



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores:

GUIA DOCENTE

**Proyectos de Investigación y Propuesta
2026-27**

Especialidad: Diseño de Producto, Itinerario de Joyería y Objeto

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. 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	Joyería		
Mail del departamento	joyería@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos de Investigación y Propuesta		
Web	easdvalencia.com		
Horario	Consultar web EASD		
Lugar impartición	Viveros	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	OE obligatorio de especialidad	Tipo de asignatura	45% presencial 55% 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

Proyectos de Investigación y Propuesta es una asignatura obligatoria específica de 8 créditos que se imparte en el 2º semestre del 2º año del Grado en Diseño de Joyería y Objeto. La asignatura se entiende como una continuación de las asignaturas Proyectos Básicos y de Proyectos de Ornamentación Corporal y está estrechamente vinculado a los Talleres de Joyería y Objeto.

En Proyectos de Investigación y Propuesta se aprende a idear y desarrollar piezas únicas, colecciones o series de joyas y objetos con identidad propia y personal en la que la investigación y la experimentación articula el proceso del proyecto.

En la confrontación con el arte, la moda y otras disciplinas artísticas investigamos y experimentamos nuevas estrategias y métodos de trabajo e intentamos dar impulsos y ayudar al alumnado de posicionarse y encontrar un lenguaje estético propio.

Objetivos generales:

1. Idear y desarrollar piezas únicas y series de joyas con identidad propia.
2. Investigar y experimentar estrategias artísticas y nuevos métodos de trabajo
3. Desarrollar y realizar proyectos en los distintos campos de joyería y objeto.
4. Ejecutar técnicas de comunicación y documentación.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Es recomendable haber superado las asignaturas Proyectos Básicos y Taller de Procedimientos del 1º curso y las asignaturas de Proyectos de Ornamentación Corporal y Cultura del Diseño del 1º semestre del 2º curso.

Es conveniente empezar a tener contacto con programas informáticos a nivel básico: Tratamiento fotográfico (p.e. Photoshop)

Modelado 3D (p.e. Rhinoceros) Edición (p.e. Indesign).

→ 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

CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT8	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

COMPETENCIAS GENERALES

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
-----	--



CG8	Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
CG10	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

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 producto y sistemas.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - 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.	CG1, CT8, CE2
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.	CT3, CG1, CT8
R3 - Defiende y discute las ideas y procedimientos utilizados durante los procesos proyectuales y justifica sus decisiones.	CT8
R4 - Utiliza la investigación y la experimentación como medio y objetivo en la búsqueda de soluciones proyectuales y se adapta a los cambios y a la evolución tecnológica.	CG10, CE3
R5 - Desarrolla proyectos de joyería y objeto a partir de la investigación, teniendo en cuenta criterios funcionales, formales, materiales, estéticos, conceptuales y económicos, coherentes con los objetivos y el planteamiento de su idea e identifica y analiza un problema de diseño para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.	CG8, CG1, CT3 CE3
R6 - Adecúa la metodología de investigación en cada caso para la generación de proyectos, utilizando estrategias de creatividad y reflexión para generar propuestas y soluciones viables, originales e innovadoras en busca de un lenguaje estético y conceptual propio.	CE1, CG8



→ 6. Contenidos

Unidad 1.

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de producto y sistemas. Desarrollo y presentación de proyectos de diseño.

Conceptualización de una colección o serie.

- Estudio de tipologías.
- Formalización y visualización de soluciones.
- Materialización de prototipos experimentales aplicados a la joyería y el objeto.

Unidad 2.

Recursos y métodos creativos y expresivos. Investigación de estrategias artísticas. El proceso proyectual como investigación.

Desarrollo de proyectos interdisciplinares.

- Estudio de estrategias artísticas y sus posibles aplicaciones.
- El método creativo.
- Recursos para conceptualizar y formalizar proyectos con métodos rápidos y puramente intuitivos y sistemas de investigación más formales.
- Organización, desarrollo y aplicación de las herramientas para una investigación experimental.

Unidad 3.

**Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad.
Proyecto experimental**

Gestión y preparación para un concurso de joyería contemporánea.

- Investigación sobre el tema
- Planteamiento de la idea. Motivación, objetivo y conclusiones.
- Comprobación, valoración y representación de las propuestas.
- Comunicación de la propuesta: El “statement”.



→ 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	20
<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	52
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.		8
<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			90

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.		70
<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.		30
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, ...		10
SUBTOTAL			110
TOTAL			200



→ 8. Recursos

Por parte de la escuela:

Aula de proyectos con pizarra, proyector, ordenadores.
Taller dotado con maquinaria y herramientas de uso general en joyería.
Mesa equipada de profesor.
Acceso a otros talleres (madera, laboratorio laser y 3 D, cerámica).
Biblioteca especializada
Archivo de materiales.

Por parte del alumnado:

Herramientas básicas de Joyería.
Material fungible de joyería. (pelo de segueta, papel esmeril, fresas y brocas, cera dura)
Material de dibujo
Material para la elaboración de 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) 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.

Las imágenes generadas por IA deberán ser identificadas con una leyenda. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro. La documentación del proceso es obligatoria y no sustituible con IA.

La evaluación del trabajo se basa en la evidencia tangible del trabajo manual y en la documentación física del proceso creativo/práctico.



9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Carpeta de trabajos. Ejercicios prácticos, exposiciones orales, proyectos, memorias de proyectos, trabajos teóricos, comentarios de texto. Suponen el 100% de la calificación total. Se evaluarán según los ítems que aporte el docente para su ejecución y se especificarán en la aplicación de la guía didáctica. 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. Criterios de evaluación y calificación de los Proyectos: Investigación: 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 Ideación 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 Ejecución 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. Comunicación 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 maquetación final. Memoria/ cuaderno de bitácora Se evaluará mediante rúbricas la organización lógica de la información, la capacidad de síntesis, la coherencia visual y la creatividad en la maquetación. 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. Se tiene en cuenta en cada trabajo. 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.	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
El alumnado que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia será evaluado mediante una prueba que versará sobre los contenidos impartidos en la materia. Para poder hacer esta prueba, el alumnado debe entregar previamente todas las pruebas de evaluación realizadas durante el curso.	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7



Carpeta de trabajos: supone un 100% de la evaluación. Los criterios de evaluación serán los mismos que en la evaluación continua.
Prueba escrita o práctica. Examen sobre los contenidos teórico-prácticos de la programación impartida. Se evaluará según los ítems aportados por la docente especificado en la aplicación de la guía docente.

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, habiendo asistido regularmente a clase, tenga alguna calificación inferior a 5 en algún ejercicio podrá concurrir a las pruebas extraordinarias entregando dichos trabajos. Los criterios de evaluación/calificación serán los mismos que en la convocatoria ordinaria. La calificación de las pruebas que hayan sido superadas durante el semestre se guardará para la prueba extraordinaria. 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 didáctica. Carpeta de trabajos. Ejercicios prácticos, exposiciones orales, proyectos, memorias de proyectos, trabajos teóricos, comentarios de texto.	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Para poder llevar a cabo la evaluación continua es imprescindible la asistencia regular a las clases. 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. - 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.	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7



→ 10. Bibliografia

Nota*: Títols que se encuentran en la Biblioteca, sede Vivers, sección Joyería.

Bibliografía básica

Codina, C. (2004). *Nueva joyería*. Parramón. *

Codina, C. (2009). *Modelado y fundición: Microfusión y procesos alternativos*. Parramón. *

De Bono, E. (1986). *El pensamiento lateral: Manual de la creatividad*. Ediciones Poseidón.

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

Olver, E. (2002). *El arte del diseño de joyería: De la idea a la realidad*. Acanto. *

Bibliografía complementaria

Cirlot, J. E. (1985). *Diccionario de símbolos*. Editorial Labor.

Codina, C. (2000). *La joyería*. Parramón. *

Den Besten, L. (2012). *On jewellery: A compendium of international contemporary art jewellery*. Arnoldsche. *

Dorner, P., & Turner, R. (1986). *La nueva joyería: Diseños actuales y nuevas tendencias*. Blume. *

Hufnagl, F. (Ed.). (2008). *Des Wahnsinns fette Beute / The fat booty of madness*. Arnoldsche. *

Lindemann, W. (Ed.). (2011). *Thinking jewellery: On the way towards a theory of jewellery*. Arnoldsche. *

Recursos online

Art Jewelry Forum. (n.d.). About AJF.
<https://artjewelryforum.org>

Klimt02. (s. f.). Joyería contemporánea. Recuperado de <https://klimt02.net>