

---

Planificación de la Docencia Universitaria  
**Grado en Diseño de Producto**

---

Guía Docente

Curso Académico 2021/2022

# Introducción a la Industria del Diseño

---

---

## Datos de Identificación de la asignatura

### Título

Grado en Diseño de Producto

### Módulo

Ciencias Sociales y Jurídicas

### Denominación de la Asignatura

Introducción a la Industria del  
Diseño

### Código

3301

### Curso

Primero

### Semestre

Primero

Tipo de asignatura (básica,  
obligatoria u optativa)

Básica

### Créditos ECTS

6

### Modalidad/es de enseñanza

Presencial

### Profesor

Javier Sanz

### Lengua vehicular

Español

---

## Profesorado de la Asignatura

### Profesor

Javier Sanz

### Datos de Contacto

[javier.sanz@esne.es](mailto:javier.sanz@esne.es)

### Tutorías Académicas

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

## Requisitos Previos

### Esenciales

Los propios del título

### Aconsejables

Conocimientos básicos del contexto relacionado con el diseño.

---

## Sentido y Aportaciones de la asignatura al Plan de Estudios

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

La asignatura "Introducción a la Industria del Diseño" pertenece al módulo de Ciencias Sociales y Jurídicas y es una materia de Empresa.

Esta asignatura, a modo de prólogo introductorio, se adentra en los mecanismos que rodean el diseño de producto, para la correcta comprensión y definición de los diversos proyectos de diferente naturaleza que irán abordando los alumnos, tanto en su trayectoria académica como en la profesional.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

En la asignatura de "Introducción a la Industria del Diseño", confluyen la práctica totalidad de materias posteriores y contemporáneas, dado su carácter transversal e introductorio al Grado.

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

La asignatura tiene una estrecha 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 conocer y analizar el contexto, así como a organizar su tiempo, la metodología de trabajo y las etapas del proyecto, de forma rigurosa y profesional.

---

## 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

**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.

## Competencias transversales

**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 para 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

**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.

**CE26.** Conocer a nivel básico la naturaleza del ámbito profesional del diseño y comprender a nivel elemental los factores que intervienen en el desarrollo y fabricación a productos.

## Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

### Al finalizar la asignatura

- El estudiante será conocedor de los distintos factores que influyen en el proceso de diseño, así como del contexto que le rodea.
  - El estudiante será capaz de adoptar posturas críticas reforzando su aptitud de observación en relación con el ámbito del diseño.
  - El estudiante será capaz de describir los principales movimientos del diseño contemporáneo en sus diferentes manifestaciones respecto al contexto sociopolítico y económico.
- 

## Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

### Breve descripción de los contenidos

Se estudia el “entorno del producto”, entendiendo este como el conjunto de objetos, actividades, servicios y ambientes que pueblan su ámbito vital, entender los condicionantes que intervienen en los objetos diseñados y cómo estos se integran en el triángulo que conforman las actividades de diseño, producción y consumo.

El briefing de producto como síntesis:

- El briefing de marketing y el briefing de diseño.
- El briefing tecnológico y el briefing industrial.
- Etapas en el desarrollo de un producto. Punto de partida y fases de trabajo.
- Estructura del proceso de desarrollo de un producto. Diseño de las fases y de los módulos de decisión. El control del proceso.

## Temario desarrollado

### **1. La cultura del diseño como sistema: creación, producción, consumo y mediación**

1.1.- Economía, desarrollo y canales de producción

1.2.- El consumo. Entendimiento del contexto y los condicionantes de partida

1.3.- El Diseñador y su educación

1.4.- La mediación y el uso de la comunicación

### **2. Normativa**

2.1.- Antecedentes y evolución histórica del proceso de normalización

2.2.- Introducción a estándares y normativas

2.3.- Objeto único y objeto seriado

### **3. Sistemas sostenibles fundamentales del diseño contemporáneo**

3.1.- Aproximación económica, social y medioambiental

3.2.- Métodos y herramientas para diseñar sistemas sostenibles

### **4.- Introducción al marco político y legal**

4.1.- Políticas de incentivo al diseño

4.2.- Agendas políticas internacionales en relación con el diseño, producción y consumo

4.3.- Introducción a nociones de autoría, marca y explotación

4.4.- Introducción a los principios de novedad: propiedad industrial, modelo de utilidad y patente de invención

## Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Período Temporal
0. Introducción. El proceso de diseño.	Septiembre
1. Los diseñadores	Septiembre
2. El consumo.	Octubre
3. La producción	Octubre
4. La mediación	Noviembre
5. Norma=forma	Diciembre
6. Sistemas de servicios y productos.	Enero
7. Sistemas sostenibles.	Enero



## 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		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
<b>Lección Magistral.</b> Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	<b>Método expositivo.</b> Metodología que prioriza la acción docente del profesor, exigiéndose del alumno la preparación previa y el estudio posterior.	CG01, CG02, CG03, CB3, CB4, CT5, CT8, CT9, CT10, CE1, CE26	30	-	30
<b>Taller.</b> 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	<b>Aprendizaje cooperativo.</b> Los alumnos aprenden a colaborar con otras personas (compañeros y profesores) para resolver de forma creativa, integradora y constructiva los interrogantes y problemas identificados	CG01, CG02, CG03, CB3, CB4, CT5, CT8, CT9, CT10, CE1, CE26	30	-	30

<p>artísticos.</p> <p><b>Seminario.</b>          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>a partir de los casos planteados, utilizando los conocimientos y los recursos materiales disponibles.</p> <p><b>Estado de la cuestión.</b>          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><b>Tutoría.</b> 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><b>Discusión de casos reales.</b>          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, CB3, CB4, CT5, CT8, CT9, CT10, CE1, CE26</p>	<p>15</p>	<p>15</p>	<p>30</p>
<p><b>Trabajo autónomo.</b>          Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.</p>	<p><b>Contrato de aprendizaje autónomo.</b>          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, CB3, CB4, CT5, CT8, CT9, CT10, CE1, CE26</p>	<p>-</p>	<p>60</p>	<p>60</p>

## Sistema de Evaluación

Actividades de Evaluación	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
Trabajo Práctico y Autoevaluación.	Prácticas; simulaciones; ejercitaciones; trabajo de campo. Sistemas de autoevaluación.	40%
Examen escrito.	Tests, preguntas breves, preguntas de desarrollo, ejercicios, problemas, supuestos.	40%
Actitud y participación	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. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva. 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 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 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 realizados en clase y fuera de clase, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% 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 / Webgrafía

### Bibliografía básica

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

### Bibliografía complementaria

- Gavin, Ambrosse. Enfoque y lenguaje. Ed Parramón.

- Morris, Richard. Fundamentos de diseño de productos. Ed Parramón.
- El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Ed. G. Gili.
- Panero, J.; Zelnik, M. Dimensiones humanas en los espacios interiores. Ed. G. Gili.
- Lefteri, Chris. Así se hace. Técnicas de fabricación para diseño de producto. Ed. BLUME.
- McDonough, William y Braungart, Michael. Cradle to Cradle. Remaking the way we make things. North Point Press, 2002.

## Webgrafía

- awoltrends.com
- www.yankodesign.com
- www.core77.com
- www.designboom.com
- www.design-milk.com
- www.dexigner.com
- www.dezeen.com
- diariodesign.com
- es.digitaltrends.com
- www.experimenta.es

---

## 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.

Los alumnos matriculados dispondrán de cuatro convocatorias para aprobar la

asignatura más otras dos extraordinarias.

Cuando en el acta de la asignatura el alumno sea calificado como “No Presentado” (NP), se consumirá 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. 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>Escala numérica</b>	<b>Calificación cualitativa</b>
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.