

ESNE

Centro adscrito a
Universidad
Camilo José Cela

Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño de Producto

Guía Docente

Curso Académico 2019/2020

Delineación de productos

Datos de Identificación de la asignatura

Título

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Módulo

Diseño

Denominación de la Asignatura

Delineación de Productos

Código

390037

Curso

Cuarto

Semestre

Primero

Tipo de asignatura

Obligatoria

Créditos ECTS

3

Modalidad/es de enseñanza

Modalidad/es de enseñanza

Presencial

Profesor

Dr. Enrique Bordes

Lengua vehicular

Español

Profesorado de la Asignatura

Profesor

Enrique Bordes

Datos de Contacto

enrique.bordes@esne.es

Tutorías Académicas

Tutorías Académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el profesor a través del e-mail y si fuera necesario concertar cita para los horarios establecidos.

Requisitos Previos

Esenciales

Los propios del título

Aconsejables

Manejo básico de programas informáticos de dibujo vectorial y diseño 3D. Conocimientos básicos de dibujo técnico y de dibujo artístico aplicado al diseño.

Sentido y Aportaciones de la asignatura al Plan de Estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

Delineación de productos se imparte en el 4º curso y se apoya en los conocimientos adquiridos por los alumnos en otras asignaturas del currículum, tales como Dibujo Artístico, Dibujo Técnico, Modelado 3D o 3D avanzado, que aportan los conocimientos básicos sobre representación gráfica bidimensional y tridimensional necesarios para el desarrollo de esta asignatura. Durante su desarrollo se profundizará en estos conocimientos mediante el abordaje de casos prácticos de diseño estructural de productos de distintas escalas, desde el envase al display espacial.

Esta asignatura se centra fundamentalmente el diseño estructural de envases y se complementa con la ya impartida en el primer cuatrimestre sobre *packaging*, en la que se abordó de forma específica el diseño gráfico de envases.

Finalmente se relaciona con otras asignaturas cursadas en los primeros años del grado, tales como *Historia y Teoría del Diseño Gráfico*, *Fundamentos de la Creatividad* y *Psicología de la Percepción*, en las cuales se adquieren diferentes competencias que serán muy útiles de cara al proceso creativo que los alumnos aplicarán en los distintos proyectos planteados en esta asignatura.

Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

Competencias genéricas

CG0. Hablar bien en público

CG3. Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior.

CG4. El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.

CG5. Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.

CG9. Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

CG12. Habrá desarrollado un aprendizaje específico de los procesos básicos del diseño, como un método de creación y de fabricación, de elementos de aplicación en el Diseño Multimedia y Gráfico; podrá aplicar métodos para la elaboración de proyectos completos; habrá adquirido conocimientos legales que le permitan en el futuro ejercer una actividad dentro del marco normativo, y, finalmente, podrá desarrollar el programa requerido por un Proyecto de Diseño Multimedia y Gráfico, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando la documentación específica necesaria específica necesaria.

Competencias específicas

CE4. Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

CE5. El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

CE7. El estudiante deberá interpretar independiente e imaginativamente los *briefs* de diseño para hallar las intenciones de los objetivos comunicativos gráficos y complejos e interpretar estos *briefs* para cumplir tareas de comunicación gráfica compleja de forma efectiva e imaginativa. Deberá adaptar las ideas para cubrir una amplia variedad de aplicaciones.

CE8. Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo. Aclarar y cumplir el alcance y objetivos de tareas complejas. Generar y desarrollar una amplia variedad de ideas. Seleccionar formatos de presentación apropiados para las ideas y el público objetivos y prepararlas ideas para una presentación imaginativa en un Standard profesional.

CE10. Sabrá traducir una idea desde su concepción inicial a través de los dibujos preparatorios para diseños gráficos y hará uso de herramientas, filtros y efectos en la producción de originales gráficos.

CE12. El estudiante aprenderá a explicar y analizar el proceso de creación de aplicaciones multimedia y diseño 3D. A desarrollar un modo de trabajo ordenado, con estrategias de solución y organización a la hora de desarrollar trabajos de índole complejo

CE14. Se situará al estudiante dentro del marco legal de la posible actuación como diseñador. Y se le orientará en el desarrollo del plan personal de su propio negocio.

Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

- Ser capaz de trabajar en detalle las prácticas más usuales, resolviendo problemas de construcciones geométricas, así como saber utilizar los diferentes sistemas de representación en el espacio a través de la perspectiva.
- Elaborar y seguir planos de un proyecto real de diseño de packaging y su interpretación paso a paso, así como hacer referencia a la normativa relacionada con cada tema específico, y todo ello apoyado en un paquete informático de diseño asistido por ordenador.
- El poder retocar planos, realizar dibujos en 2D y 3D de cierta complejidad, así como retocar dibujos ya dados.
- Acotar con todas sus posibilidades y estilos de acotación.
- Realizar dibujos en 3D de dificultad media, utilizando las órdenes de dibujo 3D, los sistemas de coordenadas personalizados y las diferentes Vistas.

Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

Breve descripción de los contenidos

Aprendizaje de los aspectos técnicos de proyectos de packaging, branding, envases y otros soportes desde su proceso creativo hasta su proceso productivo.

Aspectos técnicos de la presentación:

- Dibujo y edición con programas de dibujo vectorial, 3d y CAD.
- Gestión de planos y superficies.
- Acotaciones, Visualización y presentación

Temario desarrollado

INTRODUCCION Presentación de curso y objetivos

BLOQUE 1.

Escala pequeña.

Utilización del papel como matriz física para elementos 3D.

Origami y despleables como operaciones creativas.

Trabajo 1.

BLOQUE 2.-

Escala mediana.

Concepción de objetos 3D a partir de formas planas delimitadas con CNC.

Estudio de cortes y ensamblajes.

Superficies complejas.

Prototipado y producción.

Trabajo 2.

BLOQUE 3.

Escala grande.

Intervenciones gráficas espaciales, *enviromental graphics*.

AutoCAD II. Acotación, presentación, impresión, exportación, comandos avanzados

Levantamiento de espacios y delineación de planos

Trabajo 3.

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Periodo Temporal
0. Presentación	1
1.1. Clase magistral presentación trabajo 1	2
1.2. práctica clase, corrección primeras ideas trabajo 1	3
1.3. Corrección-taller trabajo 1	4
1.4. Entrega trabajo 1	5
2.1. Clase magistral presentación trabajo 2	6
2.2. práctica clase, corrección primeras ideas trabajo 2	7
2.3. Corrección-taller trabajo 2	8
2.4. Entrega trabajo 2	9
2.5. Sesión de fablab trabajo 2	10
3.1. Clase magistral presentación trabajo 3	11
3.2. Visita de campo trabajo 3	12

3.3. práctica clase, corrección primeras ideas trabajo 3	13
3.4. Corrección-taller trabajo 3	14
3.5. Entrega final	15

Modalidades Organizativas y Métodos de Enseñanza

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año, alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases.
- Consulta, estudio del material bibliográfico.
- Realización de los trabajos prácticos que a lo largo del curso se propongan.
Presentaciones y corrección pública de los trabajos
Discusiones y debates sobre temas afines con la materia

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
Lección Magistral. Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	Método expositivo. Metodología que prioriza la acción docente del profesor, exigiéndose del alumno la preparación previa y el estudio posterior.	CG0, CG3, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE14	15	-	15
Taller. Actividad formativa en el aula-taller que, bajo la guía del profesor, se ordena a la resolución individual o cooperativa de ejercicios y problemas o a la ejecución de trabajos técnicos o artísticos.	Discusión de casos reales. Utilización de casos de estudio reales que permitan la aplicación práctica de los conocimientos teóricos adquiridos. Además, la realización de un análisis y una discusión común de cada situación.	CG01, CG02, CG03, CB2, CB3, CB4, CB5, CT3, CT4, CE21.	45	-	45
Trabajo autónomo. Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el	Metodología que prioriza la acción autónoma del alumno más allá de la acción docente del profesor, ya sea anterior o posterior a ésta.	CG0, CG3, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE14	-	45	45

aprendizaje autónomo del alumno.					
----------------------------------	--	--	--	--	--

Sistema de Evaluación

Actividades de Evaluación	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
Trabajos de curso;	<ul style="list-style-type: none"> • Calidad de la propuesta • Intencionalidad del diseño • Presentación de la información 	80%
Asistencia participativa y Autoevaluación	Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación.	20%

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Cuando sea posible la presentación de prácticas del alumno será digital vía campus.

Asistencia a Clase

La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones

excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.

Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

En convocatoria ordinaria, los alumnos deben corregir (al menos una vez y en papel), presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. Todas las entregas se harán en digital (en el campus virtual) y en papel. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.

Evaluación en convocatoria Ordinaria

En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar la asignatura es de 5 (cinco). La nota mínima de examen para aplicar la ponderación es de 4 (cuatro).

El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la evaluación de los trabajos entregados, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 20% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.

El trabajo realizado por el alumno durante el curso deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

Evaluación extraordinaria

En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria. Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

Bibliografía

Bibliografía

Además de la bibliografía detallada a continuación para este curso, los alumnos podrán hacer uso de la indicada en la asignatura *Packaging*.

- VV. AA., *Structural Package Designs*. Amsterdam: The Pepin Press/Agile Rabbit, 2007.
- JACKSON, P., *Técnicas de corte y plegado para diseñadores*. Promopress, 2013.

Bibliografía complementaria

- DUPUIS, S. y SILA, J. , *Package Design Workbook: The Art and Science of Successful Packaging*. Beverly. Rockport Publishers, 2011.
- LEFTERI, Chris. *Así se hace, técnicas de fabricación para diseño de producto*, blume, 2008.
- HUDSON, Jennifer. *Process (50 Product Designs From Concept To Manufacture)*, Laurence King, 2011.
- REIS, Dalcacio, *Product Design in The Sustainable Era*, Taschen, 2010.
- BROOK, Tony y SHAUGHNESSY, Adrian eds., *Supergraphics, Unit Editions* 2010.

Se complementará la webgrafía actualizada lo largo del curso.

Observaciones

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota “0”, y la pérdida de esa 1convocatoria, para el estudiante o estudiantes responsables.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación “0” y pérdida de esa convocatoria.

ESNE fija para sus titulaciones un sistema de calificaciones que se corresponde con lo regulado por los artículos 5.4 y 6 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional). En dichos artículos, que la universidad aplica, se regula lo siguiente: “Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa... La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,5. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Escala numérica	Calificación cualitativa
De 0,0 a 4,99	Suspenso (SS)
De 5 a 6,99	Aprobado (AP)
De 7 a 8,99	Notable (NT)
De 9 a 10	Sobresaliente (SB)

Las calificaciones de los estudiantes son fruto de un sistema de evaluación continua, que permite valorar de forma constante su trabajo, actitud, participación y asimilación del conocimiento. La asistencia y la participación del estudiante en las sesiones docentes, por

lo tanto, son esenciales para el desarrollo del sistema, y, como tal, evaluables y calificables.