



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTO

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

MATERIALES PARA EL DISEÑO

CURSO ACADÉMICO 2018 – 2019

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Producto
Módulo:	Construcción y Tecnología
Denominación de la asignatura:	Materiales para el Diseño
Código:	3313
Curso:	Segundo
Semestre:	Primero
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Javier Sanz
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Javier Sanz

Datos de contacto:

javier.sanz@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS:

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

Los propios del título.

Aconsejables:

Conocimientos básicos sobre diseño, proyectos y técnicas de producción.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece al campo de las Ciencias Aplicadas y Tecnologías.

La asignatura constituye la primera parte del bloque de asignaturas de materiales, que junto con la asignatura de tercer curso, Ciencia de los Materiales, forman un bloque conjunto teórico-práctico.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Se trata de una asignatura orientada al estudio de la materia como integrante en los procesos del proyecto de diseño, así como de la ciencia de los materiales, y su aplicación a los proyectos de diseño de producto. El conocimiento de la materia, de los materiales y procesos, así como de las estructuras que llegan a conformar, determina por tanto la realización de estas ideas, formando parte determinante en el proceso de proyecto.

El programa se organiza con unos temas de introducción general a los conceptos de materia y material, ciencia de los materiales y su aplicación, para posteriormente

analizar los principales materiales empleados en diseño de producto, en base a una serie de clasificaciones definidas según los objetivos anteriormente expuestos. De esta manera en cada tema se abordarán aspectos tales como: el origen y la estructura del material o materiales en cuestión, sus propiedades, características, variedades, los productos comerciales que de ellos se derivan, su aplicación a lo largo de la historia así como el empleo actual de dichas familias de materiales en base y mediante los elementos y sistemas productivos correspondientes.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA.

COMPETENCIAS GENÉRICAS

CG01 - Capacidad para el pensamiento analítico y crítico de las tendencias y vanguardias del diseño de producto.

CG02 - Capacidad para tomar decisiones y ejercer liderazgo en los proyectos relacionados con el diseño de producto.

CG03 - Capacidad para el uso de las TIC's, sistemas de información y bases de datos aplicadas a entornos del diseño de producto.

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de

autonomía.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT4 - Aprendizaje autónomo y continuo: Capacidad ser autor de su propio desarrollo, eligiendo los caminos, las estrategias, las herramientas y los momentos que considere pertinentes para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido, así como de seleccionar las mejores estrategias (las más eficaces y eficientes) para alcanzar sus objetivos de aprendizaje.

CT5 - Gestión de la Información (búsqueda, selección e integración): Habilidad para buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE20 - Comprender las propiedades de los materiales para aplicarlos adecuadamente en el contexto del diseño y desarrollo de un producto.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- El estudiante será capaz de trabajar con los materiales más adecuados en cada caso, en el ámbito del diseño de producto.
- El estudiante será capaz de explicar y describir las principales familias de materiales: su fabricación, tipologías, propiedades, etc.
- El alumno tendrá el criterio necesario para poder identificar y seleccionar, en función de un briefing, las diferentes gamas de materiales, así como elegir acertadamente, entre un amplio espectro, a la hora de desarrollar una propuesta de diseño para fabricación en serie, o bien decidir los más adecuados para la realización de maquetas o prototipos.

5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos:

1. INTRODUCCIÓN

- El material como inspiración
- Materiales para el diseño global
- Arte + innovación

2. VISIÓN GENERAL DE LOS MATERIALES

- Física
- Tecnología
- Sostenibilidad
- Biomimetismo
- Innovación

3. FAMILIAS DE MATERIALES

- Con base de carbono
- Con base de cemento
- Cerámica
- Vidrio
- Metales
- Materiales naturales
- Polímeros
- Futuros materiales

6. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1. INTRODUCCIÓN	1-2-3
Tema 2. VISIÓN GENERAL DE LOS MATERIALES	4-5-6-7
Tema 3. FAMILIAS DE MATERIALES	8-9-10-11-12-13-14-15

8. 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 trabajos prácticos que a lo largo del curso se propongan
- Presentaciones públicas de los trabajos
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
<p>Lección Magistral: Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.</p> <p>Seminario: Actividad formativa en el aula seminario que, bajo la guía del profesor, fomenta el aprendizaje cooperativo entre los alumnos y se ordena al estudio de casos o de la cuestión a estudiar.</p>	<p>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.</p> <p>Método expositivo: metodología que prioriza la acción docente del profesor, exigiéndose del alumno la preparación previa y el estudio</p>	<p>CG01, CG02, CG03, CB1, CB4, CB5, GT5, CE20</p>	40	-	40

	posterior.				
<p>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.</p>	<p>Metodología que prioriza la acción sintética del alumno mediante la elaboración de un proyecto.</p> <p>Aprendizaje cooperativo: los alumnos aprenden a colaborar con otras personas (compañeros y profesores) para resolver de forma creativa, integradora y constructiva los interrogantes y problemas identificados a partir de los casos planteados, utilizando los conocimientos y los recursos materiales disponibles.</p>	<p>CG01, CG02, CG03, CB1, CB2, CB4, CB5, CT4, GT5, CE20</p>	20	-	20
<p>Tutoría: Actividad formativa fuera del aula que fomenta el aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por medio de un tutor.</p>	<p>Estado de la cuestión: metodología que prioriza la acción analítica e inductiva del alumno mediante el examen bibliográfico o de campo del estado de la cuestión que se va a estudiar.</p>	<p>CG01, CG02, CG03, CB1, CB2, CB4, CB5, CT4, GT5, CE20</p>	15	15	30

Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno	Contrato de aprendizaje autónomo: metodología que prioriza la acción autónoma el alumno más allá de las acciones docentes del profesor, ya sea anterior o posterior a ésta.	CG01, CG02, CG03, CB1, CB2, CB4, CB5, CT4, GT5, CE20	-	60	60
---	---	--	---	----	----

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Prácticas; simulaciones; ejercitaciones; trabajo de campo.	- Calidad de la propuesta. - Intencionalidad del diseño. - Presentación de la información.	40%
Examen escrito: Tests, preguntas breves, preguntas de desarrollo, ejercicios, problemas, supuestos.	Examen Final: Prueba objetiva dividida en dos partes: Preguntas de desarrollo teórico-práctico y preguntas cortas/bloque temático-teórico.	40%
Sistemas de autoevaluación	Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación.	20%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

--

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 presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. 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.

En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes. Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

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.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Beylerian, George M.; Dent, Andrew; Quinn, Bradley: Ultramateriales (Formas en que la innovación en los materiales cambia el mundo), Barcelona, Blume, 2008.
- LINKS (LEADING INTERNATIONAL KEY SERVICES): Materiales, Innovación y Diseño, 2011
 - David Bramstom: MATERIALES (BASES DEL DISEÑO DE PRODUCTO), Parramón, 2010.
 - Beylerian, George M.; Material Connexion: global resource of new and innovative materials for architects, artists, and designers. Londres: Thames & Hudson, 2005.

Bibliografía complementaria

- PERO-SANZ ELORZ, J. A. (2000). Ciencia e ingeniería de materiales: estructura, transformaciones, propiedades y selección. Madrid: Dossat.
- Wilhide, Elizabeth: Materiales (Guía de Interiorismo), Barcelona, Blume, 2005.
- Rachael Brown y Lorraine Farrelly: Materiales en Interiorismo, Barcelona, Blume, 2012.
- AAVV. (2008). Nuevos Materiales, Nueva Industria Ed. Mater.Tesis FAD. Barcelona.
- KALTENBACH, F. (2007). Materiales traslúcidos: vidrio, plástico, metal. Barcelona: Gustavo Gili.
- PETERS, S. (2011). Material revolution: sustainable and multi-purpose materials for design and architecture. Basilea: Birkhäuser.
- MORI, T. (2002). Immaterial ultramaterial: architecture, design, and materials. Boston: Graduate School of Design.
- PHUNDSTEIN, M. (2007). Insulating materials: principles, materials, application. Basilea: Birkhäuser.
- WESTON, R. (2008). Materiales, forma y arquitectura. Madrid: Blume.

REVISTAS:

- Revista Experimenta. Madrid
- Revista A&T (Revista trimestral de Arquitectura y Tecnología). Vitoria-Gastéiz: A&T Architecture.
- Revista DETAIL. Bilbao: Edición española.
- Revista DISEÑO INTERIOR. Madrid: edita Globus comunicación.
- Revista ON DISEÑO (arquitectura, interiorismo, arte, diseño industrial y gráfica). Barcelona: ON DISEÑO Ediciones.
- Revista PASAJES (Arquitectura, diseño e innovación). Madrid: Reverse Arquitectura.

11.- OBSERVACIONES

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes, será calificado con nota "0",

y la pérdida de esa convocatoria, 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.