



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

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.Dª. 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.

Los alumnos aprenderán los distintos métodos creativos y los pasos a seguir para desarrollar un proyecto.

Se enseñará a los alumnos la solución a problemas básicos del proyecto siempre desde la experimentación y la creatividad. Aprenderán cómo enfrentarse a un proyecto y cómo afrontar y estudiar las distintas etapas creativas, para llegar a una buena solución.

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 ícono 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, de acuerdo a lo dispuesto en el art. 5 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (BOE 18 de septiembre), por el que se establece el Sistema Europeo de Créditos y el sistema de Calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y su validez en todo el territorio nacional.

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. El número de matrículas de honor no podrá exceder de 5% de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso sólo se podrá conceder una sola Matrícula de Honor.

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%

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.

Convocatoria extraordinaria

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

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.

3.3. Restricciones

En las distintas acciones formativas, se evaluarán no solamente los conocimientos que el alumno posee sino que se evaluarán las competencias específicas y generales en su conjunto, es decir:

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender los conocimientos en esta materia.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos, razonando y argumentando adecuadamente, y que sepan resolver los problemas propuestos a lo largo del desarrollo de las acciones formativas y de su proceso de evaluación.
- Que los estudiantes sepan reunir e interpretar datos relevantes en la materia que se evalúa, emitiendo juicios, con criterio adecuado sobre los diferentes temas que constituyen la materia.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y sus soluciones, utilizando para ello de forma correcta los distintos tipos de expresión, (oral, escrita, numérica, algebraica, vectorial, gráfica, artística, corporal etc) en función de la naturaleza de la materia que se evalúa.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje que les permitan abordar estudios de las materias que siguen a la que se evalúa en el Plan de estudios, especialmente aquellas que tengan una mayor conexión o precedencia de contenidos con esta.

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 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.

3.5 Uso de la inteligencia artificial (IA) generativa en las actividades formativas

La adopción de herramientas de IA en la docencia debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa si tiene previsto el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación dictados por el profesor en cada actividad.
- La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

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 Hesketh. Editorial: Gustavo Gili
- La actitud creativa. Maite Lafuente, Rafael Lamata Cotanda. Editorial: Narcea, S.A. de Ediciones
- Diseño conceptual. Mª 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: Paidos
- 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