

**GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTO.**

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**TALLER DE PROYECTOS II**

**CURSO ACADÉMICO 2018 – 2019**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Título:</b>	Grado en Diseño de Producto
<b>Módulo:</b>	Diseño
<b>Denominación de la asignatura:</b>	Taller de Proyectos II
<b>Código:</b>	3320
<b>Curso:</b>	Segundo
<b>Semestre:</b>	Anual
<b>Tipo de asignatura</b> (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
<b>Créditos ECTS:</b>	12
<b>Modalidad/es de enseñanza:</b>	Presencial
<b>Profesor:</b>	Jesús Lopez - Frederic Misik
<b>Lengua vehicular:</b>	Español
<b>Página web:</b> <a href="http://www.esne.es">www.esne.es</a>	

## 2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

### Profesor:

Jesús Lopez - Frederic Misik

### Datos de contacto:

[jesus.lopez@esne.es](mailto:jesus.lopez@esne.es) - [frederic.misik@esne.es](mailto:frederic.misik@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:

Haber cursado la asignatura de Taller de proyectos I.

### Aconsejables:

Conocimientos básicos de metodología del proyecto, dibujo y representación tridimensional, así como una base de modelado y prototipado.

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

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura del módulo de Diseño pertenece a la Materia de Proyectos y Procesos, junto con el resto de Talleres del Grado.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

En la asignatura de "Taller de proyectos II", confluyen diversas materias previas y contemporáneas, para su puesta en práctica, dado su carácter transversal. Al igual que el resto de Talleres, contribuye a definir la columna vertebradora del Grado.

### Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

La asignatura tiene una especial relación con las diferentes asignaturas del Grado por la inclusión de los conocimientos aprendidos en el primer curso.

En todos los casos la aportación principal de la asignatura, consiste en conseguir que el alumno aprenda a organizar su tiempo, la metodología de trabajo y las etapas del proyecto de forma rigurosa y profesional.

Se establecerá un calendario de entregables e hitos de proyecto para el aprendizaje de los métodos de trabajo.

Se coordinará eventualmente el proyecto seleccionado a desarrollar, con alumnos de otras titulaciones, para así potenciar de manera transversal, la relación entre disciplinas tal y como sucede en el contexto profesional.

La asignatura abordará dos proyectos principales, uno por semestre, de forma que el estudiante pueda experimentar dos itinerarios de producto bien diferenciados entre sí.

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

### COMPETENCIAS GENÉRICAS

- CG01.** Capacidad para el pensamiento analítico y crítico relacionado con 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.
- CB3** - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio), para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- 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

**CT1** - Innovación y Creatividad: Capacidad para proponer y elaborar soluciones nuevas y originales a problemas planteados incluso de ámbitos diferentes al propio del problema, así como la capacidad para integrarlas en los procesos influyendo así en una mejora de los productos.

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

**CT8** - Organización, planificación y gestión del tiempo: Capacidad de establecer unos objetivos y elegir los medios para alcanzar dichos objetivos usando el tiempo de una forma efectiva.

**CT10** - Trabajo en equipo. Que el alumno sea capaz de participar de una forma activa en la consecución de un objetivo común, escuchando, respetando y valorando las ideas y propuestas del resto de miembros de su equipo.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CE1** - Comprender a un nivel global y básico la profesión, atendiendo a sus múltiples áreas de actuación y a sus mecanismos de creación, así como al fomento de una visión crítica, dentro de unos parámetros culturales, socioeconómicos y medioambientales.

**CE2** - Captar las necesidades del cliente y de los usuarios en relación con los productos, aplicando las metodologías adecuadas para identificar de forma objetiva los datos relativos al propósito de uso.

**CE5** - Aplicar una metodología proyectual apropiada: explorar, definir y comunicar la información relativa a los problemas, variables y requisitos de un proyecto; conceptualizar y definir alternativas y modificar soluciones.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Conocer las características específicas de los distintos tipos de proyectos, según su finalidad, mostrando capacidad de análisis y decisión sobre cuál podría ser la solución óptima para una cumplir los objetivos del proyecto.
- Ser capaz de crear una propuesta de diseño que se ajuste al *briefing* planteado y responda a los requerimientos de posicionamiento planteados en el enunciado.
- Planificar las fases del proceso de diseño en relación con su producción posterior.
- Desarrollar las capacidades creativas que conduzcan a un lenguaje de diseño propio.
- Aprendizaje del reparto de tareas o funciones cuando se trabaja en grupo para una optimización de los recursos humanos y sus capacidades.
- Aprendizaje del trabajo con especialistas profesionales y con empresas u organismos colaboradores.
- Integrar transversalmente en el proyecto los contenidos proporcionados en otras asignaturas.

## 6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### Breve descripción de los contenidos

- 1.- La cultura del proyecto de diseño de objetos: las dinámicas que rigen sus procesos y los profesionales que la integran.
- 2.- Análisis actual y prospectivo del sector: las convenciones establecidas y nuevas áreas de innovación y desarrollo.
- 3.- Análisis de las características específicas del cliente y su contexto, los antecedentes, las tendencias, la técnica y la tecnología, el usuario y la viabilidad del proyecto.
- 4.- Ideación, desarrollo conceptual y contextualización de las posibles soluciones del diseño a seleccionar.
- 5.- Metodología de análisis e integración de los distintos elementos que intervienen en el proceso de diseño de producto: definición de los contenidos, análisis, desarrollo de prototipos y producción.

6.- Técnicas de documentación y presentación del proyecto.

**Temario detallado / Fases**

**Fase 0. Introducción al curso**

Seminario presentación alumnos, conocimiento de la temática.

**Fase 1. Pliego condiciones**

Análisis del encargo y briefing. Planteamiento del proyecto, documentar el proceso.

Organización de equipos y procesos trabajo.

Contrabriefing.

Comienza el proyecto.

Presupuestos, horas y hojas de trabajo y control de tareas

**Fase 2. Investigación.**

Investigación mercado y universos paralelos.

Organización de la información. Mapas de usuarios.

Investigación públicos objetivos.

Etnografía.

Estrategia.

Posicionamiento.

**Fase 3 Metodología.**

Planificación de proyecto.

Conceptualización

Selección.

Ergonomía y proporciones.

Documentación técnica y modelado.

Modelados básicos y materiales. Sostenibilidad.

Procesos industriales.

**Fase 4 Prototipado.**

Prototipado y Desarrollo.

Evaluación del diseño.

**Fase 5 Presentación.**

Estrategia comunicativa.

Presentación, paneles y maqueta.

**7. CRONOGRAMA**

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	UBICACIÓN TEMPORAL
PROYECTO 1	
Fase 0. Introducción	Septiembre
Fase 1. Pliego de condiciones	Septiembre
Fase 2. Investigación.	Octubre

Fase 3 Metodología.	Noviembre
Fase 3 Metodología.	Diciembre
Fase 4 Prototipado.	Enero
Fase 5 Presentación.	Enero
<b>PROYECTO 2</b>	
Fase 0. Introducción.	Febrero
Fase 1. Pliego de condiciones.	Febrero
Fase 2. Investigación.	Marzo
Fase 3 Metodología.	Abril
Fase 3 Metodología.	Mayo
Fase 4 Presentación.	Junio

## 8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

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</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>CG01, CG02, CG03, CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT1, CT5, CT8, CT10 CE1, CE2, CE5.</p>	30	-	30



aprendizaje cooperativo entre los alumnos y se ordena al estudio de casos o de la cuestión a estudiar.					
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.	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP): enfocado al acercamiento del alumno a la realidad empresarial. Se plantearán problemas reales con el objetivo de que los alumnos los solucionen trabajando en equipo. Metodología que prioriza la acción sintética del alumno mediante la elaboración de un proyecto.	CG01, CG02, CG03, CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT1, CT5, CT8, CT10 CE1, CE2, CE5.	90	-	90
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.	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.	CG01, CG02, CG01, CG02, CG03, CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT1, CT5, CT8, CT10 CE1, CE2, CE5.	30	30	60
Trabajo autónomo: Actividad formativa	Contrato de aprendizaje autónomo: metodología que	CG01, CG02, CG03, CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CT1, CT5,	-	120	120

fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.	prioriza la acción autónoma el alumno más allá de las acción docente del profesor, ya sea anterior o posterior a ésta.	CT8, CT10 CE1, CE2, CE5.			
--	--	--------------------------	--	--	--

## 9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Prácticas	<b>SE01.</b> Disertación: Presentación de ponencias en clase, seminarios, talleres, jornadas.	20%
Actitud y Autoevaluación	<b>SE06.</b> Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación.	20%
Trabajo Final	<b>SE04.</b> Prácticas; simulaciones; ejercitaciones; trabajo de campo.	60%

### 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

- Metodología del diseño. Harris Ambrose. Ed Parramón.
- De la idea al producto. David Bramston. Ed Parramón.
- Diseño de producto. Paul Rodgers, Alex Milton. Promopress.
- Métodos de investigación para el diseño de producto. Alex Milton, Paul Rodgers. Blume.
- Así nacen los objetos. Bruno Munari. Ed. Gustavo Gili.
- Manual del diseñador. Jason Simmons. Editorial: Index Book
- Conversando con estudiantes de diseño. André Ricard. Ed. Gustavo Gili.
- El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Norberto Chaves. Ed. Gustavo Gili.
- De lo bello de las cosas. Anna Calvera. Materiales para una estética del diseño.

## Bibliografía complementaria

- Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño. Kathryn Best. Ed. Parramón.
- Enfoque y lenguaje. Ambrose Gavin. Ed Parramón.
- Fundamentos de diseño de productos. Richard Morris. Ed Parramón.
- El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Ed. Gustavo Gili.

## Fuentes electrónicas

[www.adsoftheworld.com](http://www.adsoftheworld.com)

[www.dandad.org](http://www.dandad.org)

[www.commarts.com](http://www.commarts.com)

[www.adcglobal.org](http://www.adcglobal.org)

### **-Science of the time**

[www.scienceofthetime.com](http://www.scienceofthetime.com)

### **-The hunter**

[www.thehunter.info/](http://www.thehunter.info/)

### **-Future Concept lab**

[www.futureconceptlab.com/](http://www.futureconceptlab.com/)

### **-Promostyl**

[www.promostyl.com/es/](http://www.promostyl.com/es/)

### **-Coolhunting**

[www.coolhunting.com/](http://www.coolhunting.com/)

### **-OPTI**

[www.opti.org/](http://www.opti.org/)

### **-David Report**

[www.davidreport.com/](http://www.davidreport.com/)

### **-Domovisión**

[www.via.fr](http://www.via.fr)

**-Imm Cologne**

[http://www.imm-cologne.com/en/imm/presse/publikationen/trendbook\\_1/index.php](http://www.imm-cologne.com/en/imm/presse/publikationen/trendbook_1/index.php)

**-Nelly Rody**

[www.nellyrodi.com/en](http://www.nellyrodi.com/en)

**-The inspirations trends book (maison objet)**

[www.maison-objet.com/en](http://www.maison-objet.com/en)

**-RAL**

[www.e-paint.co.uk/colour\\_trends\\_2010-11.asp](http://www.e-paint.co.uk/colour_trends_2010-11.asp)

**-PANTONE**

<http://www.pantone-espana.com/pages/products/product.aspx?pid=1291&ca=90>

## 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.

Los trabajos y propuestas que se soliciten habrán de ser originales, no realizados anteriormente ni por ellos ni por terceros.

Siempre que se solicite el alumno está obligado a firmar en la hoja de asistencia. En ningún caso no podrá firmarse en nombre de otra persona, ni presente ni ausente.

El incumplimiento de uno de estos puntos implicará la pérdida de la evaluación continua y ordinaria, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas.

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 9.0. 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».*

<i><b>Escala numérica</b></i>	<i><b>Calificación cualitativa</b></i>
<i><b>De 0 a 4,9</b></i>	<i><b>Suspenso (SS)</b></i>
<i><b>De 5 a 6,9</b></i>	<i><b>Aprobado (AP)</b></i>
<i><b>De 7 a 8,9</b></i>	<i><b>Notable (NT)</b></i>
<i><b>De 9 a 10</b></i>	<i><b>Sobresaliente (SS)''</b></i>

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