



Diseño colectivo y  
espacio público

**Máster Universitario  
en Diseño Industrial**



UNIVERSIDAD  
**NEBRIJA**

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Diseño colectivo y espacio público

**Titulación:** Máster Universitario en Diseño Industrial

**Carácter:** Optativa

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 4

**Curso:** 1º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dr. Dña. Covadonga Ríos Díaz

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

##### Competencias básicas:

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto dirigido o autónomo.

##### Competencias generales:

CG1. Ser capaz de incorporar conocimientos que les permitan profundizar en la teoría y práctica del diseño industrial, generando su propio juicio para adaptarse a escenarios futuros creando conocimiento que favorezca la evolución de la disciplina.

CG5. Adquirir cultura histórica sobre la historia del diseño y la estética

CG6. Adquirir habilidad para gestionar la información y el conocimiento del entorno del diseño.

CG7. Aplicar procesos creativos para la innovación en 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.

CG11. Resolver problemas complejos y proponer soluciones, ser flexible y capaz de adaptarse al cambio y de organizar y planificar, desde el pensamiento en diseño.

CG12. Proyectar en el espacio y modelados sólidos.

CG13. Ser capaz de comunicar gráficamente la información.

CG14. Ser capaz de trabajar en equipos multidisciplinares aportando herramientas de investigación de diseño industrial, para la creación de nuevos productos, servicios o conocimiento.

Competencias específicas:

CE23. Ser capaz de conocer y saber aplicar los métodos de investigación para el diseño de espacios y mobiliario colectivo, así como materiales, seguridad y normativa.

**1.2. Resultados de aprendizaje**

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Conocer, saber seleccionar y aplicar los conocimientos de la materia.
- Formular juicios a partir de una información inicial del proyecto de diseño.
- Aplicar con criterio de los métodos de análisis y técnicas descritos en ella.
- Redactar y comunicar utilizando un lenguaje preciso y adecuado a la misma.
- Aprender por sí mismo otros conocimientos relacionados con la materia.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- Definición de diseño colectivo, contract y mobiliario urbano.
- Estudio sobre el mobiliario y diseño de espacios colectivos y públicos: hoteles, restauración, sanidad, oficinas, mobiliario urbano.
- Realización de un proyecto acorde con los contenidos.

### 2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura

Explicación de la guía docente

#### 1. Mobiliario

Introducción al concepto de mobiliario

Mobiliario público / doméstico, colectivo / individual, interior / exterior

Mobiliario colectivo y de exterior: características y categorías

Stands /arquitectura efímera / mobiliario efímero o móvil

#### 2. Espacio público

Introducción, características, tipos

Organización espacial y funcional del espacio público

Diseño de espacio público

#### 3. Mobiliario colectivo interior

Características

Tipos según tipo de espacio

Diseño específico para cada tipo de espacio

Proceso y producción

#### 4. Mobiliario colectivo exterior

Características

Tipos según tipo de espacio

Diseño específico para cada tipo de espacio

Proceso y producción

## 2.4. Actividades dirigidas

Las actividades dirigidas a lo largo del curso se denominarán Entregas. Habrá tres entregas: inicial, parcial y final. Se irán analizando y corrigiendo en clase para que el progreso y el aprendizaje sea conjunto y continuo.

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

## 2.5. Actividades formativas

### Modalidad presencial:

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases magistrales	30	100%
Tutorías	15	0%
Proyecto	45	0%
Visitas / viajes	5	50%
Actividades de evaluación	5	100%
TOTAL	100	

## 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. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Modalidad presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Entrega inicial	20%
Entrega parcial (escrita/presentación trabajo)	30%
Examen final	50%

#### Convocatoria extraordinaria

Modalidad presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Entrega inicial	20%
Entrega parcial (escrita/presentación trabajo)	30%
Entrega final	50%

### 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.

#### 4. BIBLIOGRAFÍA

- Ambrose, Gavin/Harris Paul, Fundamentos del Diseño Creativo. Editorial Parramón.
- Baroni, D. Chiarelli, B. Willis, G. El mueble, historia, diseño, tipos y estilos. Barcelona: Grijalbo
- Bramston, David. De la Idea al Producto. Editorial Parramón
- Bramston, David. Lenguaje visual, bases del diseño de producto. Editorial Parramón
- Bultler, Jill; Holden, Kritina; Lidwell, William. Principios universales del diseño. Ed. Blume.
- Burdek, B. E. Diseño: historia, teoría y práctica del Diseño Industrial. Barcelona: Editorial G. Gili.
- Chaves, Norberto. El oficio de Diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienza. Editorial: Gustavo Gili
- Coradeschi, S. Guía del mueble. Barcelona: Grijalbo.
- Eco, U. Introducción a la semiótica. Barcelona: Editorial Lumen
- Feduchi, L. Historia Del Mueble. Madrid: Blume.
- Flusser, Vilem; Marinas, Pablo. Filosofía del diseño: la forma de las cosas. Ed. Síntesis.
- Gay, A. / Samar, L. El diseño industrial en la historia. Córdoba: Editorial Tec.
- Hernández Sampieri. Fernández Collado, C. Baptista Lucio, P. Metodología de la Investigación. Mc. Graw Hill
- Hesket, John. El Diseño en la vida cotidiana. Barcelona: Gustavo Gili
- Konemann. El mueble moderno. Madrid: Konemann.
- M. Beylerian, George; H. Dent, Andrew; Moryadas, Anita. Material connexion: The global resource of new and innovate materials for architects, artists and designers. Ed. Thames & Hudson
- M. Beylerian, George. Ultramateriales. Ed. Blume.
- Milá, Miguel. Lo esencial; el diseño y otras cosas de la vida. Lumen
- Morris, Richard. Fundamentos del Diseño de Productos. Editorial: Parramón
- Mumford, Lewis. Función y expresión en arquitectura. Buenos Aires: Nuestra Arquitectura
- Munari, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Barcelona: Gustavo Gili
- Munari, Bruno. Diseño y Comunicación Visual. Barcelona: Gustavo Gili
- Munari, Bruno. El Arte como oficio. Editorial: Idea Books
- Russell, F. A century of chair desing. London: Academy
- Tusquets, Oscar. Pasando a limpio. Ediciones Acantilado
- Wong, Wucius. Fundamentos del Diseño. Barcelona: Gustavo Gili