

Máster en Enseñanzas Artísticas: Artesanía, diseño y producción sostenible de la cerámica

GUIA DOCENTE

Metodología de Ecodiseño 2026-27

Especialidad:

Curso 2026/27

→ 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 Ceràmica de Manises Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Máster en Artesanía, Diseño y Producción Sostenible de la Cerámica		
Departamento			
Mail del departamento	masterceramica@easdvalencia.com		
Asignatura	Metodología de Ecodiseño		
Web	esceramica.com / easdvalencia.com		
Horario	Martes de 18,00 a 21,00h		
Lugar impartición	EASD VIVERS	Horas semanales	3
Código		Créditos ECTS	4
Ciclo	Postgrado	Curso	-
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Obligatoria	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Pedro Ochando Gil
Correo electrónico	pochando@easdvalencia.com
Horario tutorías	Miércoles y Jueves de 15,00 a 16,00h
Lugar de tutorías	Departamento de producto

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

Esta asignatura capacita a los estudiantes para comprender y aplicar metodologías en la creación de proyectos cerámicos con enfoque en criterios ambientales y de sostenibilidad. Les guía a través de las distintas etapas del proceso: investigación, concepción y desarrollo, con el propósito de adoptar medidas preventivas para reducir los impactos medioambientales y sociales a lo largo de todo el ciclo de vida del producto, desde la producción hasta su disposición final.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Para el desarrollo de la asignatura se precisa que el alumnado cuente con los siguientes conocimientos:

- Conocimientos de dibujo artístico y técnico.
- Conocimientos avanzados de Rhinoceros o cualquier app de CAD
- Conocimientos avanzados de Adobe Illustrator, Indesign y Photoshop.
- Conocimientos avanzados de realización de modelos y moldes cerámicos.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Metodología de Ecodiseño**

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1	Actuar con los valores propios de una cultura de paz y de valores democráticos, desde el respeto y la promoción de los Derechos Humanos, con especial atención a los derechos de igualdad entre mujeres y hombres, y los principios de accesibilidad universal y diseño para todos.
-----	---

CT4	Iniciar propuestas de trabajo con responsabilidad ética, medioambiental y profesional.

COMPETENCIAS GENERALES

CB1	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
CB3	Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
CB5	Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1	Definir una estrategia a través de guiones metodológicos con el fin de controlar secuencialmente las fases de diagnóstico, definición, desarrollo y concreción de una propuesta dentro del campo del diseño cerámico sostenible.
CE2	Resolver una situación propia del ámbito del proyecto artesanal e industrial cerámico sostenible, de un nivel de complejidad correspondiente a una formación avanzada de postgrado.
CE3	Dominar las destrezas necesarias para formular hipótesis para la delimitación de las variables y tendencias que puedan acontecer en un proyecto artesanal e industrial cerámico sostenible.
CE4	Desarrollar proyectos que aporten beneficios a la sociedad en el campo de la artesanía y diseño.
CE5	Dominar las tecnologías disponibles en los procesos de ingeniería inversa, prototipado rápido y reproducción manual de formas.
CE6	Experimentar los nuevos procesos de producción del sector de la cerámica funcional.
CE7	Formular una propuesta de diseño centrada en el impacto medio ambiental involucrando conocimiento y técnicas desarrolladas en la intersección del diseño centrado en el ser humano, la usabilidad, la ecología y la ciencia de la sostenibilidad.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - (P.C. Comprensión) Distinguir aquellas variables que intervienen en el proceso de innovación por el que se desarrollan nuevos productos sostenibles.	CE3 - CE7 - CB1 - CB2 - CB5 - CT1 -CT4
R2 - (P.C. Análisis) Analizar las diferentes alternativas metodológicas utilizadas en el diseño de proyectos cerámicos sostenibles.	CE1 - CE2 - CE7 - CB3
R3 - (P.C. Síntesis) Planificar recursos, equipos de trabajo y calendarios que se ajusten a las necesidades del proyecto.	CE4 - CE5 - CT1 - CT3
R4 - (P.C. Aplicación) Aplicar criterios de fabricación y elección de materiales a los problemas de diseño.	CE5 - CE6 - CB2 - CB5
R5 - (P.C. Síntesis) Argumentar la toma de decisiones durante el proceso de diseño, conociendo las consecuencias que éstas acarrearán sobre el proceso y el resultado final.	CE1 - CE2 - CE3 - CE7 - CB1 - CB2 - CB3 - CT1 CT4

→ 6. Contenidos

Unidad 1. El ecodiseño en la sociedad y la cultura contemporánea

- Conceptos de formación y comunicación en el ámbito global del ecodiseño

Unidad 2. Teoría y Crítica del Ecodiseño

- Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Multiculturalidad y contextos del ecodiseño: interacciones global-local. Ética y responsabilidad social del diseñador.

Unidad 3. Etapas de la metodología del ecodiseño

- El Briefing
- Investigación

- Ideació
- Desenvolupament
- Comunicació

Unidad 4. Estrategias empresariales del medio ambiente

- Presentación de casos e iniciativas de empresas artesanales e industriales en activo basadas en un compromiso ambiental como oportunidad competitiva

→ 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 - R2	20
Clase presencial	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	10
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado 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.	R1 - R2 - R3 - R4	10
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1 - R2 - R3 - R4	10
SUBTOTAL			50

7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	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.	R1 - R2 - R3 - R4	25
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.	R1 - R2 - R3 - R4	15
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1	10
SUBTOTAL			50
TOTAL			100

→ 8. Recursos

Para el correcto desarrollo de las clases será necesario los siguientes recursos materiales

- Apuntes teóricos e información relevante correspondientes a cada unidad didáctica en formato digital (pdf), enunciados de los ejercicios prácticos, bibliografía recomendada, etc.

Aula de Proyectos

- Equipo informático con prestaciones para trabajo gráfico y de modelado CAD
- Cañón de proyección o TV o pizarra y rotuladores,
- Conexión a Internet por red e inalámbrica.
- Mesas de trabajo, mantas de corte, herramienta pequeña básica para maquetas, estanterías, fregaderos.
- Cámara fotográfica digital, trípode, mesa y soporte de fondos, focos, y reflectores.

→ 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
Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total. Proyectos prácticos (80%) Asistencia y participación activa (20%) Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora. Cada trabajo 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 los trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5. Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica 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. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.	

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total. Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total. Cada trabajo, así como el examen, 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 los trabajos y en el examen. Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.	

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados

Trabajos prácticos. Suponen el 100% de la calificación total.

Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesor o la profesora.

Cada trabajo 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 los trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo serán calificados con una nota máxima de 5.

Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica 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. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje evaluados

Trabajos prácticos. Suponen el 50% de la calificación total.

Prueba teórica/práctica. Supone el 50% de la calificación total.

Cada trabajo, así como el examen, 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 los trabajos y en el examen.

Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.

9.3 Uso de Inteligencia Artificial

El uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa (ChatGPT, Copilot, Gemini o similares) estará sujeto a las indicaciones del profesorado y a la naturaleza de la actividad evaluable. Como norma general, podrán utilizarse únicamente como apoyo para tareas auxiliares, tales como la corrección lingüística, la organización de ideas o la búsqueda inicial de información, siempre que esta sea posteriormente contrastada mediante fuentes académicas fiables.

No estará permitido presentar como propio un trabajo generado total o parcialmente por herramientas de IA cuando la actividad tenga por objeto evaluar competencias de análisis, investigación, reflexión crítica, creatividad o redacción académica. En los casos en que se autorice su utilización, el alumnado deberá indicar la herramienta empleada y el alcance de su uso.

El incumplimiento de estas condiciones podrá suponer una reducción de la calificación o, en los casos de uso indebido que comprometan la autoría o la integridad académica del trabajo, la calificación de cero en la actividad. Para ello, el profesorado valorará, entre otros aspectos, la coherencia del trabajo, la calidad y veracidad de las fuentes, la capacidad del estudiante para justificar y defender su contenido y cualquier otra evidencia relacionada con la autoría y el proceso de elaboración."

→ 10. Bibliografia

Bibliografia complementaria:

- Bonsiepe, G. (1975). *Diseño industrial, artefacto y proyecto*. Alberto Corazón.
- Bonsiepe, G. (1978). *Teoría y práctica del diseño industrial*. Gustavo Gili.
- Chaves, N. (2002). *El oficio de diseñar* (2a ed.). Gustavo Gili.
- Bürdek, B. E. (2019). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño de producto*. Experimenta. Félez, J. y Martínez, M.L. (1999). *Dibujo industrial*. Síntesis.
- Gómez-Senent, E. (1989). *Introducción al proyecto*. Universidad Politécnica de Valencia. Hallgrimsson, B. (2013). *Diseño de producto. Maquetas y prototipos*. Promopress. Harrison, R. (2020). *Sustainable Ceramics: A Practical Approach*. Bloomsbury Publishing. Jones, C. (1976). *Métodos de diseño*. Gustavo Gili.
- Löbach, B. (1981). *Diseño industrial: Bases para la configuración de los productos industriales*. Gustavo Gili.
- McCormick, E. J. (1980). *Ergonomía. Factores humanos en ingeniería y diseño*. Gustavo Gili. Milton, a. y Rodgers, P. (2013). *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Blume.
- Munari, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos?*. Gustavo Gili.
- Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*. Pol-len.
- Prieto, J. A., Cruz, C. J., Vidal Molina, X., Santos, J. C., Martínez Torán, M., Bergerón, V., Peña, J., Bendicho, A., Mila, M. A., Guerrero, J. y Pérez, E. (2011). *Diseñando con las manos. Proyecto y proceso en la artesanía del s. XXI*. FUNDESARTE.
- Quinn, A. (2008). *Diseño de cerámica: Principios, prácticas y técnicas*. Acanto. Raymond, M. (2019). *Tendencias*. Promopress.
- Ricard, A. (2012). *Casos de diseño. Ariel*.
- Ricard, A. (2017). *La aventura creativa: las raíces del diseño*. Ariel.
- Sanz, F. y Lafargue, J. (2002). *Diseño Industrial. Desarrollo del producto*. Thomson. Torrent, R. y Marín, J. M. (2005). *Historia del diseño industrial*. Cátedra.