



## Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

# Proyectos de Estudio de Diseño 2022-23

Especialidad: **Diseño de Producto**

Curso **2022/2023**

→ 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. Coordinación → 11. Comunicación → 12. Bibliografía

### → 1. Datos de identificación

#### DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Grado en Diseño de Producto		
Departamento	Diseño de Producto		
Mail del departamento	producto@easdvalencia.com		
Asignatura	Estudio de Diseño		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Específica Obligatoria	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

#### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Juanjo Tormo y Pedro Ochando
Correo electrónico	<a href="mailto:jtormo@easdvalencia.com">jtormo@easdvalencia.com</a> y <a href="mailto:pochando@easdvalencia.com">pochando@easdvalencia.com</a>
Horario tutorías	Consultar web, aplicación y aula virtual de la asignatura
Lugar de tutorías	Departamento de producto



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

La asignatura Proyectos de Estudio de Diseño es una tipología proyectual en la que el alumno aprende a trabajar sobre un encargo definido por la empresa. Por ello ha de identificar correctamente el briefing establecido y proponer las estrategias de resolución del proyecto.

El alumno profundizará en temas de innovación, aportación de ideas, concursos, propuestas de tendencias y desarrollos de diseño futuras que sean cualitativamente novedosos para proponer soluciones de tipologías de proyectos, materiales, usos, producción, distribución y comunicación.

El alumno adoptará una postura crítica y demostrará su conocimiento sobre las diversas fuentes de investigación de información, diseñadores y empresas del sector.

El proceso de proyecto y la elaboración de las propuestas alternativas quedarán comprometidas con las respuestas y aceptación del cliente. Durante el proceso del proyecto el alumnado experimentará tanto en la localización, tratamiento, organización y simplificación de la información; como en el trabajo con sistemas, su organización y simplificación.

Esta asignatura permite al alumno comprender la relación existente entre un estudio de diseño y una empresa: tiempos, interpretación briefing, comunicación y presentación de proyectos...

## → 3. Conocimientos previos recomendados

El alumno/a ha de haber cursado diligentemente las asignaturas de primer curso como lenguaje y técnicas digitales, dibujo y técnicas gráficas, espacio y volumen, fotografía y medios audiovisuales, diseño y empresa, proyectos básicos.

## → 4. Competencias de la asignatura

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT9	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
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 GENERALES

CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
------	---



## 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 a cada caso.

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
<b>R1</b> - El alumno valora y diferencia los productos y/o servicios desde sus tipologías y uso, además ubica y comprende la función de un estudio de diseño y desde esa perspectiva aplica la metodología adecuada.	CT15
<b>R2 - Investigación.</b> Desarrolla un proyecto de diseño de producto profundizando en la identificación y definición del encargo. Estudia las necesidades del cliente y elabora un briefing y/o documento justificado que resuma la tarea que va a realizar.	CT2, CT14
<b>R3 - Ideación</b> Dibuja y modela numerosas <b>soluciones creativas</b> resolviendo adecuadamente el briefing aprobado. Define el proceso creativo y explica pormenorizadamente las soluciones adoptadas.	CE2, CE3
<b>R4 - Valor de Innovación</b> Distingue los valores comprendidos en su diseño: valor de uso, valor de cambio, valor de signo. Demuestra la innovación en su propuesta y predice/muestra su aportación a la sociedad.	CE4
<b>R5 - Viabilidad</b> Define el valor conceptual, estético, de uso, de mercado y de producción 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.	CE1
<b>R6 - Comunicación</b> Modela en 3D, compone y explica a través de distintos soportes (cartel, video, animación, web...) el proyecto diseñado. El alumno/a presenta y justifica en presentaciones orales las distintas fases del proyecto y a través de una memoria descriptiva.	CE6



## R7 - Actitud y Aptitud

El alumno adquiere valores y normas de convivencia social mediante experiencias que le permiten integrarse adecuadamente en equipos profesionales y contextos socio-culturales diversos. Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de trabajos y/o proyectos: utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas, considera la diversidad..etc.

CT9, CG14

## → 6. Contenidos

### Unidad 1 El proyecto de Estudio de Diseño

- . El estudio de Diseño, tipologías y características
- . Proyectos de estudio de diseño, campos y características; mobiliario, iluminación, juguetes, textil, pavimentos y revestimientos, electrodomésticos, calzados..etc.

### Unidad 2 El Encargo

- . El Briefing
- . Necesidades y mejoras.
- . Límites y requerimientos.
- . Planificación de tiempos

### Unidad 3 Investigación

- . Métodos de investigación
- . Moodboard
- . Estrategia

### Unidad 4 Ideación

- . Definición del objeto o sistema a partir de la estrategia
- . Criterios de valoración
- . Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema: Bocetos y maquetas

### Unidad 5 Viabilidad

- . Análisis de viabilidad. Gestión del proyecto de diseño de productos.
- . Ecoeficiencia y sostenibilidad: ecodiseño.

### Unidad 6 Comunicación

- . Desarrollo de la documentación necesaria para la presentación del proyecto al cliente
- . Comunicación gráfica, presentación y dirección de arte del proyecto



## → 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)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1, RA2, RA 3, RA 4	10
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	RA1, RA2, RA 3, RA 4. RA 5	45
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	RA1, RA2, RA 3, RA 4	20
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA1, RA2, RA 3, RA 4. RA 5	10
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2, RA 3, RA 4. RA 5	5
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>

### 7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: 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.	RA1, RA2, RA 3, RA 4	30
<i>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.	RA1, RA2, RA 3, RA 4	20



<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA 5	10
<b>SUBTOTAL</b>			60
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## → 8. Recursos

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

## → 9. Evaluación

### 9.1 Convocatoria ordinaria

#### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua

#### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de  
Aprendizaje evaluados



<p>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.</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: 1- Investigación-definición de la estrategia.....10% 2- Ideación.....20% 3- Viabilidad .15% 4 - Comunicación.....30% 5- Valor-Innovación.....15% 5- Participación/Actitud.10%</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4,RA5</p>
---	-------------------------------

## 9.1.2 Alumnado 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 del/ los trabajos. Para que los trabajos sean corregidos es requisito fundamental que la prueba teórico-práctica haya sido superada.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4</p>

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados



<p>El alumnado que asiste a clase de forma regular (más del 80% de las sesiones) y que no haya presentado o superado alguno de los trabajos propuesto en la asignatura, deberá presentarlos en la convocatoria extraordinaria. Los criterios para su evaluación serán:</p> <p>1- Investigación-definición de la estrategia.....10% 2- Ideación.....20% 3- Viabilidad .15% 4 - Comunicación.....30% 5- Valor-Innovación.....15% 5- Participación/Actitud.10%</p> <p>En el caso de trabajos en grupo, en esta convocatoria serán calificados de manera individual.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4,RA5</p>
--	-----------------------------------

## 9.2.2 Alumnado 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 del/ los trabajos. Para que los trabajos sean corregidos es requisito fundamental que la prueba teórico-práctica haya sido superada.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4</p>

## → 10. Coordinación

A continuación, se define la coordinación entre las diferentes asignaturas del curso:

### Procesos de Fabricación:

El proyecto se coordinará con esta asignatura para que el alumno pueda aplicar los conocimientos de la misma a su proyecto.

El alumno estudiará en la asignatura los aspectos ergonómicos necesarios para su producto.

### Modelización y prototipado:

El alumno podrá realizar una o varias maquetas de su proyecto en esta asignatura **Biónica y Ergonomía**

### Cultura del Diseño:

Se enfatiza la fase de investigación al inicio del proyecto, con técnicas y metodologías propias de la asignatura.





---

## → 11. Comunicació

---

El alumnado entregará a petición del profesorado imágenes de sus productos y/o vídeo para su posible publicación en Redes Sociales y web de la escuela. Y con su consentimiento, etiquetarlo en las mismas.

---

## → 12. Bibliografía

---

- Bürdek, B. (1994). *Diseño. Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial*. Barcelona: Gustavo Gili
- VVAA.(1994.) *Metal. Tecnología y Procesos*. Ed Paraninfo.
- Bonsiepe, G. (1978). *Teoría y Práctica del Diseño Industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hudson, Jennifer.(2009). *Proceso. 50 productos de diseño del concepto a la fabricación*. Barcelona: Blume.
- Lawson, Stuart.(2013). *Diseño de muebles. Desarrollo, materiales y fabricación*. Barcelona: Blume
- Viñolas Marlet, Joaquim. (2005).*Diseño ecológico*. Barcelona: Blume
- VV. AA. *Principios universales de diseño*,Blume, 2005.
- LEFTERI, Ch., *Cristal, Materiales para el diseño*, Blume, Barcelona, 2006.
- LEFTERI, Ch., *Plástico, Materiales para un diseño creativo*, Mac Graw Hill, 2002.
- VV. AA., El vidrio. *Técnicas de trabajo de horno*. Parramón Ediciones. Barcelona, 2003.
- VV. AA. Metal. *Tecnología y proceso*. Paraninfo, Madrid, 2000.
- FUAD-LUKE, A., *Manual de diseño ecológico*, Ed. Cartago, Palma de Mallorca, 2002.
- Edwards, B., *Guía básica de la sostenibilidad*. Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
- CAMPI, I., *La idea y la materia*. vol 1, Barcelona, GG, 2007.
- VV. AA, *Jean Prouvé*, Ediciones Polígrafa, Barcelona, 2007.
- VV. AA. *Charles and Ray Eames*, Ediciones Polígrafa, Barcelona, 2007.
- VV. AA. *Alvar Aalto*. Ediciones Polígrafa, Barcelona, 2007.
- FLUSSER, V., *Filosofía del diseño, la forma de las cosas*, Editorial Síntesis, Madrid, 1999.
- NORMAN, D., *El diseño emocional, por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Paidós Ibérica, Barcelona, 2005.
- NORMAN, D., *La psicología de los objetos cotidianos*, Ed Nerea, Madrid, 1990.
- POTTER, N., *Qué es un diseñador, Objetos, lugares, mensajes*, Paidós, Barcelona, 1999.
- FOSTER, H., *Diseño y delito y otras diatribas*, Akal Ediciones, Madrid, 2002.
- 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.
- DATSCHEFSKI, E. *El re-diseño de productos. Productos sustentables. El regreso a los ciclos naturales*. Mc Graw Hill, México D:F: 2002.
- VIÑOLAS, J, *Diseño ecológico*, Blume, Barcelona.
- VV. AA. *Manual práctico de reciclaje*, Blume, Barcelona, 2000.
- GORDON, J.E., *Estructuras o por qué las cosas no se caen*. Calamar Ediciones. Madrid, 2004.
- DE FUSCO, R., *Historia del diseño*, Santa & Cole Publicaciones, Barcelona, 2005.
- VV. AA., *Dibujo industrial*. Editorial Síntesis, Madrid, 2002.
- KLEIN, N., *Nologo*, Ediciones, Paidós Ibérica, Barcelona, 2005.
- CONRAN, T., *Diseño*, Blume, Barcelona, 2005.