

# Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES\*

Guía docente de Proyecto de Autogestión

**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

<b>Centro</b>	Escuela de arte y Superior de Diseño		
<b>Título Superior de Diseño</b>	Diseño de Producto		
<b>Departamento</b>	Proyectos de Diseño de Producto		
<b>Mail del departamento</b>			
<b>Nombre de la asignatura</b>			
<b>Web de la asignatura</b>			
<b>Horario de la asignatura</b>			
<b>Lugar donde se imparte</b>		<b>Horas semanales</b>	4
<b>Código</b>		<b>Créditos ECTS</b>	6
<b>Ciclo</b>		<b>Curso</b>	3º
<b>Duración</b>	Semestral		
<b>Carácter de la asignatura</b>	Específica obligatoria		
<b>Tipo de asignatura</b>	40% de presencialidad		
<b>Lengua en que se imparte</b>	Castellano- Valenciano		
<b>Profesor/es responsable/s</b>			
<b>Correo electrónico</b>			
<b>Horario de tutorías</b>			
<b>Lugar de tutorías</b>			

\* 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

---

El alumno-diseñador 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 3D paramétrico y modelización y prototipado.

---

## 4. Competencias de la asignatura

---

### **Competencias transversales**

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

**CT12-** Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

**CT14 -** Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

**CT15-** Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

### **Competencias específicas**

**CE1-** 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

**CE2-** Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados

**CE3-** Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

**CE4-** Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

**CE6-** Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

## 5. Resultados de aprendizaje

<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	<i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
<b>RA1-</b> El alumno 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
<b>RA2-</b> 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
<b>RA3-</b> 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
<b>RA4-</b> El alumno gestiona la logística referente al producto diseñado, la negociación de precios, gestión con proveedores, codificación de componentes, escandallos y almacenaje.	CT15, CE6
<b>RA5-</b> El alumno 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
<b>RA6-</b> Adquiere valores y normas de convivencia social mediante experiencias que le permiten integrarse adecuadamente en equipos profesionales y contextos socio-culturales diversos.	CT9

---

## 6. Contenidos

---

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.

Definición y realización de proyectos de productos y sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado.

Definición de concepto, productos de referencia, tendencias, diseñadores/as, metodología aplicada al proyecto, presentación del caso,...

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.

- 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, ...)

El proceso proyectual como investigación.

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

<b>7.1 Actividades de trabajo presencial .....40%</b>			
<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, RA2, RA3, RA4	20 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, RA2, RA3, RA4,RA5	45 h
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	RA2, RA3, RA4	10 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>	RA2, RA3, RA4,RA5	8 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	5 h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60 h</b>
<b>7.2 Actividades de trabajo autónomo</b>			
<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>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>	RA2, RA3, RA4	35 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>	RA2, RA3, RA5	20 h

Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA2, RA3, RA4	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

<b>9.1 Convocatoria ordinaria</b>	
9.1.1 Alumnos con evaluación continua	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Proyecto teórico-práctico (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.....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>	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

<b>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</b>	
<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>Para que los trabajos sean corregidos es requisito fundamental que la prueba teórico-práctica haya sido superada.</p>	RA1, RA2, RA3, RA4

<b>9.2 Convocatoria extraordinaria</b>	
<b>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</b>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	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: Los criterios de evaluación serán principalmente los siguientes:</p> <p>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%</p> <p>En el caso de trabajos en grupo, en esta convocatoria serán calificados de manera individual.</p>	RA1, RA2, RA3, RA4,RA5

9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
<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>Para que los trabajos sean corregidos es requisito fundamental que la prueba teórico-práctica haya sido superada.</p>	RA1, RA2, RA3, RA4



---

## 10. Bibliografía

---

### Básica

- 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 que? 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.

## 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