



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Proyectos Básicos 2025-26

Especialidad: Diseño de Producto, Itinerario de Joyería y Objeto

Curso 2025/20256

→ 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	Producto, Itinerario de Joyería y Objeto		
Departamento	Joyería y Objeto		
Mail del departamento	joyería@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos Básicos		
Web	joyería@easdvalencia.com		
Horario	Consultar web EASD		
Lugar impartición	Viveros	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Heidi Schechinger
Correo electrónico	hschechinger@easdvalencia.com
Horario tutorías	Se solicitarán por e-mail con 48 horas de antelación
Lugar de tutorías	Departamento de Joyería



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

La asignatura se entiende como un taller de iniciación donde el alumno aprende diferentes métodos para llevar a cabo proyectos de joyería y objetos, desde la búsqueda de la idea, hasta su ejecución y presentación, teniendo en cuenta conceptos estéticos, formales, conceptuales, emocionales y culturales. Se complementan el trabajo metódico sistemático con el trabajo práctico experimental.

Esto se concreta en 3 metodologías diferentes con sus respectivas fases de trabajo: Metodología del proyecto artesanal: introduce al alumno en los procesos y métodos artesanales y estará estrechamente vinculado al trabajo de taller.

Metodología del proyecto industrial: en este caso las exigencias del proyecto serán más específicas y se desarrollará teniendo en cuenta diferentes sistemas de producción, la rentabilidad, la ergonomía y la estética.

Metodología del proyecto de joyería artística: implica sobre todo un propósito personal del autor. El proyecto surge como un fin en sí mismo para desarrollar un concepto y eso comporta estrategias de trabajo centradas en la coherencia entre la idea desarrollada, la investigación y la plasmación física final.

Objetivos generales de la asignatura:

1. Dominar los métodos y herramientas de investigación.
2. Conocer diferentes metodologías para la ejecución de proyectos de joyería y objeto.
3. Controlar todas las fases de trabajo de un proyecto de joyería y objeto desde su planificación hasta su ejecución.
4. Familiarizarse con las técnicas de comunicación y documentación de un proyecto de joyería y objeto.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

La asignatura está basada en los conocimientos previos adquiridos en las asignaturas del primer semestre en especial en las asignaturas de DISEÑO BÁSICO, DIBUJO Y TÉCNICAS GRÁFICAS y TALLER DE PROCEDIMIENTOS.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Proyectos Básicos:

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

COMPETENCIAS GENERALES



CG9	Comunicar ideas y proyectos, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG19	Dominar la metodología de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2	Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.
CE3	Proponer, evaluar, y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de producto y sistemas.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Sabe cómo planificar y organizar de una forma anticipada un proyecto de joyería y objeto desde la idea hasta su ejecución.	CT1
R2 - Estructura y documenta de manera ordenada y coherente las fases de trabajo de cada proyecto y expresa sus propias ideas de forma inteligible en una memoria escrita.	CT1
R3 - Defiende y discute las ideas y procedimientos utilizados durante los procesos proyectuales y justifica sus decisiones.	CG9, CE3
R4 - Distingue diferentes metodologías proyectuales del diseño de joyería y objeto y las aplica de manera coherente teniendo en cuenta criterios funcionales, estéticos, formales y conceptuales.	CT1, CE2
R5 - Conoce y aplica los métodos y herramientas de investigación adecuados para la recogida, análisis y gestión de la información según el planteamiento de cada proyecto	CT2, CG9, CG19
R6 - Conoce y aplica herramientas para evaluar y verificar proyectos de joyería y objetos y sabe utilizar la terminología apropiada.	CE3
R7 - Elabora maquetas, modelos y prototipos en diferentes materiales como herramienta de aproximación a la idea y al desarrollo del proyecto, que permitan argumentar de forma coherente las resoluciones creativas, formales y materiales de los objetos.	CE2



→ 6. Contenidos

Unidad 1.

Iniciación al proyecto de Joyería y Objeto.

- La definición de Joyería y Objeto.
- El proyecto de Joyería y Objeto: tipos y funciones.

Unidad 2.

Metodología del diseño y de resolución de problemas

- Introducción a la metodología de investigación.
- Exploración de nuevas metodologías y conceptos.
- Verificación y evaluación del diseño.

Unidad 3

Teoría, ideación y concepción del proyecto de joyería y objeto. Métodos de investigación y experimentación.

- Desarrollo práctico del proyecto de producción artesanal.
- Desarrollo práctico del proyecto de producción industrial.
- Desarrollo práctico del proyecto de producción artística.
- La comunicación del proyecto.

Unidad 4

Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas a Joyería y Objeto

- La relación entre el objeto y el usuario
- Factores funcionales
- La utilidad de maquetas y modelos en el desarrollo del proyecto

Unidad 5

La memoria del proyecto

- La memoria descriptiva
- La memoria del proyecto de diseño
- La memoria conceptual



→ 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.	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	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.	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7	50
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>		5
<i>Tutoría</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.		10
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.		0
SUBTOTAL			75

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.		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.		35
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, ...		10
SUBTOTAL			75
TOTAL			150



→ 8. Recursos

Aula de proyectos, pizarra, proyector, ordenadores
Taller de joyería y acceso a otros talleres (madera, laboratorio laser y 3 D, cerámica), biblioteca
archivo de materiales.
Por parte del alumnado:
Herramientas básicas y material fungible de joyería, material de dibujo
Material para maquetas.

→ 9. Evaluación

Las calificaciones de cada actividad serán numéricas siguiendo una escala de 0 a 10, con un decimal. En todos los procedimientos de evaluación la calificación mínima para su superación será de 5. Es imprescindible aprobar todos los ejercicios y memorias para superar la asignatura.

La mención de MATRÍCULA DE HONOR podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9. Su número no podrá exceder al 5% del alumnado matriculado.

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

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Carpeta de trabajos. Ejercicios prácticos, exposiciones orales, proyectos, memorias de proyectos, trabajos teóricos, comentarios de texto. Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>Se evaluarán según los ítems que aporte el docente para su ejecución.</p> <p>Los ejercicios y memorias no aprobados o no entregados se podrán recuperar a final de curso, se considerarán entregados fuera de plazo y podrán tener una penalización de la que el profesor informará a principio de curso.</p> <p>Criterios de evaluación y calificación de los Proyectos:</p> <p>Investigación:</p> <p>Se valorará la coherencia con los objetivos del proyecto tanto generales como específicos; así como la adecuación al problema de diseño planteado. El rigor con las fuentes y la idoneidad y relevancia de los referentes</p> <p>Ideación</p> <p>se valorará el rigor en la planificación de las tareas; la coherencia en el seguimiento de la planificación, así como la adecuación a la metodología de diseño y la creatividad del alumno en la búsqueda de soluciones adecuadas y la aportación original en el contexto de diseño</p> <p>Ejecución</p> <p>Se valorará la coherencia interna del proyecto en las relaciones concepto – proceso; así como, el grado de originalidad/ complejidad / creatividad/ viabilidad/ y la destreza en soluciones técnicas de joyería.</p> <p>Comunicación</p>	<p>R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7</p>



<p>Se valorará la claridad, calidad y coherencia en la comunicación y presentación oral del proyecto. La capacidad de síntesis, la coherencia visual y la creatividad en la maqueta final.</p> <p>Memorias</p> <p>Se evaluará mediante rúbricas la organización lógica de la información, la capacidad de síntesis, la coherencia visual y la creatividad en la maqueta final.</p> <p>Escala de actitudes. Grado de implicación en las clases, participación en trabajos en equipo, debates, etc. Índice de respuesta a las correcciones y mejoras de los trabajos indicadas por el docente.</p> <p>Se tiene en cuenta en cada trabajo.</p> <p>Autoevaluación o coevaluación. Capacidad crítica y de análisis frente al trabajo propio o el de los demás compañeros. Se tiene en cuenta en algún trabajo.</p> <p>Las rúbricas de cada apartado aparecerán en la aplicación de la guía docente.</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>El alumnado que haya perdido la evaluación continua por exceso de ausencias deberá compensarlo mediante una prueba extra que versará sobre los contenidos impartidos en la materia. Para poder realizarla, se deben entregar previamente todas las pruebas de evaluación elaboradas durante el curso. La prueba se hará en el día y hora establecida por jefatura de estudios en la semana de exámenes ordinarios o extraordinarios.</p> <p>- El examen por pérdida de evaluación continua se evaluará de 0 a 10, tiene que estar aprobado para que se califiquen los trabajos del curso y en ningún caso servirá para subir nota, por tener un carácter compensatorio, por lo que no se computará en la media que determina la calificación final.</p> <p>- Este examen consistirá en una prueba escrita y/o práctica sobre los contenidos teórico-prácticos de la programación impartida. Se evaluará el dominio de las técnicas y procedimientos impartidos en la asignatura y/o la correcta denominación de las máquinas y herramientas, la adecuada expresión de los aspectos técnicos y el dominio de la terminología específica.</p>	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7

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, habiendo asistido regularmente a clase, tenga alguna calificación inferior a 5 en algún ejercicio podrá concurrir a las pruebas extraordinarias entregando dichos trabajos.</p> <p>Los criterios de evaluación/calificación serán los mismos que en la convocatoria ordinaria.</p> <p>La calificación de las pruebas que hayan sido superadas durante el semestre se guardará para la prueba extraordinaria.</p> <p>Prueba escrita o práctica. Examen sobre los contenidos teórico-prácticos de la programación impartida. Se evaluará según los ítems aportados por el docente especificados en la aplicación de la guía docente.</p>	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7



Carpeta de trabajos. Ejercicios prácticos, exposiciones orales, proyectos, memorias de proyectos, trabajos teóricos, comentarios de texto.

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>El alumnado que haya perdido la evaluación continua por exceso de ausencias deberá compensarlo mediante una prueba extra que versará sobre los contenidos impartidos en la materia. Para poder realizarla, se deben entregar previamente todas las pruebas de evaluación elaboradas durante el curso. La prueba se hará en el día y hora establecida por jefatura de estudios en la semana de exámenes ordinarios o extraordinarios.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El examen por pérdida de evaluación continua se evaluará de 0 a 10, tiene que estar aprobado para que se califiquen los trabajos del curso y en ningún caso servirá para subir nota, por tener un carácter compensatorio, por lo que no se computará en la media que determina la calificación final. - Este examen consistirá en una prueba escrita y/o práctica sobre los contenidos teórico-prácticos de la programación impartida. Se evaluará el dominio de las técnicas y procedimientos impartidos en la asignatura y/o la correcta denominación de las máquinas y herramientas, la adecuada expresión de los aspectos técnicos y el dominio de la terminología específica. 	<p>R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7</p>

→ 10. Bibliografía

Bibliografía Básica:

Codina, C. (1999). *La joyería*. Parramón.

Codina, C. (2001). *Orfebrería*. Parramón.

Munari, B. (2000). *¿Cómo nacen los objetos?* Gustavo Gili.

Wong, W. (2002). *Fundamentos del diseño* (5.ª ed.). Gustavo Gili.

Bibliografía Complementaria:

Legg, B. (2009). *Joyería con materiales naturales*. Promopress.

Wagensberg, J. (2004). *La rebelión de las formas*. Tusquets.

Young, A. (2011). *Guía completa del taller de joyería*. Promopress.

Web

Caballero, L., & Bertomeu, A. (2001). *Klimt02 community*. Tzavara, scp. Recuperado el 23 de mayo de 2008 de <http://www.klimt02.net>