



Metodología
del Diseño
**Grado en Diseño de
Interiores**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Metodología del Diseño

Titulación: Grado en Diseño de Interiores

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente:

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

CG1 Capacidad de análisis y síntesis.

CG2 Capacidad de organización y planificación.

CG4 Capacidad para visualizar y comunicar visualmente la información.

CG7 Capacidad de gestión de la información.

CG8 Resolución de problemas.

CG9 Toma de decisiones.

CG10 Familiaridad con programas informáticos de relación general.

CG11 Trabajo en equipo.

CG12 Trabajo en equipo de carácter interdisciplinar.

CES18 Que los estudiantes tengan la capacidad para reunir los datos necesarios para el diseño de formas, elección de materiales y técnicas de fabricación, aplicando juicios, criterios de diseño y ergonomía y análisis que garanticen un buen funcionamiento del producto o mobiliario o espacio interior diseñado.

1.2. Resultados de aprendizaje

Poseer y comprender los conocimientos relativos a la metodología de todo el proceso creativo del diseño industrial, desde los sistemas de análisis y síntesis de diseño hasta las etapas finales de fabricación y reciclado, incluyendo los aspectos económicos.

Capacidad de utilizar el método anterior para diseñar objetos y espacios interiores en edificios de forma que contribuyan a satisfacer las exigencias estéticas y las técnicas de un proyecto de diseño arquitectónico en lo referente a objetos y espacios interiores;

Capacidad para proyectar adecuadamente las relaciones entre las personas y los edificios y entre éstos y su entorno, así como la necesidad de relacionar los edificios y los espacios situados entre ellos en función de las necesidades y de la escala humana.

Capacidad para aplicar con criterio esos métodos de investigación y preparación de proyectos, en lo referente a espacios interiores y los objetos incluidos en ellos;

Capacidad para concebir y proyectar de forma que se satisfagan los requisitos de los usuarios de los espacios interiores respetando los límites impuestos por los factores presupuestarios y la normativa sobre construcción.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Haber cursado las asignaturas de Expresión Gráfica I y II y Análisis de la Forma y el color I y II.

2.2. Descripción de los contenidos

- La metodología en el diseño industrial y de interiores. Concepto y formas.
- Sistemas de análisis y síntesis de diseño
- Obtención de información
- Análisis funcional.
- Métodos de caja negra, obtención sistemática de soluciones.
- Evaluación de objetivos y diseños alternativos.
- Teoría de la decisión aplicada al diseño
- Packaging.
- Diseño y ergonomía.
- Diseñar para fabricar.
- Diseñar para reciclar.
- Economía del desarrollo de un producto.

2.3. Contenido detallado

TEMA 1 _ El diseño

- ¿Qué entendemos por diseño?
- La importancia del diseño para las empresas.
- Comprender qué puedo hacer.
- Incorporación del diseño en la empresa.
- El diseño en el medio productivo.

TEMA 2 _Estrategia y gestión

- El diseño y la estrategia.
- Dónde estoy y dónde me proyecto.
- Diseño entendido como proceso.
- Motivaciones para diseñar.
- Propiedad industrial.

TEMA 3 _Investigación, desarrollo y diseño

- Escenarios para pensar el producto.
- Producto ampliado.
- La forma en un sentido amplio y variables.
- Los significados de la forma.
- El color.

TEMA 4 _Usuarios

- Quienes usan nuestros productos.
- Caracterización visual de usuarios.
- La calidad percibida por los usuarios.
- La escala del producto.
- Interacciones usuario-producto.
- Necesidades de los usuarios.

TEMA 5 _Sustentabilidad e Innovación

- Diseño sustentable.
- Estrategias de diseño para la sostenibilidad.
- Tipos de innovación.
- Estrategias de innovación.
- Toma de decisiones.

TEMA 6 _Tecnología y producción

- Procesos productivos.
- Gestión de los procesos.
- Puesta en marcha de la producción.
- Productividad mediante el diseño.
- La percepción del producto.
- Maquetas y prototipos.
- El uso de prototipos.

TEMA 7 _Design Thinking

- Inspiración.
- Ideación.
- Implementación.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Práctica de prototipado rápido*. Los alumnos, de manera individual, aprenderán a utilizar el prototipado como una de las fases de la metodología del diseño. Para ello,

utilizarán materiales y técnicas de prototipado que permitan crear rápidamente modelos para su testeo.

Actividad Dirigida 2 (AD2): *Práctica de prototipado digital*. Los alumnos, de manera individual, aprenderán a realizar prototipos de fabricación digital, tales como procesar un archivo generado de un modelo digital, para su posterior impresión 3D, o preparar y cortar con láser un archivo 2D.

2.5. Actividades formativas

Clases de teoría, propuesta y desarrollo de proyecto: (1.8 ECTS, 45h, 100% de presencialidad). Lección magistral que se complementa con la metodología del proyecto y trabajo en grupo. El profesor expone los contenidos, que siguen a lo largo del curso una secuencia similar a la del proceso creador de un proyecto de diseño (desde los sistemas iniciales de análisis y síntesis de diseño hasta las etapas finales de fabricación o reciclado, incluyendo los aspectos económicos) y propone a los alumnos la realización de un problema de diseño concreto, que deben realizar en grupos de 3 o 4 alumnos. Normalmente se trata de mobiliario, objetos y espacios interiores de edificios. También pueden ser proyectos de mobiliario y espacios urbanos etc.

Prácticas: (0.6 ECTS, 15h, 100% de presencialidad). Clases de elaboración, análisis y solución de problemas de diseño reales propuestos por el profesor que los alumnos elaboran trabajando en grupos reducidos con ayuda y presencia del profesor. En las últimas sesiones cada grupo hace una presentación y defensa oral ante el profesor y los demás compañeros, del proyecto elaborado.

Tutorías: (0.6 créditos ECTS, 15h, 100% de presencialidad). Consulta al profesor por parte de los alumnos sobre la materia, fuera del horario de clase.

Trabajo individual o en grupo: (3 ECTS, 75h, 0% de presencialidad). Trabajo individual de cada alumno, para estudiar los contenidos teóricos de la asignatura. Asimismo incluye las horas de trabajo fuera del aula en los grupos de 3 o 4 alumnos para completar el proyecto que les encargue el profesor.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación, prácticas, proyectos o trabajo de asignatura	20%
Exámenes parciales	20%
Examen final o trabajo final presencial	60%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación, prácticas, proyectos o trabajo de asignatura	20%
Examen final o trabajo final presencial	80%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 4.5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Ambrose, H. (2010). *Metodología del diseño*. Barcelona: Parramón.

Bramston, D. (2010). *De la idea al producto*. Barcelona: Parramón.

Rodgers, P. y Milton, A. (2011). *Diseño de producto*. Barcelona: Promopress.

Milton, A. y Rodgers, P. (2013). *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Barcelona: Blume.

Gasca, J. y Zaragoza, R. (2015). *Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas*. Madrid: LID Editorial.

Munari, B. (1981). *Así nacen los objetos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Simmons, J. (2009). *Manual del diseñador*. Barcelona: Index Book.

Ricard, A. (2008). *Conversando con estudiantes de diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Roam, D. (2010). *Tu mundo en una servilleta*. Barcelona: Planeta.

Roig, F. (2011). *La estrategia creativa. Relaciones entre concepto e idea*. Buenos Aires: Infinito.

Chaves, N. (2001). *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*.

Barcelona: Gustavo Gili.

Calvera, A. (2007). *De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía recomendada

Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño. Kathryn Best. Barcelona: Parramón.

Enfoque y lenguaje. Ambrosse Gavin. Barcelona: Parramón.

Fundamentos de diseño de productos. Richard Morris. Barcelona: Parramón.

El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili.

Aguayo González, F. and Soltero, V. M. (2003). *Metodología del diseño industrial: un enfoque desde la ingeniería concurrente*. España: Ra-ma.

Gil, V. (2009). *Coolhunting: el arte y la ciencia de descifrar tendencias : conozca hoy lo que sus clientes demandarán mañana*. Barcelona: Empresa Activa (Urano).

Otros recursos

<https://www.ideo.com> (Consultada 30-10-19)

<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double-diamond>
(Consultada 30-10-19)

<https://designthinkingmethodology.weebly.com/methodologies.html> (Consultada 30-10-19)