

# Programa docente del Grado en Diseño

## FICHA TÉCNICA

Nombre de la asignatura	Proyectos III
Curso	4º
Itinerario	Producto
Nombre del docente	Genís Senén Gilabert
Núm. de créditos ECTS	6

### Descripción asignatura

Asignatura teórico/práctica en la que se desarrollarán unos productos/objetos desarrollando primero una base teórica sobre la cual crear unos modelos físicos en 3D.

### Objetivos aprendizaje

- 1- Poner en práctica la metodología de diseño aprendida durante los tres años anteriores, exigiendo un nivel de profundidad mayor que en los anteriores. Se tendrá que afrontar el desarrollo de unos productos de acuerdo a unos requisitos y condicionantes técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- 2- Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en lo proyectas.
- 3- Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destreza, y procedimientos adecuados.
- 4- Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- 5- Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
- 6- Saber cómo analizar un producto existente.
- 7- Ampliar los referentes que tienen, tanto de diseñadores como de empresas fabricantes.
- 8- Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuadas en cada caso.
- 9- Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
- 10- Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
- 11- Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
- 12- Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## Temario básico

---

Durante el cuatrimestre se desarrollarán dos proyectos con una estructura similar. En ellos se realizará desde la conceptualización del producto hasta la formalización del mismo. Para ello crearán una hipótesis que tendrán que desarrollar a partir del análisis de documentación teórica y referentes de productos donde finalmente lo formalizarán en un producto. Este producto se desarrollará primero en dibujo y después pasará al 3D (digital y físico en forma de prototipo). Finalmente harán una presentación del proyecto delante de la clase.

## Metodología docente

---

Las clases serán teórico-prácticas. A pesar de que desde el primer día ya trabajan sobre un proyecto, las primeras sesiones serán mayoritariamente teóricas y a medida que vayamos avanzando pasarán a ser totalmente prácticas.

El cuatrimestre se divide en dos grandes proyectos, pero en algunas sesiones haremos unos pequeños ejercicios de lectura, análisis e investigación para reforzar algunos temas vistos en los proyectos.

## CRITERIOS Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN

---

### ¿Qué se evalúa?

---

La evaluación de la asignatura es continuada. El sistema de evaluación está regido por los siguientes criterios:

1. La adecuación de los resultados entregados segundoss los objetivos propuestos.
2. La participación activa en las clases y actividades que se desarrollen.
3. Nivel de las capacidades de expresión y comunicación oral y escrita.
4. Coherencia de los trabajos presentados.
5. La atención e interés en la presentación de los trabajos de los compañeros y el debate.
6. Grado de calidad en los acabados y presentación.
7. Nivel de esfuerzo e iniciativa personal en la experimentación e investigación de un estilo propio.
8. Uso correcto de las herramientas de trabajo.
9. La capacidad de investigación.
10. Saber detectar carencias en el propio conocimiento y buscar herramientas para superarlas mediante la reflexión crítica.
11. Compromiso con el proyecto, el grupo y la clase.

### ¿Cuándo?

---

El primer trabajo se entregará al principio de la semana número 10 y el segundo el último día de clase (semana 17 de clase)

#### Ponderación de las actividades de evaluación

45% primer proyecto, 45% segundo proyecto y 10% correspondiente a la asistencia y comportamiento en clase.

#### Asistencia a clase

Mínimo tendrán que asistir a un 70% de las clases para que el alumno sea evaluado.

#### Fuentes de información

*MUNARI, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos?. Gustavo Gili, 1983. ISBN 9788425211546*

*VAN HELVERT, Marjanne .The Responsible Object. A History of Design Ideology for the Future. Valiz, 2016. ISBN: 978-94-92095-19-0*

*PAIS, Ana Paula i F. STRAUSS, Carolyn. Slow Reader. A Source for Design Thinking and Practice. Valiz, 2016. ISBN: 978-94-92095-01-5*

*LEONARD, Annie. Story of stuff: The Impact of Overconsumption on the Planet, Our Communities, and Our Health-And How We Can Make It Better. Free Press, 2011. ISBN: 978-1451610291*

*NAVARRO, José Luis, Maquetas, Modelos y Moldes. Editorial Universitat Jaume I. 2011*

*TERSTIEGE, Gerrit. The Making of Design: From the First Model to the Final Product. Basel. BirkhauserVerlag AG, 2009. ISBN 9783034600897*

*DONALD, A. Norman. The design of everyday things, Basic Books, 1986.SBN 9780465050659*

*MAEDA, John. The Laws of Simplicity. MIT Press, 2006. ISBN-13: 978-0262134729*

*SHIMIZU, Yoshiharu; KOJIMA, Takashi; TANO, Masazo: Models and Prototypes. Japan. Graphic Sha Pub Co, 2001. ISBN: 978-4766106176*