

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Arquitectura
-------------	-----------------------

Rama de Conocimiento:	Ingeniería y Arquitectura
-----------------------	---------------------------

Facultad/Escuela:	Escuela Politécnica Superior
-------------------	------------------------------

Asignatura:	Diseño Industrial y Mobiliario
-------------	--------------------------------

Tipo:	Optativa
-------	----------

Créditos ECTS:	3
----------------	---

Curso:	4
--------	---

Código:	3760
---------	------

Periodo docente:	Octavo semestre
------------------	-----------------

Materia:	Proyectos
----------	-----------

Módulo:	Proyectual
---------	------------

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

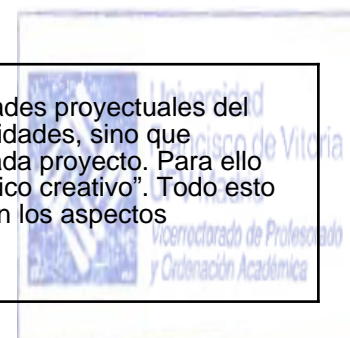
Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	75
--	----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Carlos Pesqueira Calvo	c.pesqueira.prof@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Diseño Industrial propone una vía de exploración ensanchada aprovechando las capacidades proyectuales del arquitecto. No sólo se tratará de profundizar en el conocimiento de los sistemas de necesidades, sino que además se reconocerán y asumirán los compromisos intelectuales y éticos que implica cada proyecto. Para ello será necesario aportar al proyecto la carga cultural requerida, superando el perfil de "técnico creativo". Todo esto se materializará en propuestas definidas por su caracterización ideológica, innovadoras en los aspectos comunicativos, tecnológicos y productivos.



OBJETIVO

Familiarizarse con el sistema de producción industrial manejando de manera integral la complejidad del proceso de diseño.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Es aconsejable haber superado las asignaturas de proyectos de cursos anteriores.

CONTENIDOS

Los contenidos a desarrollar dentro de este curso abordan temáticas vinculadas con aspectos básicos del Diseño Industrial, según la estructura siguiente:

Unidad 1: Diseño, Sistemas de Productos.

Producto y Necesidades.

Necesidades y Deseos. Pirámide de las necesidades y pirámide de los deseos. Diseño emocional: producto visceral, producto conductual y producto reflexivo.

Unidad 2: Diseño Y Contexto.

Estructura cultural. El diseño como instrumento para interpretar y crear cultura.

Sentido, función y posibilidades del diseño en diferentes contextos.

Multiplicidad y complejidad del medio. Múltiples realidades, múltiples contextos.

Contexto actual. Cambios en la sociedad, globalidad, de la sociedad basada en la posesión a la sociedad basada en el acceso.

Nuevas tendencias y nuevas tecnologías. Nuevos caminos para el diseño.

Unidad 3: Diseño Conceptual, Concepto de Producto y Producto Conceptual.

Producto y Tendencias.

Paradigmas. Nuevos paradigmas.

Generación de conceptos.

Unidad 4: Producto y Estrategia.

Objeto y Producto. Diseño de objetos y diseño de productos.

Estrategia y proyecto.

Marca y Producto.

Producto como expresión de marca.

Unidad 5: Producto y Sector Industrial.

Industria y sus diferentes tipos de escalas y orientaciones.

Unidad 6: Diseño y Procesos

Producto, Materiales, Tecnología y Escala de Producción.

Tecnologías adecuadas.

Recursos de producción, combinaciones.

Operaciones proyectuales.

Coherencia estructural, formal y productiva.

Desarrollo y Diseño sostenible.

Unidad 7: Diseño y Comunicación.

Estrategias de Comunicación.

Representación y Comunicación del Proyecto.

Recursos materiales y virtuales.

Recursos informáticos 2D y 3D.

Gráfica, maquetas, pruebas constructivas.



ACTIVIDADES FORMATIVAS

Nota: 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.

Se estructurará un ESQUEMA DE TRABAJO EN TALLER, integrando a los alumnos en la responsabilidad de orientar sus investigaciones. La producción de este taller será continua y pública. De algún modo, el alumno ha de convertirse en investigador, orientado en su búsqueda y propuestas por las sesiones de trabajo en grupo, moderadas por el profesor del taller.

Se trabajará superponiendo las siguientes actividades:

- SESIONES DE TRABAJO EN TALLER: Los alumnos trabajarán en clase sobre sus proyectos, a partir de los cuales se desarrollarán sesiones críticas dirigidas por el profesor.
- CLASES TEÓRICAS DEL PROFESOR: Se impartirán clases introductorias, con objeto de orientar y catalizar la investigación del alumno sobre los temas a desarrollar en los ejercicios planteados.
- CLASES TEÓRICAS DE ALUMNOS: Los alumnos impartirán clases teóricas a partir del material y bibliografía facilitados por el profesor. Estas clases rotarán el rol de diferentes grupos en líneas de investigación próximas a los proyectos en curso.
- EVALUACIÓN PÚBLICA: Como cierre de los trabajos de curso, se establecerá una jornada de exposición pública del taller, en la que los alumnos presentarán las conclusiones de sus investigaciones y diseños.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 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

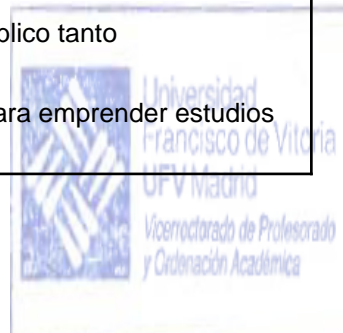
Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

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



Capacidad para la Resolución de problemas y la toma de decisiones.

Aptitud para crear proyectos arquitectónicos que satisfagan a su vez las exigencias estéticas y las técnicas.

Conocimiento adecuado de la historia y de las teorías de la arquitectura, así como de las artes, tecnología y ciencias humanas relacionadas.

Competencias específicas

Aptitud para la concepción, la práctica y desarrollo de proyectos básicos y de ejecución, croquis y anteproyectos (T).

Conocimiento adecuado de las teorías generales de la forma, la composición y los tipos arquitectónicos.

Conocimiento adecuado de los métodos de estudio de los procesos de simbolización, las funciones prácticas y la ergonomía.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Relacionar el entorno del diseño y el ámbito del proyecto arquitectónico.

Jerarquizar los niveles de desarrollo como cierre de un proceso y transición de la capacidad de proyectar.

Detectar las relaciones entre el diseño y la industrialización del mismo, realizando un proyecto susceptible de ser industrializado.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

EVALUACIÓN CONTINUA

Durante el curso el alumno realizará dos proyectos y un trabajo de investigación práctico.

Consideraciones sobre las entregas:

- Trabajos entregados fuera de plazo: Cualquier trabajo entregado fuera de plazo será tenido en cuenta para la calificación final con calificación máxima de aprobado.
- No se admitirán trabajos entregados con retrasos mayores a un día lectivo.
- La falta de un trabajo parcial, así como la asistencia a menos del 80% de las jornadas lectivas, implicará la suspensión de la calificación continua.

Ponderación de las calificaciones:

- Práctica 1: 25%
- Práctica 2: 25%
- Trabajo de investigación práctico: 50%

Los trabajos se calificarán de 0 a 10. La calificación final será la suma de las parciales según la ponderación anterior.

EXAMEN ORDINARIO Y EXTRAORDINARIO

Los alumnos que no superen la asignatura en la evaluación por curso podrán presentarse a la convocatoria ordinaria y extraordinaria siempre que presenten todas las prácticas de curso. Dichas prácticas tendrán una ponderación máxima del 40% del total de la calificación final. El resto de la calificación (60%) consistirá en la resolución de un examen teórico en que se preguntará por los contenidos fundamentales del curso.

Nota: Todas las actividades se pueden realizar de forma presencial o remota en función de las circunstancias.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Bürdek, Bernard: Diseño. Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1994, 1ª ed.

Cross, Nigel: Métodos de Diseño. Estrategias para el diseño de productos. México, Editorial Limusa, 1999, 1ª ed., 190 páginas.

González Ruiz, Guillermo: Estudio de diseño. Sobre la construcción de ideas y su aplicación a la realidad. Buenos Aires, Editorial Emecé, 1994, 1ª ed., 447 páginas.

Manzini, Ezio: La materia de la invención. Materiales y Proyectos. Barcelona, Editorial CEAC, 1993, 1ª ed., 190 páginas.

Munari, Bruno ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1989, 3ª ed., 384 páginas.

Munari, Bruno: Diseño y Comunicación Visual. Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 3ª 1977.

Quarante, Danielle: Diseño Industrial I. Elementos introductorios. Barcelona, Editorial CEAC, 1992, 1ª ed., 282 páginas.

Quarante, Danielle: Diseño Industrial II. Elementos teóricos. Barcelona, Editorial CEAC, 1992, 1ª ed., 282 páginas.

