

Máster en Enseñanzas artísticas

Creatividad y Desarrollo de Producto

Nivel 3, (MÁSTER) del MECES*

Guía docente de DIRECCIÓN DE PROYECTOS_II

ESPECIALIDAD Diseño de Producto

Curso 2020/2021

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

Centro	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters		
Título Máster	Diseño		
Departamento	Profesional		
Mail del departamento	Diseño de Producto		
Nombre de la asignatura	Dirección de Proyectos II		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	Lunes de 16h a 19h, Viernes de 15 a 18h.		
Lugar donde se imparte	Aula 1.10	Horas semanales	6h
Código		Créditos ECTS	4
Ciclo	Posgrado	Curso	
Duración	Trimestral.		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Tipo de asignatura	Proyectual		
Lengua en que se imparte	Valenciano, castellano		

Profesor/es responsable/s	VICENTE BLASCO FEO XAVIER GINER PONCE
Correo electrónico	blasco@estudiozyx.com xavierginer@easdvalencia.com
Horario de tutorías	Consultar en web
Lugar de tutorías	Departamento de Producto

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

Desde un planteamiento de 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 una agencia, 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 auto-dirigido 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 pre-modelos 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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
<p>RA1(CB1) Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de los datos necesarios para el proceso de diseño.</p> <p>RA2(CB1) Identificar y analizar un problema de diseño avanzado para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.</p> <p>RA3(CB1) Planificar y utilizar 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.</p> <p>RA1(CB2) Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad que afecta al proyecto de desarrollo de un nuevo producto y explicarlas a través de modelos holísticos.</p> <p>RA2(CB2) Hacerse 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.</p> <p>RA3(CB2) Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos entorno al diseño, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.</p>	<p>CB-1.</p> <p>CB-2.</p>

<p>RA1(CB3) Expresar las propias ideas de forma estructurada e inteligible, interviniendo con relevancia y oportunidad tanto en situaciones de intercambio, como en más formales y estructuradas.</p> <p>RA2(CB3) Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.</p> <p>RA1(CB4) Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos en diseño y mostrar una actitud activa a su asimilación.</p> <p>RA1(CB5) Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.</p> <p>RA2(CB5) Identificar, reconocer y aplicar la personalidad moral y los principios éticos, en el ámbito del diseño.</p> <p>RA1(CB6) Generar y transmitir nuevas ideas o generar alternativas innovadoras a los problemas de diseño que se plantean en un contexto empresarial.</p> <p>RA2(CB6) Generar 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.</p> <p>RA1(CB7) Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de diseño para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.</p> <p>RA2(CB7) Buscar y promover nuevos métodos y soluciones (puede no implicar su aplicación) ante problemas de diseño en un entorno empresarial.</p> <p>RA3(CB7) Integrarse y colaborar de forma activa en la consecución de objetivos comunes con otras personas, áreas y organizaciones, durante el proceso de desarrollo de un nuevo producto.</p> <p>RA1(CE1) Presentar gráficamente la propuesta de diseño</p> <p>RA2(CE1) Realizar hábilmente pre-maquetas con materiales sencillos.</p> <p>RA3(CE1) Realización de maquetas con técnicas avanzadas.</p> <p>RA1(CE2) Definir el problema y comprenderlo en todos sus ámbitos.</p> <p>RA2(CE2) Analizar al usuario para conocer sus necesidades funcionales, estéticas y sociales por medio de métodos avanzados de análisis.</p> <p>RA3(CE2) Desarrollar el pensamiento integrador sintetizando las conclusiones y alternativas resolutivas.</p> <p>RA4(CE2) Desarrollar la Experimentación como medio y objetivo en la búsqueda de soluciones proyectuales.</p> <p>RA1(CE3) Analizar y decidir los procesos productivos y los materiales adecuados para la fabricación del producto.</p> <p>RA2(CE3) Desarrollar el análisis económico y escandallo del futuro producto.</p> <p>RA3(CE3) Contrastar la viabilidad de uso del producto</p>	<p>CB-3.</p> <p>CB-4.</p> <p>CB-5.</p> <p>CB-6.</p> <p>CB-7.</p> <p>CE-1</p> <p>CE-2</p> <p>CE-3</p> <p>CE-4</p>
---	---

RA1(CE4) Contrastar diseño resultante con los objetivos planteados en el brief inicial.	
---	--

6. Contenidos

Desarrollo de proyectos avanzados de diseño de nuevos productos en colaboración directa con las áreas empresariales implicadas, atendiendo a las fases siguientes:

Fase de INVESTIGACIÓN

Planificación de tiempos y tareas Investigación sobre el problema planteado o briefing

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>Clase presencial</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	RA1(CB1) RA2(CB1) RA3(CB1) RA4(CB1) RA1(CB2) RA2(CB2) RA3(CB2)	10 h
<i>Clases prácticas</i>	<i>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. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	RA1(CB2) RA2(CB2) RA3(CB2) RA1(CB6) RA2(CB6)	20 h
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	RA1(CB3) RA2(CB3)	5 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(CB5) RA2(CB5) RA1(CB2) RA2(CB2) RA3(CB2)	5 h
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	RA1(CB1) RA2(CB1) RA3(CB1) RA4(CB1)	5 h
SUBTOTAL			45 h

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>

Trabajo autónomo	<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(CB1) RA2(CB1) RA3(CB1) RA4(CB1) RA1(CB2) RA2(CB2) RA3(CB2) RA1(CB6) RA2(CB6)	20 h
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.</i>	RA1(CB2) RA2(CB2) RA3(CB2)	5 h
Actividades complementarias	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, ...</i>	RA1(CB4) RA2(CB4) RA1(CB5) RA2(CB5)	5 h
SUBTOTAL			30 h
TOTAL			75 h

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	
9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados

<p>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 %. 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> <p>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%).</p> <p>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%).</p> <p>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%)</p> <p>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%) Para tener derecho a esta evaluación debe alcanzarse un porcentaje mínimo de asistencia a clase del 75 %</p> <p>La documentación exigida para poder ser evaluado tanto en la evaluación ordinaria como la extraordinaria es:</p> <p>_ 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> <p>Es recomendable también: _ la presentación de una maqueta final o de un prototipo _ la realización de elementos de promoción de la propuesta (dípticos, trípticos, flyers, etc) _ la realización de animaciones, vídeos de la propuesta final</p>	<p>RA1(CB1) RA2(CB1) RA3(CB1) RA4(CB1)</p> <p>RA1(CB2) RA2(CB2) RA3(CB2)</p> <p>RA1(CB3) RA2(CB3)</p> <p>RA1(CB4) RA2(CB4)</p> <p>RA1(CB5) RA2(CB5)</p> <p>RA1(CB6) RA2(CB6)</p> <p>RA1(CB7) RA2(CB7) RA3(CB7)</p>
<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>

--	--

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	Resultados de Aprendizaje evaluados
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	Resultados de Aprendizaje evaluados

10. Bibliografía

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

FLUSSER, V., *Filosofía del diseño, la forma de las cosas*, Editorial Síntesis, Madrid, 1999.
Barcelona, 2005. HALLGRIMSSON, B. *Diseño de Producto*. Barcelona. Promopress, 2013
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., *El diseño emocional, por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós Ibérica,
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.