



GUIA DOCENTE

## Proyectos de Autogestión

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 Autogestión		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	OE. Obligatoria Específica	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

#### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Miguel J. López Gil, Pedro Ochando
Correo electrónico	<a href="mailto:mlopez@easdvalencia.com">mlopez@easdvalencia.com</a> , <a href="mailto:pochando@easdvalencia.com">pochando@easdvalencia.com</a>
Horario tutorías	Se indicará en web y aplicación GD
Lugar de tutorías	Departamento de producto



---

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

---

El alumnado -diseñador/a aprenderá a ser figura responsable y fundamental en todos los procesos de un producto. El alumno se establecerá como punto intermedio o puente entre las necesidades económicas de la industria y el mercado y las necesidades prácticas, funcionales, o comunicativas del usuario. Constatará lo importante que es conocer la más correcta selección de tecnologías, materiales, proveedores, etc... para el éxito y la viabilidad del producto y el ahorro de tiempo. Con esta asignatura los alumnos conocerán el contexto de product manager, profesionales freelance, emprendedores, nuevas empresas, startups, etc.. Le servirá para formar un perfil profesional capaz de enfrentarse a la cadena del producto en su totalidad o en alguna fase concreta. Con estos conocimientos se convertirá en un profesional ideal para cualquier empresa o para constituir, gestionar y hacer viable la suya propia.

---

## → 3. Conocimientos previos recomendados

---

Es muy recomendable haber afianzado, sobre todo, los conocimientos adquiridos en 1º y 2º de metodología, materiales, procesos fabricación, marketing, dibujo, software 2D, Software 3D paramétrico, modelización y prototipado.

---

## → 4. Competencias de la asignatura

---

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Proyectos de autogestión**.

---

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT 9	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT 12	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT 14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
CT 15	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

---

### COMPETENCIAS GENERALES

CG 14	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
-------	--

---

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

---



CE 1	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
CE 2	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados
CE 3	Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas
CE 4	Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
CE 6	Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - El alumnado valora y diferencia los productos y/o servicios desde sus tipologías y uso, además ubica y comprende la función de la autogestión y desde esa perspectiva aplica la metodología adecuada.	CT14
R2 - Realiza a un nivel avanzado el proceso de Investigación y generación de productos y/o servicios conceptualmente fuertes, innovadores y creativos, a través los canales existentes y con una metodología apropiada.	CT12, CE2, CE3
R3 - Gestiona adecuadamente el proceso de diseño desde su inicio, transformando los bocetos en productos listos para la verificación estética y funcional con prototipado, serie 0 y producción.	CT14, CE1, CE4
R4 - El alumnado gestiona la logística referente al producto diseñado, la negociación de precios, gestión con proveedores, codificación de componentes, escandallos y almacenaje.	CT15, CE6
R5 - El alumnado comunica y defiende al cliente sus ideas mediante unos buenos argumentos gráficos y de marketing, de una manera comprensible y atractiva. La información y la visión crítica del alumno le permitirán generar una correcta síntesis de ideas para resumir de forma eficaz y eficiente sus proyectos.	CT12
R6 - Adquiere valores y normas de convivencia social mediante experiencias que le permiten integrarse adecuadamente en equipos profesionales y contextos socio-culturales diversos. R6.1_ 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	CT9, CG14



## → 6. Contenidos

- 1\_ Realización de proyectos y/o servicios en los distintos campos profesionales de Diseño de Producto: mobiliario, iluminación, juguetes, textil, pavimentos y revestimientos, electrodomésticos, calzados, etc... Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y de sistemas.
- 2\_ Definición y realización de proyectos de productos y sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado.
- 3\_ Definición de concepto, productos de referencia, tendencias, diseñadores/as, metodología aplicada al proyecto, presentación del caso,...
- 4\_ Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Presupuestos y análisis de viabilidad.
- 5\_ Gestión del proyecto de diseño de productos y de sistemas.
- 6\_ Desarrollo de proyectos interdisciplinares. Ecoeficiencia y sostenibilidad: ecodiseño. Métodos de investigación en el diseño.
  - Organización, desarrollo y aplicación de herramientas para la planificación, investigación y valoración (diagrama de Gantt, técnicas recolección de datos, estudio de antecedentes, cuadros morfológicos, estudio de mercado,...)
- 7\_ El proceso proyectual como investigación.
- 8\_ Organización, desarrollo y aplicación de herramientas para la comunicación del producto y presentación del producto, gestión de la producción, estrategias de comercialización y gestión de ventas y distribución.

## → 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.	RA1, RA2, RA3, RA4	20
<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 y actividad del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4,RA5	45



<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado 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.	RA2, RA3, RA4,RA5	8
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	RA2, RA3, RA4	12
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4,RA5	5
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>

## 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.	RA2, RA3, RA4	35
<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.	RA2, RA3, RA5	20
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA2, RA3, RA4	5
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## → 8. Recursos

Para el desarrollo completo de la asignatura sería interesante poder contar en una misma aula

o en aulas contiguas con los recursos:

- Aula teórica: proyector, pizarra, soportes de corcho,...
- Aula práctica: mesas grandes, ordenadores,...
- Taller de modelización y /o carpintería
- Taller de fabricación digital (laser, cnc, impresoras 3D)



---

→ 9. Evaluación

---

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. El proyecto contará un 90 % y la asistencia, actitud y participación, un 10% Los resultados obtenidos por el alumno/a se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal:

0-4'9: Suspenso / 5-6'9: Aprobado / 7'0-8'9: Notable / 9-10: Excelente

No presentado (NP) se aplicará a aquellos/as alumnos/as que no hayan asistido nunca a clase o que habiendo asistido esporádicamente no hayan entregado ningún trabajo.

Los criterios de evaluación serán principalmente los siguientes:

1.	Investigación-definición de la estrategia.....	10%
2.	Ideación.....	15%
3.	Viabilidad .....	30%
4.	Comunicación.....	20%
5.	Valor e innovación.....	15%
6.	Participación/Actitud.....	10%

Estas partes llamada Trabajos prácticos, vienen en la plantilla nueva:

Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total.

Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.

Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.

Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.



## 9.1 Convocatoria ordinaria

### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

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, 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>Es requisito obligatorio aprobar la prueba para optar a la corrección del/ los trabajos. Para que los trabajos sean corregidos es requisito fundamental que la prueba teórico-práctica haya sido superada</p> <p>Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total.</p> <p>Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total. Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</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



El alumnado que hayan perdido el derecho a la evaluación continua deberán presentar los mismos trabajos que los realizados durante el curso, y los criterios de calificación serán los mismos que para la evaluación continua, a continuación de nuevo descritos:

Las calificaciones de cada práctica de taller se desglosan en dos notas: la primera que califica los resultados obtenidos ( donde se valorarán aspectos como la calidad de los acabados, el grado de complejidad o la creatividad, etc. según sea el caso en cada ejercicio) y vale un 75% de la nota del taller; y la segunda nota que califica la comunicación de la memoria ( se valoran los contenidos, la gráfica y la comunicación) y aporta el 25% de la nota.

Actividad 1 25% de la nota final del curso  
Actividad 2 25%  
Actividad 3 25%  
Actividad 4 25%

RA1, RA2, RA3,  
RA4,RA5

## → 10. Coordinación

Esta asignatura se coordinará con otras asignaturas del mismo semestre.

## → 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

---

### Bibliografía complementaria:

- Blasco, Laia (2011). *Sobreimpresión de la pantalla al papel y viceversa*. Barcelona: Index Book.
- Bonsiepe, G. (1978). *Teoría y Práctica del Diseño Industrial*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Bonsiepe, G. (1975). *Diseño Industrial: Artefacto y Proyecto*. Madrid, España: Alberto Corazón.
- Dorfles, G. (1968). *El Diseño Industrial y su Estética*. Barcelona, España: Labor.
- Fry, R. (1988). *Visión y Diseño*. Barcelona, España: Paidós.
- Jones, J.C. (1982). *Métodos de diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Jones, J.C. (1985). *Diseñar el Diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Llovet, J. (1979). *Ideología y Metodología del Diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Maier, M. (1982). *Procesos Elementales de Proyección y Configuración*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Maldonado, T. (1977) *El Diseño Industrial Reconsiderado*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Manzini, E. (1993). *La Materia de la Invención*. Barcelona, España: CEAC
- Montaña, J. (1985). *Diseño y Estrategia de Producto*. Barcelona, España: Fundación BCD.
- Munari, B. (1985). *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Ricard, A. (1982). *Diseño ¿por qué?* Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Rieradevall, J. (2003). *Ecodiseño y Ecoproductos*. Barcelona, España: Rubes.
- Satué, E. (1994). *Diseñador*. Barcelona, España: Grijalbo,
- Page, A. (2001). *Nuevas Técnicas para el Desarrollo de Productos Innovadores*. Valencia, España: Instituto de Biomecánica de Valencia.
- Viñolas, J. (2005). *Diseño ecológico*. Barcelona, España: Blume.
- Félez J. Martínez M<sup>a</sup> L. (2009). *Dibujo Industrial*. Madrid, España: Síntesis Quarante, D. (1992). *Diseño Industrial I y Diseño Industrial II*. Barcelona, España: CEAC
- Viñolas i Marlet, J. (2005). *Diseño ecológico*. Barcelona, España: Blume.
- Manzini, E. (1992). *Artefactos*. Madrid, España: Celeste Ediciones.
- Bürdek, B. (1994). *Diseño. Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Feirer J.L. Lindbeck J.R. (2000). *Metal. Tecnología y Procesos*. Madrid, España: Ediciones Paraninfo.
- Mollerrup, P. (2001). *Collapsibles. A Design Album of Space- Saving Objects*. London, Inglaterra: Ed. Thames and Hudson. Lidwell,



W. Holden K. Butler, J. (2005). *Principios Universales del Diseño*. Barcelona, España: Blume.

Lefteri, C. (2006). *Madera. Materiales para el Diseño*. Barcelona, España: Blume.

Lefteri, C. (2002). *Plástico. Materiales para un Diseño Creativo*. México D.F. : Ed. Mc Graw Hill.

Lefteri, C. (2008). *Así se Hace. Técnicas de Fabricación para Diseño de Producto*. Barcelona, España: Blume.

## Bibliografía complementaria:

Bonsiepe, G. (1985). *El Diseño de la Periferia*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Campi i Valls, I. (1994). *Iniciació a la Història del Disseny Industrial*. Barcelona, España: Edicions 62.

Gerstner, K. (1979). *Diseñar Programas*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Munari, B. (1986). *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Ricard, A. (1985). *Hablando de diseño*. (col·lecció Punt de Vista). Ciudad, País: Hogar del Libro.

Ricard, A. (1985). *Diseño y Calidad de Vida*. Barcelona, España: Ministerio Industria.

Ricard, A. (1987). *Diseño*. Valencia, España: IMPIVA.

Campi i Valls, I. *Iniciació a la Història del Disseny Industrial*. Barcelona, España: Edicions 62.

Morace, F. (1993). *Contratendencias*. Madrid, España: Experimenta

Munari, B. (1973). *Diseño y Comunicación Visual*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Dorfles, G. (1968). *El Diseño Industrial y su Estética*. Barcelona, España: Labor.

Gerstner, K. (1979). *Diseñar Programas*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Fuad-Luke, A. (2002). *Manual de Diseño Ecológico*. Mallorca, España: Ed Cartago.

Hudson, J. (2009). Proc Santiago Cosme (2017). *Superpoderes creativos*. Sevilla, España:

Ed. ADVOOK Lesko Jim (2004). *Diseño industrial: Guía de materiales y procesos de*

*manufactura*. Méjico. Ed. Limusa. Jennifer Hudson (2009). *Procesos*. Barcelona, España.

Ed.Art Blume

Stuart Lawson (2013). *Diseño de muebles*. Barcelona, España. Ed.Art Blume