



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Proyectos de Estudio de Diseño 2024-25

Especialidad: **Diseño de Producto**

Curso **2024/2025**

→ 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	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Específica Obligatoria	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Profesores Departamento Proyectos Diseño Producto
Correo electrónico	Consultar web
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 novedosas 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
R1 - 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
R2 - Investigación. 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
R3 - Ideación Dibuja y modela numerosas soluciones creativas resolviendo adecuadamente el briefing aprobado. Define el proceso creativo y explica pormenorizadamente las soluciones adoptadas.	CE2, CE3
R4 - Valor de Innovación 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
R5 - Viabilidad 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
R6 - Comunicación 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

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. Período 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
SUBTOTAL			90

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
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

→ 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

1. Convocatoria ordinaria

1.1. Alumnado con evaluación continua

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



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.

El proyecto contará un 90 % y la asistencia, actitud y participación, un 10%.

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:

0-4'9: Suspenso

5-6'9: Aprobado

7'0-8'9: Notable

9-10: Excelente

RA1, RA2, RA3,
RA4, RA5

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.

Los criterios de evaluación serán principalmente los siguientes: 1- Investigación-definición de la estrategia 10%

2. Ideación20%

3. Viabilidad .15%

4 - Comunicación.....30%

5. Valor-Innovación15%

6. Participación/Actitud.10%

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>	RA1, RA2, RA3, RA4

2. Convocatoria extraordinaria

2.1. Alumnado con evaluación continua

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



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:

- 1- Investigación-definición de la estrategia.....10%
- 2- Ideación 20%
- 3- Viabilidad .15%
- 4 - Comunicación30%
5. Valor-Innovación....15%
6. Participación/Actitud.10%

RA1, RA2, RA3,
RA4,RA5

En el caso de trabajos en grupo, en esta convocatoria serán calificados de manera individual.

2.2. Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

→ 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. Comunicación

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.* Paidos 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.* Collecció treballs d'í
- íinformàtica 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.