



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Proyecto de investigación y propuesta 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	Proyecto de investigación y propuesta		
Web			
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Obligatoria Específica	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Profesores Departamento Proyectos Diseño Producto
Correo electrónico	Consultar web, aplicación y aula virtual de la asignatura
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

En la asignatura Proyectos de Investigación y Propuesta, se desarrollan proyectos que se corresponden con las situaciones profesionales en las que el diseñador participa en un concurso de ideas, en seminarios de investigación sobre nuevos conceptos o en un laboratorio de investigación. La creatividad, la innovación y la coherencia entre la investigación y la propuesta son aspectos que valoran de forma muy positiva en esta asignatura cuyos objetivos generales son:

OBJ 1: Dominar las herramientas y metodologías de investigación.

OBJ 2: Formular detalladamente las funciones prácticas y de lenguaje del producto.

OBJ 3: Planificar los tiempos de trabajo. Esta asignatura permite adquirir las destrezas necesarias para resolver de manera sintética la investigación de diseño en el ámbito profesional.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Por tratarse de una asignatura integrativa resulta difícil enumerar todos los conocimientos recomendados, no obstante, sí que es necesario que el alumnado haya adquirido las destrezas necesarias en el manejo de tecnología digital, técnicas de representación, dibujo técnico y el conocimiento básico sobre procesos y materiales en el proyecto de producto.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Proyectos de investigación y propuesta.

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

CG19	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
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 - Metodología de Investigación El alumnado, en un nivel avanzado, planifica los tiempos y tareas, reúne la información pertinente al proyecto planteado, extrae las ideas relevantes y las analiza, y, por último, decide los procesos metodológicos adecuados para la resolución de problemas.	CG19, CT2, CT14
R2 - Ideación y Propuesta El alumnado, en un nivel avanzado, define un briefing y establece las estrategias de diseño, determinando la correcta metodología para la resolución de un proyecto de diseño de producto. Genera y explora propuestas alternativas, creativas e innovadoras. Elige y explora la más adecuada. Argumenta de manera detallada las ideas generadas tras la investigación realizada y su proceso de evolución y desarrollo.	CT15. CE2

R3 - Viabilidad

El alumnado en un nivel avanzado, define el valor conceptual, estético y de uso 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.

CE3, CE4



R4 – Comunicación y estrategia comunicación El alumnado, en un nivel avanzado, decide y desarrolla el medio más óptimo para comunicar su proyecto y para que sea comprendido y valorado por el destinatario objetivo de su acto comunicativo.	CE6
R5 – Valor de innovación de la propuesta final. El alumnado, en un nivel avanzado, define una propuesta creativa, innovadora y adecuada al contexto/mercado/público. Justifica la propuesta y la pone en valor en relación con otras propuestas similares.	CE1
R6 – Actitudinal El alumnado 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

- Realización de proyectos en los distintos campos profesionales de Diseño de Producto: mobiliario, iluminación, juguetes, electrodomésticos, textil, pavimentos y revestimientos, calzado, etc
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y de sistemas.
- Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado.
- 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.
- El proceso proyectual como investigación



→ 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, RA3, RA4, RA6	13 h
<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.	RA3, RA4, RA6	30 h
<i>Tutorías</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizada 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, RA3, RA4, RA5, RA6	5 h
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	RA1	7 h
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	5 h
SUBTOTAL			60

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, RA3, RA4, RA6	55 h
<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, RA3, RA4, RA6	30 h
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,	RA1, RA2, RA3, RA4, RA6	5 h
SUBTOTAL			90 h





→ 8. Recursos

Para el desarrollo completo de la asignatura sería interesante poder contar en una misma aula o en aulas cercanas con los siguientes 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

1. Convocatoria ordinaria

1.1. Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Proyecto práctico-teórico (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 alumnado 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 al alumnado 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> <ol style="list-style-type: none"> 1- Investigación-definición de la estrategia. 25% 2. Ideación....20% 3. Viabilidad.10% 4 -Comunicación....20% 5. Valor-Innovación... 15% 6. Participación/Actitud.10% 	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6</p>

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 alumnado 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 y 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.</p> <p>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 de/los trabajos. Los criterios de evaluación serán principalmente los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Investigación-definición de la estrategia. 30% 2- Ideación.....25% 3- Viabilidad... ..10% 4 -Comunicación.....20% 5- Valor e innovación... ..15% <p>Para que el trabajo final sea corregido es requisito fundamental que la prueba teórico-práctica haya sido superada, con una nota igual a 5 o superior.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4,RA5</p>
---	-----------------------------------

2. Convocatoria extraordinaria

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 presentarlo en la convocatoria extraordinaria.</p> <p>Los criterios para su evaluación serán:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Investigación-definición de la estrategia.....25% 2- Ideación.....20% 3- Viabilidad .10% 4 - Comunicación.....20% 5. Valor e innovación... 15% 6. Participación/Actitud.10% <p>En el caso de trabajos en grupo, en esta convocatoria serán calificados de manera individual.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4,RA5, RA6</p>



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.</p> <p>Este examen se realizará al final del semestre y 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.</p> <p>En este caso, la nota del examen supondrá un 20% de la nota final, y los trabajos un 80%. Para que los trabajos sean corregidos es requisito fundamental que la prueba teórico-práctica haya sido superada.</p>	<p>RA1, RA2, RA3, RA4, RA5</p>



→ 10. Coordinación

Esta asignatura trabajará sobre un briefing real de empresa y se coordinará con otras asignaturas del mismo semestre que colaborarán en el mismo briefing.

→ 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

Milton, A & Rogers, P. (2013) *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Barcelona: Blume.

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

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

Christopher, Jones. (1985). *Diseñar el diseño*. Barcelona: GG (Gustavo Gili)

Dorst, Kees. (2017). *Innovación y Metodología. Nuevas formas de pensar y diseñar*. Madrid: Experimenta.

Bibliografía complementaria

Masferrer, A. (2019). *Diseño de procesos creativos. Metodología para idear y co-crear en equipo*. Barcelona : Gustavo Gili.

Press, M., Cooper, R. (2007). *El diseño como experiencia*. Valencia: IMPIVA

Tejada, J. (2006). *Diccionario crítico del diseño*. Ed Phaidos

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

Aicher, O. (1994). *El mundo como proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili.

Flusser, V. (2002). *Filosofía del diseño*. Valencia: Ed.Síntesis.

Llovet, Jordi. (1979). *Ideología y metodología del diseño*. Barcelona: GG

Maldonado, Tomás. (1977). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Gustavo Gili.



Manzini, Ezio. *Artefactos. Hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. Celeste Ed

Montaña, J. (1985). *Diseño y estrategia de producto*. Barcelona: Fundación

BCD.

Morace, Francesco. (1993). *Contratendencias*. Madrid: Experimenta.

Ricard, André., Cotulo G. (2003). *Lujo y diseño*. Barcelona: Santa & Cole.

Estudio sobre el perfil profesional del diseñador de producto/industrial en la comunidad valenciana. Valencia: ED. EASD ADCV

Bonsiepe, Gui. (1985) *El diseño en la periferia*. Barcelona: Gustavo Gili

Ricard, André. *Hablando de diseño*. Ed punt de Vista

Ricard André. (1985) *Diseño y calidad de vida*. Barcelona: Ministerio de Industria

Ricard André. (1987) *Diseño*. Valencia: IMPIVA.

Ricard André. (1982) *Diseño, ¿Por qué?*. Barcelona: Gustavo Gili.