volumen.



→ 4. Competencias de la asignatura

Estas competencias vienen establecidas en los planes de estudios publicados en la correspondiente Orden 26/2011, de 2 de noviembre, de la Conselleria de Educación, Formación y Ocupación. Por lo que respecta a la EASD de Valencia existe un error al no coincidir las competencias en la versión en castellano y valenciano de la orden. Teniendo esto en cuenta y cotejando ambas versiones oficiales, y considerando los contenidos de la asignatura, se tendrán en cuenta las competencias recogidas en la versión en valenciano publicadas en el DOGV, al considerarse éstas más ajustadas a la materia.

Por su interés, se han añadido dos competencias más de la versión castellana: CT7 y CG4

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT02	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
CT07	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT08	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

COMPETENCIAS GENERALES

CG01	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG04	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
CG18	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG19	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE05	Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.
------	--



→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 –El alumnado analiza sus capacidades y extrae conclusiones. Se integra en el grupo. Empatiza con el grupo, con la escuela y con el mundo del diseño.	CT1, CT7, CT8
R2 - El alumnado analiza la percepción, la forma y la composición.	CT2, CT8, CG4
R3 - El alumnado razona, investiga, experimenta y crea mediante la forma, la estructura, el color, el espacio, el movimiento y el volumen en el diseño de producto.	CG1, CG18, CE5
R4 El alumnado analiza y extrae conclusiones de productos de diseño teniendo en cuenta la forma, la estructura, el color, el movimiento, el espacio y el volumen.	CT8, CG19
R5 – El alumnado adquiere valores y normas de convivencia social mediante experiencias que le permiten integrarse adecuadamente en equipos profesionales y contextos socio-culturales diversos. <ol style="list-style-type: none"> 1. Organiza de manera eficiente el trabajo. 2. Realiza las tareas individuales consensuadas por el grupo. 3. Cumple con los plazos de entrega establecidos para cada fase del proyecto. 4. Lleva un seguimiento global del proyecto, colaborando con el resto de compañeros/as en el desempeño de las tareas. 5. Aprecia el valor del trabajo en equipo que permite dar soluciones a tareas complejas. 6. Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de trabajos y/o proyectos: utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas, considera la diversidad, etc 	CT1, CT7, CG14



→ 6. Contenidos

Unidad 1. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

- Cohesión de grupo.
- Métodos de Diseño. Investigación. Análisis de mercado.
- Usuario y contexto. Estilos de vida. Métodos de análisis.
- Necesidades y mejoras.

Unidad 2. Análisis de la percepción, de la forma, y la composición.

- Fundamentos estéticos del Diseño de producto.
- Percepción sensorial. La belleza. Los sentidos.
- Percepción de la forma: Teoría de la Gestalt y su aplicación a la composición.
- Percepción del color.

- Análisis de la forma y el diseño de producto:
 - Formas orgánicas y geométricas.
 - Composición y estructura.

- Análisis de la composición y el diseño de producto:
 - Organización en el plano.
 - Composición del volumen.
 - Principios de organización espacial.

Unidad 3 Conocimiento, investigación, experimentación y creación mediante la forma, la estructura, el volumen, el color, el movimiento y el espacio en el diseño.

- Argumentar, investigar y experimentar los diferentes conceptos.

Unidad 4. Análisis de productos de diseño:

- La forma de los productos.
- La estructura de los productos.
- El volumen de los productos.
- El color y los productos
- El movimiento y los productos.
- Los productos en el espacio y la iluminación



→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4, R5	10
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción	R1, R2, R3, R4, R5	10
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	R1, R2, R5	8
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizada por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2, R3, R4	8
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R2, R3, R4	4
SUBTOTAL			90



7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4	30
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1, RA2, RA3, RA4	20
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,	RA1, RA2, RA3, RA4	10
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Pizarra

Ordenadores equipados con pantalla y teclado. Cañón de proyección.

Aula con posibilidad de oscurecer para poder proyectar

Disposición flexible del mobiliario para desarrollar trabajos individuales, en grupo y explicaciones teóricas.

Materiales fungibles de experimentación.



→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Actividades teórico-prácticas vinculadas a la teoría impartida en el aula. Proyecto teórico-práctico (memoria/as, presentaciones y panel de exposición). Entrega física y/o digital del proyecto con todas las fases realizadas en la asignatura. Las actividades tendrán una valoración del 20%, el proyecto contará un 70 % y la asistencia, actitud y participación un 10%.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</p>

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Las faltas de asistencia iguales o superiores al 20% del total de horas de actividad de trabajo presencial supondrá la pérdida de la evaluación continua y obligará al alumnado a realizar y superar un examen extra teórico-práctico de todos los contenidos vistos en la asignatura. Este examen se realizará al final del semestre y deberá estar acompañado de la entrega y superación de la totalidad del/los proyectos presentados a lo largo del semestre, los cuales deberán obtener un mínimo de 5 de calificación.</p> <p>En este caso, la nota del examen supondrá un 20% de la nota final, la entrega de las actividades un 20% y el proyecto un 60%.</p> <p>* Para que los trabajos sean corregidos es requisito fundamental que la prueba teórico-práctica haya sido superada.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</p>



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
El alumnado que haya asistido regularmente a clase, pero tenga alguno de los trabajos suspendidos o no haya sido capaz de superarlo, podrá presentar el desarrollo del mismo para su recuperación. Además de hacer una prueba teórico-práctica. Los trabajos serán un 100% y han de alcanzar un mínimo de 5 para poder hacer media.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Las faltas de asistencia iguales o superiores al 20% del total de horas y actividad de trabajo presencial supondrá la pérdida de la evaluación continua y obligará al alumno/a realizar y superar un examen extra teórico-práctico de todos los contenidos vistos en la asignatura. Este examen se realizará al final del semestre y deberá estar acompañado de la entrega y superación, además de la totalidad del/los proyectos presentados a lo largo del semestre con un mínimo de 5 de calificación. En este caso, la nota del examen supondrá un 20% de la nota final y los trabajos un 80%.</p> <p>* Para que los trabajos sean corregidos es requisito fundamental que la prueba teórico-práctica haya sido superada.</p>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

→ 10. Coordinación

A continuación, se define la transversalidad entre las diferentes asignaturas del grado, cursadas durante el mismo periodo académico:

Fotografía y Medios Audiovisuales

Amplían las horas de Photoshop y el retocado de imagen. Lo cual tendrán que acabar aplicando a Proyectos Básicos, en la última fase del semestre.

Lenguajes y Técnicas digitales

Se enseña al alumnado a usar InDesign para hacer trabajos y Photoshop para hacer integraciones y edición de imágenes.



Dibujo y técnicas gráficas.

Trabajo de Sketch y la comunicación del producto.

Sistemas de representación.

Desarrollo de planos a escala, cajetines, márgenes.

→ 11. Comunicación

El alumnado entregará a petición del profesorado imágenes de sus productos y/o vídeo para su posible publicación en Redes Sociales y web de la escuela. Y con su consentimiento, etiquetarlo en las mismas.

→ 12. Bibliografía

VV.AA. (2011) *Principios Universales del Diseño*. Barcelona, España: Ed.Blume.
Wong, Wucius, (2011) *Fundamentos del diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Campi, Isabel (2020) *¿Qué es el diseño?*, Gustavo Gili, Barcelona, 2020

Wong, Wucius, (1992) *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Munari, Bruno. (1983) *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Heller, Eva, (2004) *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España: Gustavo Gili

Luna, Dolores, Tudela, Pio. (2006) *Percepción visual*. Madrid, España: Editorial Trotta.

Munari, Bruno. (1983) *Diseño y comunicación visual*. Contribución a una metodología didáctica. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

Tornquist, Jorrit. (2008) *Color y luz - teoría y práctica*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.