GUIA DOCENTE

Proyectos Básicos
2026-27

Especialidad: **Diseño de Producto**	Curso **2026/2027**

→ 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	Proyectos Básicos		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	1º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Formación Básica	Tipo de asignatura	45% presencial 55% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Profesores Departamento Proyectos Diseño Producto
Correo electrónico	Consultar web
Horario tutorías	Se hará público en la Aplicación de la GD y en el horario de cada profesor
Lugar de tutorías	Departamento de Producto.

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

Proyectos básicos es la primera asignatura proyectual que el alumnado cursa en los estudios superiores de Grado de Diseño de Producto. Inicia al estudiante en la práctica proyectual, enseña los recursos y criterios básicos para desarrollar y resolver con éxito los proyectos en cursos superiores.

El alumnado, a través de la experimentación práctica y el conocimiento teórico, aprenderá y llevará a cabo cada una de las fases del proyecto, se familiarizará con las técnicas, herramientas y procesos del proyecto. Estudiará procesos metodológicos y los asumirá en distintos trabajos.

Esta asignatura pretende despertar al neófito, por medio de la metodología y la reflexión, una nueva percepción a la hora de enfrentarse a problemas de diseño, mucho más completa y compleja. Se trata de un aprendizaje que irá perfeccionando con la práctica proyectual, sin embargo, cabe matizar que los fundamentos implícitos en la misma, necesariamente, siempre le acompañarán en su camino como profesional del diseño.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

El alumnado ha de haber cursado con diligencia las asignaturas del primer semestre, ya que los conocimientos aprendidos se aplicarán en esta asignatura: fundamentos históricos del diseño, dibujo y técnicas gráficas, diseño básico, sistemas de representación y lenguaje y técnicas digitales.

→ 4. Competencias de la asignatura

Estas competencias vienen establecidas en los planes de estudios publicados en la correspondiente Orden 26/2011, de 2 de noviembre, de la Conselleria de Educación, Formación y Ocupación. Por lo que respecta a la EASD de Valencia existe un error al no coincidir las competencias en la versión en castellano y valenciano de la orden. Teniendo esto en cuenta y cotejando ambas versiones oficiales, y considerando los contenidos de la asignatura, se tendrán en cuenta las competencias recogidas en la versión en valenciano publicadas en el DOGV, al considerarse éstas más ajustadas a la materia.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT02	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
CT08	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT09	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

COMPETENCIAS GENERALES

CG03	Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG13	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
CG19	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE05	Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 – El alumnado reúne la información pertinente, valora y extrae conclusiones sobre el proyecto planteado. Planifica los tiempos de trabajo y establece la estrategia adecuada.	CT1, CT2, CG 19
R2 - El alumnado dibuja y modela numerosas y diversas ideas hasta encontrar la solución idónea al problema planteado. Razona y describe el proceso conceptual y el resultado.	CT8, CE5
R3 - El alumnado evalúa las diferentes ideas de diseño planteadas, decide la más adecuada y la justifica.	CG03
R4 El alumnado diseña, desarrolla, especifica y detalla un producto que cumpla con el briefing.	CG13, CG14
R5 - El alumnado comunica en diferentes formatos el producto diseñado. Explica razonada y críticamente todas las fases proyectuales en una memoria descriptiva.	CT8

RA 6_ El alumnado adquiere valores y normas de convivencia social mediante experiencias que le permiten integrarse adecuadamente en equipos profesionales y contextos socio-culturales diversos. RA 6_A. 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

Debido a la idiosincrasia de algunos alumnos de primer curso de diseño de producto, el docente se reserva el derecho de modificar los contenidos para adaptarlos al grupo y sus características. (Detallado en cada aplicación de GD)

Unidad 1. Taller de iniciación a los proyectos de la especialidad

- Estudio y características de las fases proyectuales

Unidad 2. Teoría, ideación y concepción del diseño.

- Principales escuelas y teóricos y teóricas del diseño de producto.
- El valor del diseño.
- El lenguaje y las funciones del producto.
- Diferentes tendencias del Diseño de producto.

Unidad 3. Metodología del diseño y de resolución de problemas.

- Metodos deductivos
- Metodos Inductivos.
- Diseño Sostenible.

Unidad 4. Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica. Aplicado a la especialidad.

- Introducción a la antropometría
- Principios básicos de ergonomía.

Unidad 5. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

- Métodos para entender las necesidades del usuario
- Definir problemas, enumerar necesidades y determinar objetivos.
- Técnicas creativas de desarrollo de ideas: brainstorming, mapas conceptuales, mapas mentales...
- Métodos de comprobación. La maqueta.

Unidad 6. Comunicación del proyecto.

- La comunicación del proyecto.
- La usabilidad del producto.
- Introducción al packaging.

→ 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)
Clase presencial	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, R3	20
Clases prácticas	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.	R2, R3, R4	40
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	R5	10
Tutoría	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.	R4	12
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA 5	8
		SUBTOTAL	90

7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	Estudio del alumnado: 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	50
Estudio práctico	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.	R5, R6	50
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,	RA6	10
		SUBTOTAL	110
		TOTAL	**200**

→ 8. Recursos

Mesas de dibujo, ordenadores para el alumno y profesor con programas vectoriales y 3D.
Cañón de proyección. Pizarra.
Se solicita el Aula 1.8 por su cercanía con el taller.

→ 9. Evaluación

El docente se reserva el derecho de modificar aspectos de la evaluación tales como la ponderación de algún ejercicio o el método de evaluación si la dinámica del grupo o situaciones sobrevenidas así lo requiriese.

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Proyecto teórico - práctica (memoria/s, presentaciones y panel de exposición) Entrega física y/o digital del proyecto con todas las fases realizadas en la asignatura. Los trabajos/proyectos contarán un 100%	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, 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
Las faltas de asistencia iguales o superiores al 20% del total de horas y actividad de trabajo presencial supondrá la pérdida de la evaluación continua y obligará al alumno/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. En este caso, el examen se valorará como APTO/NO APTO* y los trabajos un 100%. * Para que los trabajos sean corregidos es requisito fundamental que la prueba teórico-práctica haya sido superada.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
El alumnado que haya asistido regularmente a clase, pero tenga alguno de los trabajos suspendidos o no haya sido capaz de superarlo, podrá presentar el desarrollo del mismo para su recuperación. Los trabajos serán un 100% y han de alcanzar un mínimo de 5 para poder hacer media.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Las faltas de asistencia iguales o superiores al 20% del total de horas y actividad de trabajo presencial supondrá la pérdida de la evaluación continua y obligará al alumno/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. En este caso, el examen se valorará como APTO/NO APTO* y los trabajos un 100%. * Para que los trabajos sean corregidos es requisito fundamental que la prueba teórico-práctica haya sido superada.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

→ 10. Coordinación

A continuación, se define la transversalidad entre las diferentes asignaturas del grado, cursadas durante el mismo periodo académico:

La asignatura Proyectos Básicos de Diseño propone una serie de ejercicios y un proyecto final en el que el alumno trabaja todas las fases del proyecto. A partir de aquí se establecen las siguientes coordinaciones.

Fundamentos históricos del Diseño
Se vincularán a la temática del proyecto principal.

Fundamentos científicos del Diseño
Aplicar centros de gravedad, simétricas, fuerzas, etc. Conceptos aplicados al proyecto de mayor ocupación, sin hacer un proyecto de manera paralela.

Diseño y empresa de producto.
Se trabajará la vinculación con el Bloque de Investigación, durante el proyecto de mayor ocupación.

Espacio y volumen.
Se propone el estudio y análisis del espacio al cual va dedicado el proyecto planteado y el volumen que éste debe ocupar, sin hacer un proyecto de manera paralela.

→ 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

Munari, Bruno. (1985) *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Gustavo Gili

Christopher, Jones. (1982) *Métodos de Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili

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

Llovet, Jordi. (1981). *Ideología y metodología del diseño.* Barcelona: Gustavo Gili

Bibliografía Complementaria

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

Morris, Richard. (2013). *Fundamentos del diseño de productos*. Ed. Parramon Arquitectura y Diseño.

Sennett, Richard. (2009). *El artesano*. Barcelona: Ed. Anagrama

Norman, Donald. (1988). *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid: Nerea Norman, Donald A. (2005). *El diseño emocional*. Barcelona: Paidós

Huber, Luki & Jan Veldman, Gerrit. (2015) *Manual Thinking. La herramienta para gestionar el trabajo creativo en equipo.* Barcelona: Urano