

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño
-------------	-----------------

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Producción y Desarrollo
-------------	-------------------------

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	3
--------	---

Código:	3473
---------	------

Periodo docente:	Quinto-Sexto 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
Dimas Fernández Gorostarzu	dimas.fernandez@ufv.es

## 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

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.

Tema 2: El proyecto de diseño. Se abordarán los diferentes tipos de proyecto en función de la disciplina de diseño y sus métodos de entrega a la cadena de producción correspondiente.

Tema 3: El diseño gráfico y sus aplicaciones: Publicidad, Estudios de diseño, Marketing y comunicación, Departamentos internos de marketing, Industria editorial, Sector digital, Branding

Tema 4: La producción gráfica (Estrategia, Propuesta creativa, Realización de Artes Finales, Pruebas de color, Sistemas de impresión, etc)

Tema 5: La Producción Digital (Estrategia, Propuesta creativa, Realización de prototipos de baja y alta resolución, Documentos de especificaciones, etc)

Tema 6: El Diseño de Producto y sus aplicaciones: Diseño de envases y embalajes, Diseño de calzado, Diseño de juguetes, Diseño de electrodomésticos, Diseño de mobiliario, Diseño de vehículos

Tema 7: La Producción Industrial (Estrategia, Propuesta creativa, Realización de prototipos, Planos técnicos, etc)

## 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.

## 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**

Inculcar en el alumno la necesidad y responsabilidad de aplicar los métodos de usabilidad, las normativas legales y medioambientales durante el proceso de diseño y fabricación de los productos o mensajes.

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).

Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.

## **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 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.  
EVALUACIÓN Convocatoria ORDINARIA:

1. Realización de Ejercicios (con la entrega de sus correspondientes memorias / documentación): 50%
2. Proyecto Final Asignatura (con la entrega de sus correspondientes memorias / documentación): 40%
3. Técnica de observación: 10% (Evaluación de la participación activa en las actividades de tipo presencial)

La evaluación será de tipo formativo 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. Realización de Ejercicios: 40%
2. Proyecto Final Asignatura: 35%
3. Examen (práctico presencial): 25%

**REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA:**

Los mismos que en ordinaria

**ALUMNOS REPETIDORES:**

Los no superado en convocatorias anteriores.

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

**Concesión Matrícula de Honor:**

la Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta.

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

Rob Thompson. Manufacturing Processes for Design Professionals / London :Thames & Hudson,2007.

Jennifer Hudson. Proceso: 50 productos de diseño del concepto a la fabricación / Barcelona :Blume,2009.

Alex Milton y Paul Rodgers. Métodos de investigación para el diseño de producto / Barcelona :Blume,2013.

Jorge de Buen Unna Manual de diseño editorial / Gijón :Ediciones Trea,2014

### **Complementaria**

Koos Eissen and Roselien Steur. Sketching The Basics / Amsterdam :Bis Publishers,2011.

Chris Lefteri. Así se hace: técnicas de fabricación para diseño de producto / Barcelona :Blume,2008.

Anna Calvera (editora). De lo bello de las cosas / Barcelona :Editorial Gustavo Gili,2007.

[textos, Fernando Julián, Jesús Albarracín ; realización de los dibujos y ejercicios, Fernando Julián y otros]. Dibujo

para diseñadores industriales / Quinta edición. 2015.