



## GUIA DOCENTE

## ESPACIO Y VOLUMEN

2025-26

Especialidad: DISEÑO DE PRODUCTO itinerario de Joyería y Objeto

Curso 2025/2026

→ 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	DISEÑO DE PRODUCTO itinerario de Joyería y Objeto		
Departamento	Expresión y Representación		
Mail del departamento	@easdvalencia.com		
Asignatura	Espacio y Volumen		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Vivers	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Formación Básica	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

#### DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Consultar Aplicación
Correo electrónico	Consultar Aplicación
Horario tutorías	Consultar Aplicación
Lugar de tutorías	Departamento de Expresión y Representación.



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

La generación de ideas y su materialización mediante la adecuación de los condicionantes materiales, funcionales y estéticos son aspectos fundamentales del diseño estrechamente relacionados con la asignatura de Espacio y volumen.

Los objetivos generales expresan las intenciones del profesor y contribuyen al perfil profesional de la especialidad correspondiente. Podemos concretarlos en:

- Concebir y desarrollar el lenguaje visual en su contexto físico-tridimensional.
- Aprender procedimientos volumétricos específicos a partir de la manipulación y conocimiento empírico del material.
- Adquirir una experiencia física del proceso creativo desde una perspectiva empírica y experimental.
- Experimentar e investigar con técnicas y materiales.

Los objetivos generales emanan directamente de los descriptores de la asignatura, relacionándose con la idea que de ella se tiene y, adaptándose a cada especialidad. En el itinerario de Joyería y Objeto la relación objeto-usuario se centra en la expresión de la personalidad en aquellos ámbitos en los que se desarrolla su actividad, como puede ser la joyería, el mobiliario, el producto cerámico, la artesanía, la investigación, la docencia, etc.

Se propiciarán y se llevarán a término las coordinaciones verticales, horizontales y transversales diseñadas al inicio de curso y que demande la Especialidad de Diseño Gráfico. Se informará al alumnado de la aportación competencial de la asignatura en dichas coordinaciones, y de todo aquello que se considere para su eficiente desarrollo.

## → 3. Conocimientos previos recomendados

En relación a los conocimientos previos, al ser una asignatura que se imparte en primer curso debe cumplir los requisitos establecidos en el capítulo III del Real Decreto 21/2015 de 23 de enero.

En cuanto a los conocimientos recomendados son los de haber cursado la asignatura de Volumen en bachillerato, y tener unos conocimientos básicos a nivel de representación tridimensional sobre una superficie bidimensional. La asignatura de Espacio y volumen pertenece a las materias de formación básica. Su conocimiento debe servir como base a asignaturas posteriores, contribuir al desarrollo del diseñador como investigador y, en la medida de lo posible, enlazar con conocimientos anteriores. En este sentido, continúa y amplía el concepto expuesto por Eugenio Bargueño y Silvia Nuere para la asignatura de Volumen en Bachillerato, definida como:

“La materia de Volumen supone el acercamiento del alumno a las manifestaciones plásticas de carácter tridimensional, mediante el estudio del espacio y de la génesis del volumen, junto con el conocimiento y la utilización de la materia tridimensional”<sup>1</sup>

Por otra parte, debe relacionarse con otras asignaturas sin solapar contenidos. Por lo que se relaciona especialmente con Diseño Básico, entre cuyos cometidos están el análisis estructural de la forma, la composición y la percepción. Además, con las de Proyectos, con descriptores como la realización y presentación de proyectos, pudiendo contribuir a los desarrollos creativos del volumen y el espacio. Finalmente con las de Taller, facilitando de este modo la materialización del volumen.



## → 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Espacio y Volumen**.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

### COMPETENCIAS GENERALES

CG2	Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG3	Establecer relaciones entre lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG4	Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología destrezas y procedimientos adecuados.
CE11	Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

## → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Identifica, describe y experimenta con los elementos básicos del lenguaje tridimensional al tiempo que los utiliza para generar composiciones volumétricas con criterios estéticos y de comunicación, trabajando con las leyes físicas de la materia.	CT8 – CG4 – CE2
R2 - Investiga e interpreta propuestas de transformación de la superficie, el volumen y el espacio mediante la manipulación directa de la materia u otros medios, para la creación de soluciones complejas, la verificación de las posibilidades de mejora/acabados, según la fase de diseño en la que se encuentre.	CT1 – CG2 – CE11
R3 - El alumno organiza y combina formas volumétricas de manera coherente con las premisas establecidas, a través de maquetas con el objetivo de establecer sentido comunicativo y estético, como resultado de un proceso creativo en el marco de un	CT8 – CG3 – CE2



proyecto de Joyería y Objeto.	
R4 - Valora críticamente el desarrollo de los (trabajos, proyectos), analizándolos razonablemente de forma oral o por escrito y, posibilitando la evaluación o autoevaluación en función de los criterios establecidos.	CT8 – CG3 – CE2
R5 - El alumno organiza y planifica eficientemente su trabajo con el objetivo de ejercitarse en la disciplina, el esfuerzo e interdisciplinariedad que requiere la experimentación e investigación en el diseño.	CT1 – CG4 – CE11
R6 - Aplicar una perspectiva amplia y diversa, con lenguaje inclusivo. Se valora la importancia de considerar cuáles son las lecturas, los usos y los impactos posibles de aquello que se diseña.	CG14

## → 6. Contenidos

### Unidad 1. ELEMENTOS BÁSICOS LENGUAJE TRIDIMENSIONAL

- Formas bi y tridimensional: Geométrica y orgánica.
- Análisis estructural de la forma.

### Unidad 2. SISTEMAS DE CONFIGURACIÓN TRIDIMENSIONAL

- El relieve y el volumen exento.
- Modelado. Materias plásticas.
- Talla o método sustractivo.
- Ensamblaje y construcción.
- Plegado.

### Unidad 3. Modelado orgánico digital

#### Principios del entorno 3d y el modelado orgánico.

**Realización de modelos digitales para joyería.** Flujo de trabajo de esculpido digital para la obtención de modelos de joyería. Renderizado.

Optimización de modelos para su fabricación digital mediante impresión 3D.

## → 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 en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1-RA6	13
<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-RA6	50
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado por un tutor 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-RA6	10
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.		2
<b>SUBTOTAL</b>			<b>75</b>

## 7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumnoo 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.	RA2-RA6	68
<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.	RA2-RA6	5
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA1-RA6	2
<b>SUBTOTAL</b>			<b>75</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## → 8. Recursos



- Pizarra.
- Recursos multimedia (cañón de proyección, material audiovisual,...).
- Ordenador.
- Tecnologías de la información y la comunicación: blogs, webs, podcast, videotutoriales, etc.
- Biblioteca .
- Taller de Fabricación Digital. Impresoras 3d , fresadora CNC, etc.

## → 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><b>Actividades Teórico-prácticas.</b> Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora, así como las especificaciones de su entrega física u online.</p> <p>Cada trabajo/ra se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de las actividades. Los trabajos presentados fuera de plazo tendrán una penalización según criterio del profesor o la profesora</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizarán los instrumentos necesarios en donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Los instrumentos de evaluación serán dados a conocer con antelación a los y las estudiantes.</p> <p>Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.</p>	RA1-RA6

#### 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>El alumno/a que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia, deberá entregar en la fecha del examen, la totalidad de pruebas de evaluación descritas en el apartado anterior, así como realizar una prueba de carácter práctico que evidencie el alcance de los resultados de aprendizaje. Para superar la asignatura, será necesario haber obtenido una calificación mínima de 5 en cada una de las pruebas de evaluación descritas. En este caso, el total de los casos prácticos y</p>	RA1-RA5



ejercicios de curso tendrá un valor porcentual del 40% de la nota final, y la prueba práctica, el 60%.

Para presentarse a examen es de obligado cumplimiento del alumno/a haber entregado en fecha y forma todos los trabajos realizados durante el curso y pedidos por el profesor y el archivo digital/portfolio. Si no se entregan todos y no están aprobados con un 5 como mínimo, EL EXAMEN NO SERÁ CALIFICADO.

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p><b>Actividades Teórico-prácticas.</b> Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora, así como las especificaciones de su entrega física u online.</p> <p>Cada trabajo/Ra se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de las actividades. Los trabajos presentados fuera de plazo tendrán una penalización según criterio del profesor o la profesora</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizarán los instrumentos necesarios en donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Los instrumentos de evaluación serán dados a conocer con antelación a los y las estudiantes.</p> <p>Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro</p> <p>Para presentarse a examen es de obligado cumplimiento del alumno/a haber entregado en fecha y forma todos los trabajos realizados durante el curso y pedidos por el profesor y el archivo digital/portfolio. Si no se entregan todos y no están aprobados con un 5 como mínimo, EL EXAMEN NO SERÁ CALIFICADO.</p>	RA1-RA6
<b>9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</b>	

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
El alumno/a que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia, entregará en la fecha del examen, la totalidad de pruebas de evaluación descritas en el apartado anterior, así como realizar una prueba de carácter práctico que evidencie el alcance de los resultados de aprendizaje. Para superar la asignatura, será necesario haber obtenido una calificación mínima de 5 en cada una de las pruebas de evaluación descritas.	RA1-RA5



En este caso, el total de los casos prácticos y ejercicios de curso tendrá un valor porcentual del 40% de la nota final, y la prueba práctica, el 60%.

Para presentarse a examen es de obligado cumplimiento del alumno/a haber entregado en fecha y forma todos los trabajos realizados durante el curso y pedidos por el profesor y el archivo digital/portfolio. Si no se entregan todos y no están aprobados con un 5 como mínimo, EL EXAMEN NO SERÁ CALIFICADO.

## → 10. Bibliografía

Bosworth, J. (2010). Ceramic jewellery. A&C Black Publishers Limited.

Codina, C. (2004). Nueva joyería: Un concepto actual de la joyería y la bisutería. Parramón Ediciones.

Navarro Lizandra, J. L. (2000). Maquetas, modelos y moldes: Materiales y técnicas para dar forma a las ideas. Publicacions de la Universitat Jaume I.

Lanteri, É. (2017). Modelling and sculpting the human figure. Dover Publications.

3Dtotal Publishing. (2017). Beginner's guide to ZBrush. 3Dtotal Publishing.

Tsuyuki, H. (1999). Basic wax: Modeling an adventure in creativity. Matsubara-Kashina Books.