Diseño de Mobiliario

Grado en Diseño de Interiores



UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño de Mobiliario
Titulación: Grado en Diseño de Interiores
Carácter: Obligatoria
Idioma: Castellano
Modalidad: Presencial
Créditos: 6
Curso: 3º
Semestre: 5º
Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Covadonga Ríos Díaz

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias generales

- CG4. Capacidad para visualizar y comunicar visualmente la información
- CG6. Adquirir habilidad para gestionar la información y el conocimiento del entorno del diseño.
- CG8. Analizar y sintetizar información para aplicarla en los procesos de creación.
- CG9. Ser capaz de exponer información a través de nuevas técnicas de comunicación como presentaciones visuales, digitales y orales, e integrarlas en entornos similares al entorno laboral.
- CG10. Adquirir capacidad para proyectar soluciones de diseño, incluyendo la capacidad de análisis y síntesis.
- CG15. Adaptabilidad a los cambios rápidos.
- CG18. Razonamiento crítico.
- CG21. Aprendizaje autónomo.
- CG26. Motivación por la calidad.

Competencias específicas:

- CET36. Conocimiento adecuado de las tipologías de Mobiliario, conceptos y criterios relacionados con el diseño de Mobiliario, así como aplicación dichos conocimientos, de manera práctica, tanto en el Diseño de Mobiliario como en el Diseño de Interiores.

- CET37. Capacidad para reunir los datos necesarios dentro del contexto general de la producción y diseño de muebles, así como en el Diseño y Conceptualización de Espacios Interiores.

1.2. Resultados de aprendizaje

Los efectos que cabe asociar a la realización por parte de los estudiantes de las actividades formativas anteriormente indicadas son los conocimientos de la materia, la aplicación con criterio los métodos de análisis y técnicas descritos en ella, redactar utilizando un lenguaje preciso y adecuado a la misma, y aprender por sí mismo otros conocimientos relacionados con la materia, que se demuestran:

- En la realización de los exámenes parcial, final y extraordinario en su caso.
- En sus intervenciones orales y en la presentación oral de su trabajo en clase.
- En las memorias de los trabajos de prácticas que el estudiante debe entregar

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Haber cursado Historia del Arte y Estética e Historia del Diseño.

2.2. Descripción de los contenidos

- El mueble hoy: concepto y diseño
- Categorización:
    - Tipos de muebles I (uso): reposo, asiento, contenedores, auxiliares
    - Tipos de muebles II (adecuación al espacio): público, privado, grandes superficies, específicos (hospitales)
- Diseño: Medidas, proporciones y ergonomía. Utilización de paquetes informáticos
- Ensamblaje y procesos de fabricación
- Elementos decorativos (superfluos)
- Tratamientos y acabados

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

- Introducción al concepto de Mobiliario
- Breve historia del mueble e influencias actuales
- El mueble hoy: concepto y diseño
- Categorización
    - Tipos de muebles (uso) I: reposo, asiento, contenedores, auxiliares
    - Tipos de muebles II (adecuación al espacio): público, privado, grandes superficies, específicos
- Diseño: Medidas, proporciones y ergonomía. Utilización de paquetes informáticos
- Ensamblaje y procesos de fabricación
- Elementos decorativos
- Tratamientos y acabados

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:

Los ejercicios o Actividades dirigidas a lo largo del curso se denominarán Entregas y constituirán el grueso de la asignatura. Se realizarán mínimo 2 y se irán analizando y corrigiendo en clase para que el progreso y el aprendizaje sea conjunto y continuo.

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades o visitas relacionadas con la materia. Aportarán al alumno una visión actual y real del estado de la profesión. Se visitarán Ferias, showrooms, obras, exposiciones o empresas vinculadas al Diseño de Mobiliario. Rutas arte urbano /instalaciones urbanas. Todo ello dependiendo de la oferta cultural en Madrid.

2.5. Actividades formativas

Actividad formativa	Horas	Porcentaje de presencialidad
Clases de Teoría	45	100%
Tutorías	15	100%

Estudio individual	90	0%
TOTAL	150	

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 y presentación de trabajos y proyectos	20 %
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	20%
Examen final o trabajo final presencial	60%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación y presentación de trabajos y proyectos	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 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

De la Idea al Producto. David Bramston. Editorial: Parramón

Metodología del Diseño. Harris Ambrose. Editorial: Parramón

¿Cómo nacen los objetos? Bruno Munari. Editorial: Gustavo Gili

El mueble, historia, diseño, tipos y estilos. Baroni, D. Chiarelli, B. Willis, G. (1985). Editorial: Grijalbo

Enciclopedia del mueble. Bridge, M. y otros. Editorial: Libsa.

Historia Del Mueble. Feduchi, L. Editorial: Blume.

El mueble moderno. Konemann. Editorial: Konemann.

Bibliografía recomendada

Nuevo Diseño de Interiores. Carles Broto, Jacobo Krauel, Editorial:Links

El Diseño en la vida cotidiana. John Hesket. Editorial: Gustavo Gili

Diseño conceptual. Mª Rosario Nadal, Antonio Gallardo, Juan Elías. U.P. de Tecnología. Colección “Material Docente”. Publicaciones de la Universidad Jaume I.

El diseño del S. XX Tambini, M. Ed. Ediciones B

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. 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

De lo Espiritual en el arte. Kandinsky. Editorial: Paidos

Arquitectura Efímera. Innovación y Creatividad. Editorial: Links

Otros recursos

Revistas, blogs, webs relacionadas: Neo2, Experimenta, Dezeen, The Coolhunter, Design Boom, Moco Loco, On design, Casabella… Se utilizará el Campus Virtual para indicar a los alumnos, webs y blogs específicos de diseño, exposiciones y concursos relacionados con la asignatura.

Taller de Maquetas y Aula de Bellas Artes.