

Máster en Enseñanzas artísticas

Título

Nivel 3, (MÁSTER) del MECES*

Guía docente de DIRECCIÓN DE PROYECTOS III

ESPECIALIDAD A RELLENAR...

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	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede		
Título Superior de Diseño	Master en Creatividad y Desarrollo de Producto		
Departamento	Diseño de Producto		
Mail del departamento	producto@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Dirección de Proyectos III		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	Lunes de 16 a 19h y viernes de 15 a 18h		
Lugar donde se imparte	Aula 1.10	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	
Ciclo		Curso	
Duración	trimestral		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Tipo de asignatura	Teórico práctica		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Pedro Ochando Gil		
Correo electrónico	pochando@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Martes y jueves de 17 a 18h		
Lugar de tutorías	Departamento de producto		

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

El objetivo principal es plantear y resolver un proyecto industrial, dirigido a la producción y desarrollo de un producto de sectores diversos en la industria, en la que se pondrá atención desde la génesis del futuro producto hasta su lanzamiento de mercado.

Durante el proyecto se determinarán estrategias y procesos más convenientes basados en las dinámicas y acciones propias de un estudio de diseño de producto/ industrial u oficina técnica. Teniendo en cuenta todos los factores internos y externos que interactúan en la toma de decisiones

3. Conocimientos previos recomendados

Las distintas estrategias, aprendidas desde la práctica y la teoría de los procesos del proyecto, referentes sus distintas fases, propios del Grado en Diseño

4. Competencias de la asignatura

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio .

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-3.- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que los sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB-6.- Abordar y responder satisfactoriamente a los problemas de diseño de productos de forma nueva y original en un contexto empresarial dado.

CB-7.- Dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos de desarrollo de nuevos productos y en los resultados.

CE-1.- Formalizar la propuesta con la realización de premodelos y maquetas en taller aplicando las tecnologías más avanzadas.

CE-2.- Diseñar productos industriales innovadores atendiendo a las necesidades del mercado y de la empresa.

CE-3.- Verificar la viabilidad técnica, productiva, económica y de mercado de la propuesta de diseño en función los objetivos marcados en el briefing, buscando la excelencia del futuro producto

CE-4.- Evaluar la coherencia de los aspectos estéticos, simbólicos, semánticos y comunicativos del producto, con la filosofía empresarial, la identidad corporativa y la marca de la empresa

5. Resultados de aprendizaje

<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>		<i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
RA1	Gestiona la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de los datos necesarios para el proceso de diseño.	CB1
RA2	Identifica y analiza un problema de diseño avanzado para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.	CB2
RA3	Planifica y utiliza la información necesaria para la realización del proyecto de diseño propuesto a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información que se han utilizado.	CB1
RA1	Organiza e integra mentalmente diversos componentes de la realidad que afecta al proyecto de desarrollo de un nuevo producto y explicarlas a través de modelos holísticos.	CB2

RA2	Se hace preguntas sobre la realidad del diseño de producto y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas.	CB2
RA3	Analiza la coherencia de los juicios propios y ajenos entorno al diseño, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	CB2
RA1	Expresa las propias ideas de forma estructurada e inteligible, interviniendo con relevancia y oportunidad tanto en situaciones de intercambio, como en más formales y estructuradas.	CB3
RA2	Toma la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.	CB3
RA1	Incorpora los aprendizajes propuestos por los expertos en diseño y muestra una actitud activa a su asimilación.	CB4
RA1	Utiliza sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	CB5
RA2	Identifica, reconoce y aplica la personalidad moral y los principios éticos, en el ámbito del diseño.	CB5
RA1	Genera y transmite nuevas ideas o generar alternativas innovadoras a los problemas de diseño que se plantean en un contexto empresarial.	CB6
RA2	Genera ideas originales de calidad, para nuevos productos, que se puedan plasmar de una manera formal y defenderlas en situaciones y/o problemas tanto conocidos como desconocidos	CB6
RA1	Introduce nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de diseño para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados	CB7
RA2	Se integra y colabora de forma activa en la consecución de objetivos comunes con otras personas, áreas y organizaciones, durante el proceso de desarrollo de un nuevo producto.	CB7

RA3	Desarrolla conceptos, experimenta y busca soluciones proyectiles adecuadas para ejecutar las propuestas en busca de un lenguaje propio	CB7
RA1	Presenta gráficamente la propuesta de diseño	CE1
RA2	Realiza hábilmente premaquetas con materiales sencillos.	CE1
RA3	Realiza maquetas con técnicas avanzadas	CE1
RA1	Define el problema y comprende en todos sus ámbitos	CE2
RA2	Analiza al usuario para conocer sus necesidades funcionales, estéticas y sociales por medio de métodos avanzados de análisis.	CE2
RA3	Desarrolla el pensamiento integrador sintetizando las conclusiones y alternativas resolutivas	CE2
RA4	Desarrolla la Experimentación como medio y objetivo en la búsqueda de soluciones proyectuales.	CE2
RA1	Analiza y decidir los procesos productivos y los materiales adecuados para la fabricación del producto.	CE3
RA2	Desarrolla el análisis económico y escandallo del futuro producto	CE2
RA3	Contrasta la viabilidad de uso del producto	CE3
RA1	Contrasta el diseño resultante con los objetivos planteados en el brief inicial	CE4

6. Contenidos

Fase de Investigación

Planificación de tiempos y tareas

Investigación sobre el problema planteado o breafing Análisis de REFERENCIAS

Análisis de la EMPRESA ,

Análisis del MERCADO//SECTOR Análisis de USOS

Análisis del USUARIO Conclusiones

Fase de Ideación

Definición del Programa de necesidades
 Definición de la propuesta a desarrollar
 Justificación de la propuesta
 Exploración de soluciones que se ajusten a la definición de la propuesta planteada.
 Análisis y comparación de las soluciones planteadas

Selección de la propuesta o propuestas finales
 Verificación de la coherencia entre la investigación y la propuesta

Fase de Viabilidad y Desarrollo

Análisis de los materiales posibles
 Resolución de los condicionantes técnicos
 Resolución de los condicionantes productivos
 Resolución de los condicionantes económicos
 Resolución de los condicionantes de mercado
 Desarrollo de maquetas técnicas y verificación de la propuesta o propuestas planteadas

Fase de Comunicación

De las presentaciones parciales

Presentación (síntesis y comunicación gráfica)
 Defensa pública

DE LA PRESENTACIÓN final

Memoria: documentación del proceso; comunicación gráfica Presentación (síntesis y comunicación gráfica)
 Panel (síntesis y comunicación gráfica)
 Videos/ animaciones/etc
 Prototipos o maquetas finales de presentación
 Defensa pública

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>

<i>Clases Teóricas</i>	Consisten fundamentalmente en sesiones expositivas, explicativas y/o demostrativas de los contenidos de la asignatura. Las presentaciones serán a cargo del profesor. La finalidad es la de transmitir la información esencial de forma organizada y coherente para que los alumnos puedan, a partir de ella, aplicar procesos de síntesis y evaluación en las distintas fases de la asignatura. En la asignatura de Dirección de Proyectos estas clases teóricas suelen concentrarse al principio para presentar el problema de diseño y realizar la primera aproximación al tema, a la empresa y al sector.		10 %
<i>Clases prácticas</i>	En la asignatura de Dirección de Proyectos se trata de que los alumnos pongan en práctica los conocimientos adquiridos, resuelvan e interpreten situaciones reales, y propongan y desarrollen soluciones novedosas que aporten valor. Así mismo, en estas clases se realizarán varias presentaciones y defensas públicas a lo largo del desarrollo de proyecto en la que podrán participar profesionales externos directamente vinculados con las empresas colaboradoras. De esta forma se busca que los alumnos adquieran una visión más profesionalizadora y práctica de la asignatura.		40 %
<i>Otras</i>	Visitas a empresas, workshops, seminarios, master-class impartidas por profesionales, etc.		10%
<i>Tutoría</i>	Se presta atención personalizada a los estudiantes en cuestiones de aprendizaje de los contenidos teóricos y del seguimiento de los trabajos prácticos propuestos. De esta forma se consigue que aquellos alumnos que puedan experimentar mayores dificultades en determinados momentos las superen.		
			60 %
SUBTOTAL			

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
--------------------	---	---	---

<i>Preparación Clases teóricas</i>	En la asignatura de Dirección de Proyectos, el alumnado debe preparar las presentaciones y defensas parciales, desarrollando la capacidad de autoaprendizaje, y la puesta en relación de los conocimientos y destrezas adquiridos en las distintas asignaturas. En esta asignatura saber es saber-hacer, es decir: saber relacionar-saber aplicar-saber usar Este trabajo de preparación sirve para la realización de la presentación final.		10 %
<i>Preparación trabajos prácticos</i>	El alumno trata de desarrollar la capacidad de autoaprendizaje mediante la realización de los ejercicios y trabajos propuestos por el profesor.		30 %
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>		
SUBTOTAL			40 %
TOTAL			100 %

8. Recursos

Pizarra
 Recursos multimedia.
 Correo electrónico.
 Programas de 3D
 Material audiovisual (películas, documentales...) Cañón de proyección
 Biblioteca.
 Taller de prototipado y modelaje
 Plató de fotografía

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	Resultados de Aprendizaje evaluados

<p>La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador y formativo, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez. La información para evidenciar el aprendizaje será recogida, principalmente, mediante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento periódico del progreso de los/as estudiantes, tanto en el aula como en tutorías individuales y en grupo. • Evaluación de los trabajos/proyectos encomendados, incluidos el análisis y la valoración de observaciones sobre trabajos elaborados por terceros. <ul style="list-style-type: none"> • Resolución de prácticas/talleres de clase relacionadas con el contenido de la asignatura. • Valoración de la participación individual y en grupo, tanto en el aula como en las tareas que se realicen fuera de ella. 	
<p>9.1.2 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>

<ul style="list-style-type: none"> En el EEES el sistema de evaluación de las titulaciones es la evaluación continua, según la cual la asistencia a clase es obligatoria. Para tener derecho a dicha evaluación debe alcanzarse un % mínimo de asistencia a clase del 75 %. <p>El seguimiento de los trabajos es continuo y todas las correcciones realizadas durante el proceso de corrección del proyecto pueden ser tenidas en cuenta por el profesorado para la evaluación. Los criterios generales de evaluación serán los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Para la fase de INVESTIGACIÓN: se valorará la coherencia con los objetivos del Taller tanto generales como específicos; así como la adecuación al problema de diseño planteado (25%). 2.- Para la fase de IDEACIÓN se valorará el rigor en la planificación de tiempos y de las tareas; la coherencia en el seguimiento de la planificación; así como, la adecuación a la metodología de diseño, y la autonomía del alumno en la búsqueda de soluciones adecuadas (25%). 3.- Para la fase de DESARROLLO Y VIABILIDAD se valorará la coherencia interna del proyecto en las relaciones concepto – proceso; así como, el grado de originalidad/ complejidad / utilidad/ viabilidad en el desarrollo de la propuesta (25%) 4.- Para la fase de COMUNICACIÓN se valorará, en las presentaciones parciales, la claridad, calidad y coherencia en la comunicación y presentación del proyecto. En la presentación final se valorará, además, la exposición clara, la capacidad de síntesis, y la profesionalidad en la comunicación de la propuesta y en la relación con el cliente. (25%) <p>Para tener derecho a esta evaluación debe alcanzarse un porcentaje mínimo de asistencia a clase del 75 %</p>	
--	--

<p>9.2 Convocatoria extraordinaria</p>	
<p>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</p>	
<p><i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i></p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>

<p>La documentación exigida para poder ser evaluado tanto en la evaluación ordinaria como la extraordinaria es:</p> <ul style="list-style-type: none"> _ Archivo digital de la presentación final de la propuesta _ Archivo digital de la Memoria que recoja de manera razonada y estructurada todo el proceso desarrollado _ Panel A1 impreso y sobre un soporte rígido _ Maqueta de presentación o prototipo _ un archivo digital que contenga una selección de bocetos y renders tanto del proyecto como de la propuestas final <p>Es recomendable también:</p> <ul style="list-style-type: none"> _ la presentación de una maqueta final o de un prototipo _ la realización de elementos de promoción de la propuesta (dípticos, trípticos, fyers, etc) _ la realización de animaciones, vídeos de la propuesta final 	
<p>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</p>	
<p><i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i></p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>

10. Bibliografía

DATSCHEFSKI, E. *El re-diseño de productos. Productos sustentables. El regreso a los ciclos naturales.* Mc Graw Hill, México D. F., 2002

FLUSSER, V., *Filosofía del diseño, la forma de las cosas,* Editorial Síntesis, Madrid, 1999. Barcelona, 2005. HALLGRIMSSON, B. *Diseño de Producto.* Barcelona. Promopress, 2013

JULIER Guy, *La cultura del diseño,* Gili, Barcelona, 2010

LEFTERI, Ch. *Así se hace. Técnicas de Fabricación para diseño de Producto*. Blume. Barcelona, 2008 MONTAÑA, Jordi, *Diseño y estrategia de producto*, Fundación Bcd, Barcelona, 1985.

MORACE, Francesco, *Contratendencias*, Experimenta, Madrid, 1993.

NAVARRO, J.L., *Maquetas, modelos y moldes: Materiales y técnicas para dar forma a las ideas*. Col.lecció treballs d'informàtica i tecnologia, no4.

Publicacions de la Universitat Jaume I. Castelló de la Plana. 2000. NORMAN, D., *La psicología de los objetos cotidianos*, Ed Nerea, Madrid, 1990.

NORMAN, D., *La psicología de los objetos cotidianos*, Ed Nerea, Madrid, 1990.

NORMAN, D., *El diseño emocional, por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós Ibérica,

PRESS Mike y COOPER Rachel, *El Diseño como experiencia*, Gustavo Gili, Barcelona 2007 RICARD, André, *Diseño y calidad de vida*, Ministerio Industria, Barcelona, 1985.

RICARD, André, *Diseño*, Impiva, Valencia, 1987

RICARD, André, *Diseño. ¿Por qué?*, Gustavo Gili, Barcelona, 1982

RICARD, André, *Hablando de diseño*, Punt De Vista, Barcelona 1987

VV.AA., *Métodos de Investigación para el diseño de Producto*. Barcelona. Art Blume, 2013 VV. AA. *Principios universales de diseño*, Blume, 2005.

VIÑOLAS, J, *Diseño ecológico*, Blume, Barcelona.