



Proyectos  
Grado en Diseño  
Industrial y desarrollo  
del producto



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA



## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Proyectos

**Titulación:** Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Español

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 4º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Daniel García Sánchez

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender los conocimientos relativos a la metodología, organización y gestión de proyectos.
- Que los estudiantes tengan la capacidad para reunir los datos necesarios para abordar con éxito el desarrollo de un proyecto, aplicando juicios y criterios de diseño, análisis económico y planificación, calidad que garanticen el proyecto de diseño.
- Que los estudiantes puedan transmitir las soluciones propuestas en el proyecto, utilizando con soltura los conceptos e ideas adquiridos en esta materia, así como sus representaciones gráficas y analíticas.
- Que hayan desarrollado habilidades de aprendizaje que les permitan emprender el proyecto fin de grado con autonomía y sean capaces de gestionar situaciones reales.

### 2. CONTENIDOS

#### 2.1. Requisitos previos

Ninguno

#### 2.2. Descripción de contenidos

- Metodología
- Organización
- Gestión de proyectos

Se enseñará a los alumnos a afrontar y resolver un proyecto, siguiendo unas fases establecidas por un pliego de condiciones.

---

### 2.3. Contenido detallado

1. Presentación de la asignatura.
  - Explicación y realización de un pliego de condiciones.
  - Creación de una identidad corporativa.
  - Filosofía de un grupo de trabajo.
  - Brainstorming, lluvia de ideas y validación de las mismas.
2. Introducción a las fases del proyecto.
  - Estado del arte. Búsqueda de información.
  - Presentación de la identidad corporativa.
  - Diseño para un usuario. Elección del grupo social.
  - Realización de mapas de producto.
  - Los materiales en el proyecto.
  - Estrategias de Marketing de un proyecto.
3. Métodos de validación de ideas.
  - Tendencias. Validación de las ideas en la sociedad.
  - Presentación de panel de usuario y mapa de productos.
  - Visionado de proyectos de diseño industrial.
4. Protección del diseño industrial.
  - Búsqueda de patentes, registros, protecciones...

### 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): Los alumnos realizan una serie de esquemas que servirán de base para la materialización del producto o del sistema a desarrollar en el proyecto de la asignatura. Dichos esquemas debe ser lo suficientemente desarrollado y explícito en cuanto a las características de la solución y sus componentes.

Actividad Dirigida 2 (AD12): El alumno elaborará un mapa de producto incluyendo puntos de análisis seleccionados específicamente en función de los requisitos de su briefing.

### 2.5. Actividades formativas

Clases de teoría y problemas: (1.8 créditos ECTS; 45 h; 100% presencialidad) Lección magistral que se complementa con la resolución de problemas y casos reales por parte del profesor.

Trabajo de asignatura: (1 créditos ECTS; 25 h; 0% presencialidad). Los alumnos realizarán y entregarán un proyecto concreto, propuesto por el profesor.

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

Estudio individual: (2.6 créditos ECTS; 65 h; 0% presencialidad) Trabajo individual del alumno.

## 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.

La participación del alumno será valorada por el profesor a lo largo de las clases y será la nota fundamental en la que se evaluará los conocimientos, capacidades adquiridas a lo largo del curso, progresión en la evolución personal y todo ello a través de los trabajos entregados por el alumno y que compondrán su carpeta de trabajo.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación, prácticas, proyectos o trabajo de asignatura	20%
Prueba parcial	20%
Examen final	60%

#### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Trabajos presentados	20%
Examen final	80%

### 3.3. Restricciones:

#### Convocatoria ordinaria

Para poder hacer la suma ponderada de las calificaciones anteriores, es necesario: la asistencia a las clases como mínimo del 80% de las horas presenciales, y obtener al menos un 5 en el examen final correspondiente. El alumno con nota inferior se considerará suspenso.

El alumno podrá presentar de nuevo los trabajos, una vez han sido evaluados por el profesor y siempre antes del examen de la convocatoria ordinaria, si desea mejorar la calificación obtenida.

El incumplimiento de las entregas marcadas o la obtención de una nota inferior a 5 en el global de las mismas supondrán un suspenso automático de la asignatura en la convocatoria ordinaria.

#### Convocatoria extraordinaria

La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota del examen final extraordinario y las calificaciones obtenidas por prácticas y trabajos presentados

---

en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5.

Asimismo, es potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

#### **4. BIBLIOGRAFÍA**

##### **Bibliografía básica:**

- Fundamentos del Diseño de Productos. Richard Morris. Editorial: Parramón. 2009.
- Diseño y Comunicación Visual. Bruno Munari. Editorial GG Diseño. 2008.
- Fundamentos de Diseño. Wucius Wong. Editorial GG Diseño. 2011.
- Design Handbook. Concepto - Materiales – Estilos. Charlotte & Peter Fiell. Editorial: Taschen. 2006.
- Diseño. Conran, Terence. Editorial: Blume. 1997.
- El diseño industrial de la A a la Z. Charlotte & Peter Fiell. Editorial: Taschen. 2003.
- Principios universales de diseño. William Lidwell, Jill Butler, Kritina Holden. Editorial: Blume, 2005.
- The Design of Everyday Things. Donald A. Norman. Editorial: Basic Books. Ed. 2002.
- De la cuna a la cuna. [Michael Braungart](#) y [William McDonough](#). Editorial: [McGraw Hill](#), 2005.
- El diseño emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Donald A. Norman. Ed. Paidós. 2005.

##### **Bibliografía complementaria:**

- El oficio de Diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Norberto Chaves. Editorial: Gustavo Gili. 2006.
  - Las leyes de la simplicidad: diseño, tecnología, negocios, vida. John Maeda. Editorial: Gedisa, 2007.
  - ¿Cómo nacen los objetos? Bruno Munari. Editorial: Gustavo Gili. 2006
  - El Diseño en la vida cotidiana. John Heskett. Editorial: Gustavo Gili. 2008.
  - Metodología del Diseño. Harris Ambrose. Editorial: Parramón. 2010.
  - Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad. Penny Sparke. Editorial Gustavo Gili. 2011.
  - La Cultura del Diseño. Guy Julier. Editorial: Gustavo Gili. 2010.
  - El pensamiento lateral: manual de creatividad. Edward de Bono. Editorial: Paidós. 1998.
-