

# Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES\*

Guía docente de PROYECTOS BÁSICOS

**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	Proyectos de Diseño de Producto		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Proyectos Básicos		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	8
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Teórica-práctica		
Tipo de asignatura	60% presencial / 40% de trabajo autónmo		

Lengua en que se imparte	valenciano-castellano
<b>DATOS DE LOS PROFESORES</b>	
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

---

Proyectos básicos es la primera asignatura proyectual que el alumno cursa en los estudios superiores de Grado de Diseño de Producto. Inicia al estudiante en la práctica proyectual, enseña los recursos y criterios básicos para desarrollar y resolver con éxito los proyectos en cursos superiores.

El estudiante, a través de la experimentación práctica y el conocimiento teórico, aprenderá y llevará a cabo cada una de las fases del proyecto, se familiarizará con las técnicas, herramientas y procesos del proyecto. Estudiará procesos metodológicos y los asumirá en distintos trabajos.

Esta asignatura pretende despertar al neófito, por medio de la metodología y la reflexión, una nueva percepción a la hora de enfrentarse a problemas de diseño, mucho más completa y compleja. Se trata de un aprendizaje, que irá perfeccionando con la práctica proyectual, sin embargo cabe matizar que los fundamentos implícitos en la misma, necesariamente siempre le acompañarán, en su camino como profesional del diseño.

---

### 3. Conocimientos previos recomendados

---

El alumno ha de haber cursado con diligencia las asignaturas del primer semestre, ya que los conocimientos aprendidos se aplicarán en esta asignatura: fundamentos históricos del diseño, dibujo y técnicas gráficas, diseño básico, sistemas de representación y lenguaje y técnicas digitales.

---

### 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 Consellería 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.

#### **Competencias transversales**

**CT 1\_** Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

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

**CT 8\_** Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

**CT9\_** Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

#### **Competencias Generales**

**CG 3\_** Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

**CG 13\_** Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño

**CG 14\_** Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

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

#### **Competencias Específicas**

**CE 5\_** Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.

## 5. Resultados de aprendizaje

<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	<i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
<b>RA 1_</b> El alumno reúne la información pertinente, valora y extrae conclusiones sobre el proyecto planteado. Planifica los tiempos de trabajo y establece la estrategia adecuada.	CT1, CT2, CG 19
<b>RA 2_</b> El alumno dibuja y modela numerosas y diversas ideas hasta encontrar la solución idónea al problema planteado. Razona y describe el proceso conceptual y el resultado.	CT8, CE5
<b>RA 3_</b> El alumno evalúa las diferentes ideas de diseño planteadas, decide la más adecuada y la justifica.	CG 3
<b>RA 4_</b> El alumno diseña, desarrolla, especifica y detalla un producto que cumpla con el briefing.	CG 13, CG 14
<b>RA 5_</b> El alumno comunica en diferentes formatos el producto diseñado. Explica razonada y críticamente todas las fases proyectuales en una memoria descriptiva.	CT 8
<b>RA 6_</b> El alumno adquiere valores y normas de convivencia social mediante experiencias que le permiten integrarse adecuadamente en equipos profesionales y contextos socio-culturales diversos.	CT 9

---

## 6. Contenidos

---

### **Taller de iniciación a los proyectos de la especialidad.**

- Estudio y características de las fases proyectuales.

### **Teoría, ideación y concepción del diseño.**

- Principales escuelas y teóricos del diseño de producto
- El valor del diseño
- El lenguaje y las funciones del producto.

### **Metodología del diseño y de resolución de problemas.**

- Método Artesanía
- Metodologías deductivas
- Metodologías Inductivas
- Ecodiseño

### **Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica. Aplicado a la especialidad.**

- Introducción a la antropometría
- Principios básicos de ergonomía.
- Elementos básicos de la biónica.

### **Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.**

- Métodos para entender las necesidades del usuario
- Definir problemas, enumerar necesidades y determinar objetivos.
- Técnicas creativas de desarrollo de ideas: brainstorming, mapas conceptuales, mapas mentales...
- Métodos de comprobación
- La comunicación del proyecto

## 7. Volumen de trabajo/ Metodología

<b>7.1 Actividades de trabajo presencial</b>			
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.	R1, R3	30
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. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	R2, R3, R4	60
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	R5	8
Tutoría	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.	R4	12
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	R5	10
SUBTOTAL			120

<b>7.2 Actividades de trabajo autónomo</b>			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	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.	R1, R2, R3, R4	40

<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>	R5, R6	30
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, ...</i>	R6	10
		<b>SUBTOTAL</b>	<b>80</b>

<b>TOTAL</b>		<b>200</b>
--------------	--	------------

## 8. Recursos

Mesas de dibujo, ordenadores para el alumno y profesor con programas vectoriales y 3D.  
Cañón de proyección. Pizarra.

## 9. Evaluación

<b>9.1 Convocatoria ordinaria</b>	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	<b>Resultados de Aprendizaje evaluados</b>
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.	R1
El proyecto contará un 90 % y la asistencia, actitud y participación, un 10%	R2
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:	R3
0-4'9: Suspenso / 5-6'9: Aprobado / 7'0-8'9: Notable / 9-10: Excelente	R4
	R5
No presentado (NP) se aplicará a aquellos/as alumnos/as que no hayan	R6

<p>asistido nunca a clase o que, habiendo asistido esporádicamente, no hayan entregado ningún trabajo.</p> <p>Los criterios de evaluación serán los siguientes:</p> <p>Fase Inicial. 20%</p> <p>Planteamiento inicial/ Estrategia. 20%</p> <p>Anteproyecto. 20%</p> <p>Proyecto. 20%</p> <p>Comunicación. 10%</p> <p>Actitud. 10%</p>	
<p><i>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i></p>	
<p><b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b></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 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 del/ los trabajos.</p> <p>Los criterios de evaluación serán principalmente los siguientes:</p> <p>Fase Inicial. 20%</p>	<p>R1</p> <p>R2</p> <p>R3</p> <p>R4</p> <p>R5</p>

<p>Planteamiento inicial/ Estrategia. 20%</p> <p>Anteproyecto. 20%</p> <p>Proyecto. 20%</p> <p>Comunicación. 20%</p> <p>·80% del total de la nota</p> <p>·20% prueba teórico/práctico</p> <p>Para que los trabajos sean corregidos es requisito fundamental que la prueba teórico-práctica haya sido superada.</p>	
--	--

<b>9.2 Convocatoria extraordinaria</b>	
<i>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumno 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.</p> <p>Los trabajos seran un 100% y han de alcanzar un mínimo de 5 para poder hacer media.</p> <p>Los criterios para su evaluación serán:</p> <p>Fase Inicial. 20%</p> <p>Planteamiento inicial/ Estrategia. 20%</p> <p>Anteproyecto. 20%</p> <p>Proyecto. 20%</p> <p>Comunicación. 20%</p>	<p>R1</p> <p>R2</p> <p>R3</p> <p>R4</p> <p>R5</p>
<i>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	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 del/ los trabajos.</p> <p>Los criterios para su evaluación serán:</p> <p>Fase Inicial. 20%</p> <p>Planteamiento inicial/ Estrategia. 20%</p> <p>Anteproyecto. 20%</p> <p>Proyecto. 20%</p> <p>Comunicación. 20%</p> <p>Para que los trabajos sean corregidos es requisito fundamental que la prueba teórico-práctica haya sido superada.</p>	<p>R1</p> <p>R2</p> <p>R3</p> <p>R4</p> <p>R5</p>
---	---

## 10. Bibliografía

### Básica:

Munari, Bruno.(1985) ¿Cómo nacen los objetos?. Barcelona: Gustavo Gili

Christopher, Jones.(1982) Métodos de Diseño. Barcelona: Gustavo Gili

Bürdek, Bernhard E. (1994) Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili

Llovet, Jordi. (1981). Ideología y metodología del diseño. Barcelona: Gustavo Gili

**Complementaria:**

Bonsiepe, G. (1978). Teoría y Práctica del Diseño Industrial. Barcelona: Gustavo Gili.

Morris, Richard.(2013). Fundamentos del diseño de productos. Ed. Parramon Arquitectura y Diseño.

Sennett, Richard. (2009). El artesano. Barcelona: Ed. Anagrama

Norman, Donald. (1988). La psicología de los objetos cotidianos. Madrid: Nerea

Norman, Donald A. (2005). El diseño emocional. Barcelona: Paidós

Huber, Luki & Jan Veldman, Gerrit. (2015) Manual Thinking. La herramienta para gestionar el trabajo creativo en equipo Barcelona: Urano