

Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES*

Guía docente de PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN Y
PROPUESTA

ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO

Curso 2020/2021

Esquema de la guía

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. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título Superior de Diseño			
Departamento			
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Proyectos de Investigación y Propuesta		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Específica obligatoria		
Tipo de asignatura	40% presencial / 60 % de Trabajo Autónomo		
Lengua en que se imparte			

DATOS DE LOS PROFESORES	
Profesor/es responsable/s	
Correo electrónico	
Horario de tutorías	
Lugar de tutorías	

* El **Título Superior de Diseño** queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de **GRADO**, se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del **Título Superior de Diseño**.

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

En la asignatura Proyectos de Investigación y Propuesta, se desarrollan proyectos que se corresponden con las situaciones profesionales en las que el diseñador participa en un concurso de ideas, en seminarios de investigación sobre nuevos conceptos o en un laboratorio de investigación. La creatividad, la innovación y la coherencia entre la investigación y la propuesta son aspectos que valoran de forma muy positiva en esta asignatura cuyos objetivos generales son:

OBJ 1: Dominar las herramientas y metodologías de investigación.

OBJ 2: Formular detalladamente las funciones prácticas y de lenguaje del producto.

OBJ 3: Planificar los tiempos de trabajo.

Esta asignatura permite adquirir las destrezas necesarias para resolver de manera sintética la investigación de diseño en el ámbito profesional.

3. Conocimientos previos recomendados

Por tratarse de una asignatura integrativa resulta difícil enumerar todos los conocimientos recomendados, no obstante sí que es necesario que el alumnado haya adquirido las destrezas necesarias en el manejo de tecnología digital, técnicas de representación, dibujo técnico y el conocimiento básico sobre procesos y materiales en el proyecto de producto.

4. Competencias de la asignatura

Competencias Transversales

CT 2_ Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT9_ Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

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 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 a cada caso.

Competencias Generales

CG 19_ Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

5. Resultados de aprendizaje

	COMPETENCIAS RELACIONADAS
<p>RA 1. Investigación. Metodología El alumno/a, en un nivel avanzado, planifica los tiempos y tareas, reúne la información pertinente al proyecto planteado, extrae las ideas relevantes y las analiza, y, por último, decide los procesos metodológicos adecuados para la resolución de problemas.</p>	CG 19, CT 2, CT 14
<p>RA 2. Ideación y Propuesta. El alumno/a, en un nivel avanzado, define un briefing y establece las estrategias de diseño, determinando la correcta metodología para la resolución de un proyecto de diseño de producto. Genera y explora propuestas alternativas, creativas e innovadoras. Elige y explora la más adecuada. Argumenta de manera detallada las ideas generadas tras la investigación realizada y su proceso de evolución y desarrollo.</p>	CT 15. CE 2
<p>RA 3. Viabilidad El alumno/a, en un nivel avanzado, define el valor conceptual, estético y de uso de la propuesta seleccionada. Concreta de un modo suficiente las funciones prácticas y de lenguaje del producto. Incluyendo entre estas últimas, las funciones estético-formales y las funciones de signo: funciones indicativas y funciones simbólicas.</p>	CE 3, CE 4,
<p>RA 4. comunicacion y estrategia comunicación El alumno/a, en un nivel avanzado, decide y desarrolla el medio más óptimo para comunicar su proyecto y para que sea comprendido y valorado por el destinatario objetivo de su acto comunicativo.</p>	CE 6
<p>RA 5 Valor de innovación de la propuesta final. El alumno/a, en un nivel avanzado, define una propuesta creativa, innovadora y adecuada al contexto/mercado/público. Justifica la propuesta y la pone en valor en relación con otras propuestas similares.</p>	CE 1
<p>RA 6_ Actitudinal El alumno/a adquiere valores y normas de convivencia social mediante experiencias que le permiten integrarse adecuadamente en equipos profesionales y contextos socio-culturales diversos.</p>	CT 9

6. Contenidos

- Realización de proyectos 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.
- Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado.
- 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. Gestión del proyecto de diseño de productos y de sistemas.
- Desarrollo de proyectos interdisciplinares.
- Ecoeficiencia y sostenibilidad: ecodiseño.
- Métodos de investigación en el diseño.
- El proceso proyectual como investigación

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)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA6	13 h.
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. 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.	RA3, RA4, RA6	30 h

	<i>Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>		
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	RA1	7 h
<i>Tutoría</i>	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	5 h
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	5 h
SUBTOTAL			60 h

7.2 Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: 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.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA6	55 h
<i>Estudio práctico</i>	<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.</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA6	30 h
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA6	5 h
SUBTOTAL			90 h
TOTAL			150 h

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

9.1 Convocatoria ordinaria	
9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Proyecto práctico-teórico (memoria/as, presentaciones y panel de exposición).</p> <p>Entrega física y/o digital del proyecto con todas las fases realizadas en la asignatura.</p> <p>El proyecto contará un 90 %, y la asistencia, actitud y participación, un 10%</p> <p>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:</p> <p>0-4'9: Suspenso / 5-6'9: Aprobado / 7'0-8'9: Notable / 9-10: Excelente</p> <p>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.</p> <p>Los criterios de evaluación serán principalmente los siguientes:</p> <p>1- Investigación-definición de la estrategia.....25%</p> <p>2- Ideación.....20%</p> <p>3- Viabilidad....10%</p> <p>4 - Comunicación.....20%</p> <p>5- Valor-Innovación.....15%</p> <p>6- Participación/Actitud.10%</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4,RA5, RA6</p>

9.1.2 Alumnos 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 alumno/a 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 i 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%. Es requisito obligatorio aprobar la prueba para optar a la corrección de/los trabajos.</p> <p>Los criterios de evaluación serán principalmente los siguientes:</p> <p>1- Investigación-definición de la estrategia..... 20%</p> <p>2- Ideación.....15%</p> <p>3- Viabilidad..... 30%</p> <p>4 - Comunicación.....20%</p> <p>5- Valor e innovación.....15%</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

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Los/las alumnos/as que asisten a clase de forma regular (más del 80% de las sesiones) y que no hayan presentado o superado alguno de los trabajos propuesto en la asignatura, deberán presentarlos en la convocatoria extraordinaria. Los criterios para su evaluación serán:</p> <p>Los criterios de evaluación serán principalmente los siguientes:</p> <p>1- Investigación-definición de la estrategia.....10%</p> <p>2- Ideación.....15%</p> <p>3- Viabilidad .30%</p> <p>4 - Comunicación.....20%</p> <p>5- Valor e innovación.....15%</p> <p>6- Participación/Actitud.10%</p> <p>En el caso de trabajos en grupo, en esta convocatoria serán calificados de manera individual.</p>	RA1, RA2, RA3, RA4,RA5, RA6

<p>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</p>	
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<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 alumno/a 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%. Es requisito obligatorio aprobar la prueba para optar a la corrección del/ los trabajos.</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>

10. Bibliografía

Básica

- Milton, A & Rogers, P. (2013) Métodos de investigación para el diseño de producto. Barcelona: Blume.
- Bonsiepe, G. (1978). Teoría y Práctica del Diseño Industrial. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bürdek, Bernhard E. (1994). Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili
- Christopher, Jones. (1985). Diseñar el diseño. Barcelona: Gustavo Gili
- Dorst, Kees. (2017). Innovación y Metodología. Nuevas formas de pensar y diseñar. Madrid: Experimenta.

Complementaria

- Press, M., Cooper, R. (2007). *El diseño como experiencia*. Valencia: IMPIVA
- Tejada, J. (2006). *Diccionario crítico del diseño*. Ed Phaidos

- Norman, Donald A. (2005). *El diseño emocional*. Barcelona: Paidós
- Aicher., O. (1994). *El mundo como proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Flusser, V. (2002). *Filosofía del diseño*. Valencia: Ed.Síntesis.
- Llovet, J. (1979). *Ideología y metodología del diseño*. Barcelona: GG
- Maldonado, T. (1977). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Manzini. E. *Artefactos. Hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. Celeste Ed
- Montaña, J. (1985). *Diseño y estrategia de producto*. Barcelona: Fundación BCD.
- Morace, F. (1993). *Contratendencias*. Madrid: Experimenta. (1985).
- Ricard, A., Cotulo G. (2003). *Lujo y diseño*. Barcelona: Santa & Cole.
- Estudio sobre el perfil profesional del diseñador de producto/industrial en la comunidad valenciana*. Valencia: ED. EASD ADCV
- Bonsiepe, G. (1985) *El diseño en la periferia*. Barcelona: Gustavo Gili
- Ricard, A. *Hablando de diseño*. Ed punt de Vista
- Ricard A. (1985) *Diseño y calidad de vida*. Barcelona: Ministerio de Industria
- Ricard A. (1987) *Diseño*. Valencia: IMPIVA.
- Ricard A. (1982) *Diseño, ¿Por qué?*. Barcelona: Gustavo Gili.