



Taller de proyectos I
Grado en Ingeniería en
Diseño Industrial y
Desarrollo del
Producto



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Taller de proyectos I

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

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. D^a Covadonga Ríos Díaz

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender los conocimientos relativos al proceso de solución de problemas básicos desde la experimentación y la creatividad, planificando en el proceso de diseño modelos tridimensionales, técnicas de construcción, desarrollo de prototipado, técnicas de producción de prototipos y desarrollo de detalle del producto o proyecto.

Que los estudiantes tengan la capacidad suficiente para reunir los datos necesarios para abordar con éxito el proceso de creatividad de un producto/proyecto sencillo, así como la planificación del proceso de diseño, aplicando juicios y criterios de diseño y planificación que garanticen el proyecto de diseño.

Que los estudiantes puedan transmitir las soluciones de diseño propuestas, así como las técnicas de construcción para llegar al objeto propuesto, utilizando con soltura los conceptos e ideas adquiridos en esta materia.

Que hayan desarrollado habilidades de aprendizaje que les permitan emprender las asignaturas posteriores de Proyectos y Proyecto de Fin de Grado con un alto grado de autonomía.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Haber cursado las asignaturas de 'Metodología de Diseño' y 'Creatividad y Proyectos'.

2.2. Descripción de los contenidos

Solución de problemas básicos desde la experimentación y la creatividad.
Planificación en el proceso de diseño, modelos tridimensionales.
Técnicas de construcción.

2.3. Contenido detallado

Bloque I Introducción Diseño en la Vida Cotidiana Cómo nacen los objetos
Bloque II Metodología Proyectual Cómo abordar un proyecto Representación y Presentación de un proyecto. Premisas. Estudio. Valoraciones Fundamentos del Diseño Diseño de Objetos
Bloque III Diseño icónico Criterios Proyectuales Iconos de Diseño Diseño Español

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): El alumno, de manera individual, debe escoger un objeto de mobiliario de la vida cotidiana y analizar las dimensiones, materiales, uniones, acabados...y plantear posibles mejoras, justificando el porqué.

Actividad Dirigida 2 (AD12): El alumno, de manera individual, debe realizar la reinterpretación de un icono del diseño del siglo XX. La reinterpretación tiene que estar debidamente justificada y enfocada a una función.

2.5. Actividades formativas

Clases de teoría: (0.5 créditos ECTS; 12.5 h; 100% presencialidad) Lecciones magistrales que se complementa con ejemplos por parte del profesor.

Taller: (2.5 créditos ECTS; 62.5 h; 52% presencialidad) Clases de taller donde se corrigen y discuten soluciones y se revisan todos los trabajos de los alumnos por parte del profesor.

Trabajo de asignatura: (1.5 créditos ECTS; 37.5 h; 0% presencialidad). Los alumnos realizarán y entregarán un proyecto concreto, propuesto por el profesor.

Estudio individual: (1.5 créditos ECTS; 37.5 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.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

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

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Prácticas y trabajos presentados en convocatoria ordinaria	20%
Examen final	80%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final tanto en convocatoria ordinaria como en extraordinaria.

Se conservará la nota de actividades aprobadas para posteriores convocatorias en curso académico. En convocatorias siguientes, habrá que repetirla.

Es potestad de la profesora solicitar y evaluar de nuevo la memoria individual, si no ha sido entregada en fecha, no ha sido aprobada o se desea mejorar la nota obtenida.

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

- Fundamentos del Diseño Creativo. Ambrose, Gavin/ Harris Paul. Editorial: Parramón
- De la Idea al Producto. David Bramston. Editorial: Parramón
- Metodología del Diseño. Harris Ambrose. Editorial: Parramón
- El oficio de Diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Norberto Chaves. Editorial: Gustavo Gili
- ¿Cómo nacen los objetos? Bruno Munari. Editorial: Gustavo Gili

Bibliografía complementaria

- Fundamentos del Diseño de Productos. Richard Morris. Editorial: Parramón
 - Fundamentos del Diseño. Wucius Wong. Editorial: Gustavo Gili
 - Diseño y Comunicación Visual. Bruno Munari. Editorial: Gustavo Gili
 - El Diseño en la vida cotidiana. John Hesket. Editorial: Gustavo Gili
 - La actitud creativa. Maite Lafuente, Rafael Lamata Cotanda. Editorial: Narcea, S.A. de Ediciones
 - Diseño conceptual. M^a Rosario Nadal, Antonio Gallardo, Juan Elías. U.P. de Tecnología. Colección "Material Docente". Publicaciones de la Universidad Jaume I.
 - La Forma de las Ideas. Joan Costa. Editorial: Costa punto com Editor
 - Filosofía del Diseño. Vilém Flusser. Editorial: Síntesis
 - El Arte como oficio. Bruno Munari. Editorial: Idea Books
 - De lo Espiritual en el arte. Kandinsky. Editorial: Paidós
 - Arquitectura Efímera. Innovación y Creatividad. Editorial: Links
 - Arquitecturas Fugaces. Carles Muro. Editorial: Lampreave
 - Complejidad y Contradicción en Arquitectura. Robert Ventura. Editorial: Gustavo Gili
 - Espacio, Tiempo y Arquitectura. Sigfried Giedion. Editorial: Reverté
 - Ensayo sobre la Arquitectura. Marc Antoine Laugier. Editorial: Akal
 - Aprendiendo de Las Vegas. Steven Izenour, Denise Scott Brown, Robert Venturi. Editorial: Gustavo Gili
 - El diseño del S. XX Tambini, M. Ed. Ediciones B
-