

**GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTO.**

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**TALLER DE PROYECTOS III**

**CURSO ACADÉMICO 2018 – 2019**

## 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

<b>Título:</b>	Grado en Diseño de Producto
<b>Módulo:</b>	Proyectos y Procesos
<b>Denominación de la asignatura:</b>	Taller de Proyectos III
<b>Código:</b>	3328
<b>Curso:</b>	Tercero
<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>	Héctor Álvarez
<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:

Héctor Álvarez

### Datos de contacto:

hector.alvarez@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 II.

### Aconsejables:

Haber superado las asignaturas de los cursos precedentes y haber profundizado en el concepto, el boceto y en el dominio de los volúmenes.

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

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

Esta asignatura pertenece al módulo Proyectos y Procesos, junto con el resto de Talleres del Grado, que son la columna vertebral del Grado, en torno a los que giran el resto de asignaturas.

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

En la asignatura de "Taller de proyectos III", confluyen diversas materias previas y contemporáneas, para su puesta en práctica, dado su carácter transversal.

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

La asignatura tiene una especial relación con las diferentes asignaturas del Grado, ya que materializa la inclusión de los conocimientos y competencias, aprendidos en el resto de materias.

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 e hitos del 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 fases. La primera consistirá en el análisis del contexto. La segunda consistirá en el proceso del diseño del proyecto planteado, hasta su materialización.

## 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 automóvil.
- CG02.** Capacidad para tomar decisiones y ejercer liderazgo en los proyectos relacionados con el diseño automóvil.
- CG03.** Capacidad para desarrollar de forma coherente un proyecto de diseño de automóvil de principio a fin.

### 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.

**CT6** - Iniciativa y espíritu emprendedor: Capacidad para asumir y llevar a cabo actividades, para acometer con resolución acciones dificultosas o azarosas y para anticipar problemas, proponer mejoras y perseverar en su consecución.

**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.

**CT9** - Comunicación y habilidades en las relaciones interpersonales. Capacidad de relacionarse positivamente y transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, tanto oralmente, mediante la palabra y/o los gestos como escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos.

**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

**CE01.** 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.

**CE02.** 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.

**CE05.** 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

- Desarrollar a nivel avanzado las características específicas de las diferentes tipologías de proyectos, según su naturaleza, mostrando una elevada.
- capacidad de análisis y decisión sobre cuál podría ser la solución óptima para una cumplir los objetivos del proyecto con éxito.
- Ser capaz de crear una propuesta semi-profesional de un diseño, que se ajuste rigurosamente al briefing planteado y responda estrictamente a las necesidades del colectivo de usuarios, el cliente y la sociedad en última instancia.  
Ajustarse a la planificación de forma exhaustiva de todas las fases del proceso de diseño, estableciendo acciones correctoras en caso de desviación sobre el planning previsto por fases e hitos.
- Desarrollar las capacidades creativas que conduzcan a un lenguaje de diseño maduro y profesional.
- Ser capaz de liderar grupo de trabajo, en el contexto de un proyecto desarrollado en equipo.
- Relacionarse fluidamente con especialistas profesionales y con instituciones.

## 6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

### Breve descripción de los contenidos

- 1.- Desarrollo conceptual y contextualización del proyecto: objetivos de comunicación y definición del público objetivo.
- 2.- Metodología de análisis e integración de los distintos elementos que intervienen en el proceso de diseño: definición de los contenidos, análisis funcional, definición de la estructura interactiva, desarrollo de prototipos, análisis de la usabilidad y producción.
- 3.- Metodología y gestión de la información: el proceso de producción de un nuevo producto o una familia de objetos relacionada entre sí.
- 4.- 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**

Ejercicios básicos para poder diseñar un automóvil /vehículo.

Estudio de las proporciones y tipos de automóviles /vehículo.

Diseño de automóvil /vehículo a través de bocetos.

Ejercicios de perspectivas y diferentes vistas del automóvil /vehículo.

Ilustraciones de automóviles /vehículo.

**Fase 2. Ejercicios.**

Ejercicios básicos para poder diseñar el interior de un automóvil /vehículo.

Estudio de las proporciones y tipos de automóviles /vehículo.

Diseño del interior del automóvil /vehículo a través de bocetos.

Ejercicios de perspectivas y diferentes vistas del interior del automóvil /vehículo.

Ilustraciones de interiores de automóviles /vehículo

Nociones básicas sobre el manejo de arcilla clay para la creación de maquetas del interior.

**Fase 3 Metodología.**

Planificación de proyecto.

Conceptualización

Selección.

Ergonomía y proporciones.

Documentación técnica y modelado.

Modelados básicos y materiales.

**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	
Fase 1. Introducción, Análisis y Estrategia	Septiembre
Fase 2. Diseño Conceptual Exterior	Octubre
Fase 3. Bocetos e ilustración Exterior	Octubre
Fase 4. Diseño Conceptual Interior	Noviembre
Fase 5. Bocetos e ilustración Interior	Noviembre
Fase 6. Refinamiento del Diseño Exterior	Diciembre

Fase 7. Refinamiento del Diseño Interior	Diciembre
Fase 8. Selección de diseños y realización Maquetas en Clay E: 1/4	Enero
Fase 9. Selección del Diseño final a desarrollar en Maqueta E: 1/1	Enero
Fase 10. Desarrollo de la estructura para ruedas y aplicación de foam E: 1/1	Febrero
Fase 11. Cobertura y adaptación básica al formato E: 1/1	Marzo
Fase 12. Refinamiento y pulido superficial E: 1/1	Abril
Fase 12. Preparación de la Presentación	Mayo
Fase 14. Presentación Final	Junio

## 8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Lección Magistral: Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	Metodología que prioriza la acción docente del profesor, exigiéndose del alumno la preparación previa y el estudio posterior.	CG01, CG02, CG03, CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CE1, CE2, CE5, CT1, CT5, CT6, CT8, CT9, CT10.	30	-	30
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	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,	CG01, CG02, CG03, CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CE1, CE2, CE5, CT1, CT5, CT6, CT8, CT9, CT10..	90	-	90



<p>trabajos técnicos o artísticos.</p> <p>Seminario:        Actividad formativa en el aula-seminario o 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>utilizando los conocimientos y los recursos materiales disponibles.</p>				
<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>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, CE1, CE2, CE5, CT1, CT5, CT6, CT8, CT9, CT10.</p>	<p>30</p>	<p>30</p>	<p>60</p>
<p>Trabajo autónomo:        Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje</p>	<p>Metodología que prioriza la acción autónoma del alumno más allá de la acción docente del profesor, ya sea anterior o posterior a ésta.</p>	<p>CG01, CG02, CG03, CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CE1, CE2, CE5, CT1, CT5, CT6, CT8, CT9, CT10.</p>	<p>-</p>	<p>120</p>	<p>120</p>

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

## 9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Prácticas y evaluación continua	Disertación: Presentación de ponencias en clase, seminarios, talleres, jornadas.	10%
Actitud y Autoevaluación	Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación.	10%
Trabajo Final	Prácticas; simulaciones; ejercitaciones; trabajo de campo.	80%

### CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

**Para superar la asignatura es necesario aprobar todas las partes.**

#### 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.

## **10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**

### **Bibliografía básica**

#### **Learning Curves: An Inspiring Guide to Improve Your Design Sketch Skills**

Book by Allan MacDonald and Klara Sjöln

#### **How to Draw Cars Like a Pro**

Book by Lisa Hallett and Thom Taylor

#### **How to Design Cars like a Pro**

Book by Tony Lewin and Ryan Boroff.

#### **How to Illustrate and Design Concept Cars**

Book by Adrian Dewey.

#### **H-Point: The Fundamentals of Car Design & Packaging**

Book by Stuart Macey and Geoff Wardle

#### **The Car Design Book**

by Gautam Sen

### **Bibliografía complementaria**

#### [20th Century Classic Cars](#)

Jim Heimann

#### [1001 Dream Cars You Must Drive Before You Die](#)

Simon Heptinstall

#### [American Auto Legends](#)

Michael Furman

[The Architecture of Parking](#)

Simon Henley

[The Art and Colour of General Motors](#)

Jonathan A. Stein

[Autodesign International](#)

Bernd Polster

[BMW Art Cars](#)

Thomas Girst, ed.

[Bug: The Strange Mutations of the World's Most Popular Automobile](#)

Phil Patton

[Cars, Culture, and the City](#)

Donald Albrecht

[A Century of Automotive Style](#)

Michael Lamm

[Curves of Steel](#)

Jonathan A. Stein, ed.

[Dream Cars](#)

Andrew Frankel

[How to Keep Your Volkswagen Alive](#)

Christopher Boucher

[Lowrider Space](#)

Ben Chappell

[Porsche: Origin of the Species](#)

Karl Ludvigsen

[Peter Teufel: A Tale of Car Design in 3 Parts](#)

Chris Bangle

[Reinventing the Automobile](#)

William J. Mitchell

[ReThinking a Lot](#)

Eran Ben-Joseph

[Trailer Travel: A Visual History of Mobile America](#)

Allison Arieff

[Voiture Minimum](#)

Antonio Amado Lorenzo

### Fuentes electrónicas

#### Carbodydesign

<http://www.carbodydesign.com>

#### Cardesignnews

<http://cardesignnews.com>

#### Autodesignmagazine

<http://autodesignmagazine.com/en/>

#### Simkom

<http://www.simkom.com/sketchsite/>

## 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».*

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

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