



GRADO EN DISEÑO

Módulo	FUNDAMENTAL
Materia	DISEÑO OBJETUAL
Asignatura	CÓDIGO: 804101 NOMBRE: DISEÑO DE PRODUCTO

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Cuarto
Carácter:	Obligatoria
Período de impartición:	1er semestre o 2º semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: DIBUJO II (DISEÑO E IMAGEN)
Coordinador: Javier Cortés Álvarez
Correo electrónico: javierco@ucm.es
Teléfono: 91 3943653

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR

Esta asignatura plantea el proceso de diseño sobre la base del encargo. Por tanto, está más cerca de la realidad proyectual que asignaturas precedentes. Se tendrán muy en cuenta los condicionantes y requerimientos de partida de un proyecto y se articularán en función de éstos junto con las acciones consecuentes para llevarlo a cabo. Además, se seguirá profundizando en la elaboración de ideas, el planteamiento de procesos creativos coherentes, las aplicaciones metodológicas, el desarrollo y las soluciones constructivas y la viabilidad del producto elaborado.

OBJETIVOS

Objetivos generales:

- OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.
- OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.
- OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.
- OG.5. Promover el conocimiento de aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del contexto del diseño y de sus productos a lo largo de todo su ciclo de vida.



- OG.7. Desarrollar y cultivar en el alumno las habilidades comunicativas en las relaciones interpersonales y en las situaciones profesionales hasta que sea capaz de presentar y defender oralmente y por escrito su propio trabajo.
- OG.10. Promover la investigación como la base para un desarrollo continuo del diseño y su cultura así como también para ejercer el rol estratégico que le corresponde. Iniciar al estudiante en las prácticas de la investigación, haciéndole comprender las reglas del rigor y la exigencia para con el propio trabajo.

Objetivos específicos:

- Fomentar el trabajo en grupo y la acciones en grupos multidisciplinares.
- Valorar los parámetros espacio-culturales y los antecedentes tipológicos que concurren en el proceso de diseño de un objeto.
- Plantear un proceso a través del cual encontrar propuestas coherentes y creativas en el diseño de un objeto.
- Definir los requisitos a tener en cuenta en el diseño de un objeto.
- Observar y analizar los fenómenos espacio-estructurales relacionados con este campo para su aplicación.
- Conocer recursos técnicos, constructivos y materiales para su aplicación en la construcción de objetos.
- Manejar las técnicas de expresión, tanto las tradicionales como los nuevos medios para la expresión y comunicación de ideas.
- Potenciar la investigación, el rigor, la exigencia y el espíritu crítico constructivo para con el trabajo.

COMPETENCIAS

Competencias generales:

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
- CG.2. Adquirir la capacidad básica para enunciar resultados relevantes por su implicación práctica en los distintos campos del Diseño, integrando la información procedente de otras disciplinas, para desarrollar nuevas propuestas y soluciones así como para transmitir y transferir los conocimientos adquiridos.
- CG.4. Aplicar los necesarios conocimientos de modelización, tecnología de los materiales y técnicas de producción al desarrollo de los proyectos de diseño atendiendo a su viabilidad y a los condicionantes sociales, tecnológicos y medioambientales.

Competencias específicas:

- CE.1. Resolver casos reales planteados en el ámbito de la sociedad mediante habilidades de ideación, representación, proyectación, modelización y optimización, entendiendo sus condicionantes sociológicos, antropológicos, psicológicos y ergonómicos.
- CE.2. Aplicar una metodología adecuada al proceso de la elaboración del proyecto.
- CE.4. Planificar la producción de un diseño en función de los procesos necesarios y su interdependencia, asignando una correcta distribución de las herramientas de que se disponga y de las restricciones de tiempo y recursos.
- CE.7. Ser capaz de realizar trabajos profesionales en los campos del diseño gráfico, objetual, escenográfico y en los nuevos medios.



CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Procesos de creación en el diseño de objetos.
- El encargo. El briefing .El plan de diseño.
- Briefing y evaluación del proyecto.
- Niveles de lectura de un objeto.
- Definición del objeto. Materiales y construcción.
- Expresión gráfica y comunicación del proyecto.

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG1. CG2. CG4. CE1. CE2. CE4. CE7.	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CE1. CE2. CE4. CE7.	60-70% de los 3 ECTs de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	CG1. CG2. CG4.	40-30% de los 3 ECTs de trabajo autónomo del estudiante.



Actividad del estudiante:

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Realización en clase y entrega de ejercicios breves de aplicación de cada una de las unidades temáticas.
- Proyectos de aplicación en los que el alumno profundiza en los fundamentos del diseño, en la percepción visual de la forma y en el contenido y el uso de las imágenes.
- Breves proyectos personales de investigación sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Participación en debates, talleres, ejercicios en grupo y otras actividades de clase.

Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
 - Trabajo tutelado del estudiante por el profesor supondrá un 20-30% del total.
 - Trabajo autónomo del estudiante, el 50-70% del total.
 - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total.

BIBLIOGRAFÍA

- Bono, E. *El pensamiento Lateral: manual de creatividad*. Ed. Paidós.
- Bonsiepe, G. (1984). *Teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Bonsiepe, G. (1999) *Del Objeto a La Interfase: Mutaciones del diseño*. Ed. Infinito
- Leiro, R. (2006). *Diseño Estrategia y Gestión*. Ed. Infinito.
- Izquierdo Lafarge, F. (2002). *Diseño Industrial, Desarrollo del producto*. Madrid: Ed. Paraninfo.
- Rodgers, P. (2011). *Diseño de Producto*. Ed. Promopress.