

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño		
Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Producción y Desarrollo		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	4	Código:	1541
Periodo docente:	Séptimo semestre		
Materia:	Materialización del Proyecto		
Módulo:	Metodología para Proyectos de Diseño		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Aitor Zaro Pablo	

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Producción y Desarrollo trata de introducir al alumno en las fases necesarias en el desarrollo y producción de un objeto industrial o gráfico de diversa índole, así como conocer aquellos factores que intervienen en las últimas fases de realización y producción de un objeto, producto o diseño gráfico.

La asignatura Producción y Desarrollo trata de introducir al alumno en las fases necesarias del diseño y producción, bien se trate de un objeto industrial o de un producto con contenido gráfico. A su vez también conoceremos aquellos factores que intervienen en las últimas fases de realización y desarrollo de un proyecto concreto.

Tras haber profundizado en las fases de conceptualización e investigación continuaremos con la fase de producción y aplicaremos los conocimientos obtenidos en el desarrollo final de un producto o productos. Es de vital importancia que el alumno entienda desde un punto de vista analítico y funcional, cómo va a ser su producto, qué aporta al consumidor final y por consiguiente en qué se diferencia de sus principales competidores.

La producción y desarrollo de nuevos productos está en constante evolución gracias a la innovación y el progreso, tanto en materiales, como en técnicas y procesos industriales que debemos tener en cuenta para que nuestro proyecto sea un éxito.

OBJETIVO

1. Formar a profesionales especializados en diseño que dominen en profundidad las diferentes estrategias y procesos para la creación de productos concretos, desde su conceptualización, hasta su distribución y venta.
2. Ofrecer al alumno una visión global del proyecto de diseño desde el punto de vista de la viabilidad formal técnica y económica. El objetivo no es otro que formar alumnos capaces de desarrollar estrategias propias de trabajo enfocadas a la integración real en el mercado laboral.
3. Entender la especialización del diseño y sus diferentes ramas y modalidades, así como, el conocimiento de los procesos técnicos y tecnológicos, el estudio y adecuación de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos satisfactoriamente.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No se necesitan unos conocimientos previos específicos, pero es conveniente que el alumno haya desarrollado unas aptitudes tales como:

- Capacidad para buscar información, analizarla, interpretarla, sintetizarla y transmitirla.
- Capacidad para desarrollar aprendizajes y trabajos de manera autónoma, así como en colaboración, con equipos multidisciplinares.
- Conocimientos de diseño aplicados a puntos de contacto bidimensionales y tridimensionales.

CONTENIDOS

1. Tema 1: Proceso de diseño.
En este tema abordaremos diferentes puntos tales como; análisis metodológico, seguimiento del proceso, crítica técnica y formal, tipos de producción etc.
2. Tema 2: Materiales.
Tipos, características técnicas, aplicaciones al diseño, sostenibilidad.
3. Tema 3: Análisis de clásicos del diseño.
En este tema veremos como analizar desde un punto de vista histórico y técnico proyectos y productos reconocidos y que marcaron un antes y un después en la historia del diseño.
4. Tema 4: Proveedores.
Establecer una buena relación con un proveedor es clave para el éxito de un proyecto. ¿Cómo debemos solicitar presupuestos? ¿Cómo evaluamos una oferta?
5. Tema 5: Cálculo de costes.
Para que un proyecto se lleve a cabo de forma satisfactoria es necesario aprender a calcular los costes materiales del diseño.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

CLASES MAGISTRALES Y PARTICIPATIVAS

Centradas en contenidos teóricos y prácticos con ayuda de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. De esta manera se sigue el proceso de adquisición de las competencias. Se combinará una metodología expositiva por parte del docente y de los alumnos para la explicación de los aspectos teóricos o de las actividades, proyectos o trabajos realizados.

CLASES PRÁCTICAS

Se realizarán clases prácticas, con una metodología autónoma por parte del estudiante. Los trabajos se realizarán de forma individual y en grupos con la intención de que desarrollen un aprendizaje cooperativo que les lleve a un enriquecimiento mutuo compartiendo conocimientos.

TRABAJO AUTÓNOMO

En el campus virtual el alumno dispondrá de lecturas, actividades e imágenes que contribuyan a la estimular su creatividad. El profesor orientará todas las actividades programadas en tutorías presenciales o virtuales. Además, se propondrá lo largo del desarrollo de las distintas entregas la interacción con profesionales del diseño en distintos campos y expertos.

NOTA IMPORTANTE: Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.

Competencias específicas

Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.

Desarrollar la habilidad para comunicarse y hacerse entender oral y por escrito (preparación de brief, defensa de propuestas, redacción de informes, visualización de la información).

Colaborar con otras profesiones y, especialmente, con los profesionales de otros campos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Evaluar la factibilidad y el coste de producción de un diseño industrial o artesanal.

Guiar un proveedor fabricante hacia la producción de un diseño.

Dialogar con el proveedor fabricante para las modificaciones de sus sistemas de producción.

Calificar un producto desde su facilidad de producción e identificar las mejoras para aportar, así como aprender a calcular los costes totales de un producto.

Capacidad para emplear adecuadamente elementos configuradores y estructurales en la elaboración de proyectos de diseño, empleando técnicas de elaboración gráficas y volumétricas, y a la vez, lenguajes propios del ámbito del diseño.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación se ha diseñado teniendo en cuenta dos escenarios diferentes en función de la situación propiciada por las circunstancias sanitarias consecuencia del COVID-19. En ambos casos, dicho sistema, tiene en cuenta el trabajo personal y el trabajo práctico ya sea en clase, de forma física o de forma virtual, además de la entrega de un proyecto final.

I) Sistema de evaluación con docencia en SEMIPRESENCIAL

EVALUACIÓN Convocatoria ORDINARIA:

1. Proyecto Final Asignatura: 40%

2. Realización de Ejercicios tanto a nivel individual como en grupo (con la entrega de sus correspondientes memorias/ documentación): 50%

3. Técnica de observación: 10 % (Evaluación de la participación activa en las actividades de tipo presencial)

La evaluación será continua y la calificación final será el resultado de ponderar todas las calificaciones obtenidas en:

- Las actividades diarias en aula propuestas para afianzar los contenidos desarrollados y profundizar en ellos.
- El proyecto propuesto, en el que se valorará el cumplimiento de las pautas establecidas para elaborarlo, el rigor y la coherencia de los contenidos, la creatividad con la que se aborda y la redacción cuidada.
- La asistencia, participación y actitud manifestada.

EVALUACIÓN Convocatoria EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado en la evaluación global, deberán entregar igualmente todos los trabajos en la convocatoria extraordinaria, así como el Proyecto Final. En todas las convocatorias se evalúa todo lo visto y trabajado en clase, y no sólo los contenidos del programa. Así mismo los alumnos que se presenten en la convocatoria extraordinaria realizarán las siguientes pruebas:

1. Proyecto Final Asignatura: 35%

2. Realización de Ejercicios: 40%

3. Examen (práctico presencial): 25%

II) Sistema de evaluación con 100% docencia en REMOTO

EVALUACIÓN Convocatoria ORDINARIA:

1. Proyecto Final Asignatura: 35%
2. Realización de Ejercicios: 55%
3. Asistencia y participación a tutorías online: 10%

EVALUACIÓN Convocatoria EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado en la evaluación global, deberán entregar igualmente todos los trabajos y el proyecto final en la convocatoria extraordinaria, a través del aula virtual. Al mismo tiempo, los alumnos que se presenten en la convocatoria extraordinaria realizarán las siguientes pruebas:

1. Proyecto Final Asignatura: 35%
2. Realización de Ejercicios: 40%
3. Examen (práctico presencial): 25%

ALUMNOS REPETIDORES:

Superar los objetivos no alcanzados en convocatorias anteriores siempre que los contenidos y porcentajes se mantenga.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA SUPERAR LA ASIGNATURA:

Los mismos que en extraordinaria.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Thompson, R. (2007). "Manufacturing Processes for Design Professionals". Inglaterra, Londres: Thames & Hudson.

Hudson, J. (2009). "Proceso. 50 productos de diseño del concepto a la fabricación". Barcelona, España: Art Blume.

Complementaria

Eiseen, Koos y Steur, Roselien. (2004). "Sketching the basics". Holanda, Amsterdam: BIS Publishers.

Lefteri, C. (2008). "As se hace". España, Barcelona: Editorial Blume.

Birkhauser, V. (2011). "Material World 3". Inglaterra, Londres: Frame Publishers.

Calvera, A. (2007). "De lo bello de las cosas". España, Barcelona: Gustavo Gili.

Burdek, B. (1994). "Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial". España, Barcelona: Gustavo Gili.

Heskett, J. (2008). "El diseño en la vida cotidiana". España, Barcelona: Gustavo Gili.

Aicher, O. (1998). "El mundo como proyecto". España, Barcelona: Gustavo Gili.

Mcdonough, W. (2013). "From Cradle to cradle". Inglaterra, Liverpool: Mc Graw Hill Company.

Hudson, J. (2009). "Proceso, 50 productos de diseño del concepto a la fabricación". España, Barcelona: Editorial Blume.

Pipes, A. (2008). "Dibujo para diseñadores". España, Barcelona: Editorial Blume.

Julián, F. y Albarracín, J. (2010). "Dibujo para diseñadores industriales". España, Badalona: Parramón.

Best, Kathryn, (2010), "The Fundamentals of Design Management", Inglaterra: Bloomsbury.