

Programa docente del Grado en Diseño

FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Proyectos I
Curso	2º
Itinerario	Producto
Nombre del docente	1º cuatrimestre Guiu Llusà + 2º cuatrimestre Iván Merino
Núm. de créditos ECTS	8

Descripción asignatura

Asignatura práctica para el aprendizaje del desarrollo de un proyecto completo de diseño de producto.

La metodología durante el desarrollo de un producto es un factor crucial que determinará la calidad final del diseño. La asignatura de Proyectos II pretende afianzar al alumno en el planteamiento correcto de todas las fases de la proyectación a fin de que prevenga y contemple todos aspectos que confieren el desarrollo de un producto.

Durante el semestre el alumno analizará todos los aspectos a tener en cuenta en la conceptualización de un nuevo diseño. Después desarrollará una hipótesis, un concepto y propondrá sus ideas en un anteproyecto.

Finalmente desarrollará un proyecto ejecutivo teniendo en cuenta todos los aspectos técnicos y de uso.

Objetivos aprendizaje

El objetivo de la asignatura es que el alumno adquiera todas las competencias para que pueda desarrollar por completo un proyecto de diseño de producto.

El alumno debe familiarizarse con la metodología en el desarrollo de un proyecto para saber extraer las conclusiones correctas y encaminar sus ideas en la conceptualización de nuevos productos.

Temario básico

Temario básico

Fase de análisis (Entorno / Mercado / Uso / Usuario / Marco técnico / Referentes)

Fase conceptualización (Premisas / Conclusiones / Objetivos / Brífig / Anteproyecto)

Proyecto Básico (Referentes técnicos / Despiece / Procesos / Uso / Ensamblaje)

Proyecto ejecutivo (Memoria / Planos / Renderings /Prototipado)

Metodología docente

Se trata de una asignatura proyectual en la que el alumno desarrollará un producto completo desde su análisis hasta su prototipado.

Se proporcionará al alumno una guía temporal para el desarrollo metodológico del proyecto. Cada punto a desarrollar para el decurso del proyecto será explicado y justificado por el profesor mediante ejemplos prácticos.

Se complementará el desarrollo del producto mediante tutorías comunes y personales para resolver dudas en el desarrollo de las distintas fases.

Cada bloque será revisado mediante una entrega que verifique que el alumno sigue las pautas de la metodología correctamente.

CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

¿Qué se evalúa?

La adquisición de los conceptos necesarios para el correcto diseño de un producto.

La elaboración de un proyecto real concreto.

¿Cuándo?

Las fechas de entrega de las distintas fases del proyecto.
Entrega final del conjunto de cada proyecto.

Ponderación de las actividades de evaluación

El 100% de la evaluación recae en la aplicación de los conceptos básicos de diseño expuestos en clase en el diseño del producto realizado por parte del alumno.

Asistencia a clase

El alumno tiene el deber de asistir obligatoriamente a las clases. Su incumplimiento puede comportar la pérdida del derecho a evaluación (NAVL) en aquellas asignaturas en que el profesor titular lo considere justificado. En el programa de cada asignatura, el profesorado deberá indicar el porcentaje mínimo de asistencia a clase para poder superar la asignatura. En caso de que no se indique dicho porcentaje en el programa, se aplicará, como norma general, el porcentaje mínimo de asistencia en el 80%, teniendo que justificar el alumnado los motivos de las ausencias. En función de la naturaleza de las causas de las ausencias sobrevenidas, el profesorado, previa consulta al tutor/a del alumno/a del centro, podrá decidir si procede la pérdida del derecho a la evaluación.

Una vez transcurridos los 10 minutos de inicio de clase, de examen o entrega de trabajos, el alumno no podrá entrar en el aula excepto si puede justificar el retraso con algún documento válido.

Fuentes de información

Pipes, Alan. Dibujo Para Diseñadores. Editorial Blume 2008, Barcelona.

Lesko, Jim; Industrial Design. Willey, 1999, Canada.

Steur, Roselien; Eissen, Koos. Sketching: The Basics. Bliss Publisher, 2011, Amsterdam.

Steur, Roselien; Eissen, Koos. Sketching, drawing techniques for product designers. Bliss Publisher, 2011, Amsterdam.

Munari, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. GGDiseño. Barcelona 1981

BUREAUX, Stéphane. **Design Culinaire**. Ed. Eyrolles. 2011. Paris

FUTUR COMPOST. Ed. Institut de Cultura de Barcelona Electa. 1999. BCN

CAMPOS, Cristian. **Diseñar con Plástico**. Ed. Maomao. 2008. BCN

Charlotte & Peter Fiel. **Designing The 21st Century**. Ed. Taschen. 2005. Bonn

RAMS, Dieter. **Less is More**. Ed. Klaus Klemp. 2009. Nachdruck

Documentaries:

OBJECTIFIED. Gary Hustwit. 2011