



Proyectos
Grado en Diseño
Industrial y desarrollo
del producto
2018-2019



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Proyectos

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

Curso académico: 2018-2019

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

- Presentación de la asignatura y entrega del pliego de condiciones.
- Explicación y realización de un pliego de condiciones. Elección del tema.
- Creación de una identidad corporativa. Filosofía de un grupo de trabajo.
- Brainstorming, lluvia de ideas y validación de las mismas.
- Introducción a las fases del proyecto.
- Estado del arte. Búsqueda de información. Visionado de ideas.
- Presentación de la identidad corporativa.
- Diseño para un usuario. Elección del grupo social.
- Realización de mapas de producto.
- Métodos de validación de ideas.
- Tendencias. Validación de las ideas en la sociedad.
- Trabajo en clase y puesta en común de ideas.
- Presentación de panel de usuario y mapa de productos.
- Visionado de proyectos de diseño industrial I.
- Puesta en común.

- Reflexión sobre el examen parcial.
- Protección del diseño industrial.
- Búsqueda de patentes, registros, protecciones...
- Los materiales en el proyecto.
- Estrategias de Marketing de un proyecto.
- Trabajo en clase y puesta en común de ideas.
- Presentación de panel de materiales.
- Reflexión sobre las alternativas elegidas.
- Visionado de proyectos de diseño industrial II.
- Puesta en común.
- Preparación de la memoria. Pautas.
- Trabajo en clase.

- Presentación del trabajo realizado.
- Corrección y reflexión sobre el proyecto.

2.4. Actividades formativas

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

Trabajo de asignatura: (1 créditos ECTS). Los alumnos realizarán y entregarán un proyecto concreto, propuesto por el profesor.

Tutorías: (0.6 créditos ECTS) Consulta al profesor por parte de los alumnos sobre la materia.

Estudio individual: (2.6 créditos ECTS) 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.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Daniel García Sánchez
Departamento	Departamento de Ingeniería Industrial (DIIN)
Titulación académica	Máster en Diseño de Interiores por el Instituto Europeo del Diseño e Ingeniero Técnico en Diseño Industrial por la Universidad de Valladolid
Correo electrónico	dgarciasa@nebrija.es
Localización	Campus Dehesa de la Villa. Despacho profesores asociados
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Ha vivido en México e Inglaterra y trabajado en diferentes estudios de diseño hasta que crea el suyo propio, desarrollando proyectos de diseño en diferentes ámbitos como el diseño de producto, de interiores y packaging, para empresas como Repsol, Gas Natural, UEFA, Dolce & Gabbana, Vodafone...</p> <p>Es cofundador de la marca de mobiliario y accesorios Woodendot, que elabora productos de madera respetuosos con el medio ambiente.</p> <p>Ha ganado varios premios internacionales de diseño como el 1er premio en el concurso "El sofá latino" en Argentina, el 1er premio en el concurso "Outdoor 2011" en Alemania o el 1er premio en el concurso nacional de "Diseño del Mueble Auxiliar Hábitat" de Extremadura, entre otros.</p> <p>Ha expuesto sus productos en numerosas exposiciones y ferias como: Salone Sàtelite en Milán, Instituto Cervantes en Milán, WAI en Hamburgo, con el INJUVE en Madrid, Líbano y Argelia, Matadero en Madrid, en Design Show en Zaragoza, Nude en Valencia, etc.</p>