

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE PRODUCTOS

AÑO ACADÉMICO: 2021-22
CURSO: 1º
CARÁCTER: Formación Básica
SEMESTRE: 1º
ECTS: 6
HORAS LECTIVAS: 45
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105
HORAS TOTALES: 150
IDIOMA/S: Castellano/Català
CÓDIGO: 16971

EQUIPO DOCENTE: Salva Fàbregas sfabregas@elisava.net / Noel Díaz ndiaz@elisava.net

NOTA Informativa: Debido a la pandemia de la COVID-19 se ha establecido un protocolo de adaptación de la información, que puede aparecer originalmente en este PDA, para adecuarla a las circunstancias cambiantes que se puedan producir. [TABLA DE ADAPTACIÓN](#)

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Introducción a los procesos y lenguajes propios de la mención de Diseño de Producto desde el conocimiento y desarrollo de sus códigos propios. Uso de los elementos básicos y comunes que fundamentan los principios del diseño.

CONTENIDOS

- Fundamentos de los distintos ámbitos del diseño: lenguajes contextos y referentes.
- Inmersión en el proceso proyectual a partir de los conceptos de: forma, como medio de expresión y soporte de una idea; composición, como combinación de componentes para configurar un resultado; proporción, como la interrelación entre las diferentes magnitudes.; materialidad, como conjunto de percepciones sensoriales.
- Simbolismo, proceso e impacto ambiental.
- Introducción al proyecto de diseño de producto: forma, función y materialidad

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a. (PA)

COMPETENCIAS

- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios científicos y humanísticos, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (G1)
- Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto. (G3)
- 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. (CB2)
- Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional. (T1)
- Elaborar proyectos de diseño coherentes con una visión propia del diseño. (E2)
- Experimentar con materiales, procesos y técnicas para aportar valor al proyecto de diseño. (E5)
- Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño. (E10)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Aplica sus conocimientos para la resolución de problemas en ámbitos laborales complejos o profesionales y especializados que requieren el uso de ideas creativas e innovadoras.
- Evalúa de forma global los procesos de aprendizaje llevados a cabo de acuerdo a las planificaciones y objetivos planteados y establece medidas de mejora individual.
- Explica y demuestra coherencia en el proyecto de diseño respecto a un enfoque personal.

- Aplica creativamente los conocimientos técnicos que aportan valor al proyecto.
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas de representación adecuadas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

| SISTEMA DE EVALUACIÓN | PONDERACIÓN |
|---------------------------------------------------|-------------|
| P1-Observación de la participación | 10 |
| P2-Seguimiento del trabajo realizado | 15 |
| P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos | 75 |

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

| ACTIVIDAD EVALUABLE | PESO | RECUPERABLE (hasta 50%) | SISTEMA DE EVALUACIÓN |
|---------------------------------|------|-------------------------|-----------------------|
| Actividad-1 Producto-1 | 25% | SI* | P-5 |
| Actividad-2 Producto-2 | 25% | SI* | P-5 |
| Actividad-3 Producto-3 | 25% | SI* | P-5 |
| Actividad-4 Portfolio | 15% | NO | P-2 |
| Actividad-5 Sketchbook/Procesos | 10% | NO | P-1 |

El/La estudiante tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el/la alumno/a podrá escoger, hasta un límite del 50%.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia. En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

En caso de emergencia sanitaria que implique confinamiento, las actividades y las ponderaciones de la evaluación no se alterarán.

En caso de que las pruebas no se puedan realizar presencialmente, se realizarán telemáticamente.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

- Campi, Isabel. 2003. *Iniciació a la història del disseny industrial*. 3ª ed. Barcelona: Edicions 62
- De Fusco, Renato. 2005. *Historia del diseño*. Barcelona: Santa & Cole
- Gorman, Carma R., ed. *The industrial design reader*. New York: Allworth Press
- Newson, Alex, Eleanor Suggett, Deyan Sudjic. 2016. *Designer maker user*. London: Phaidon: Design Museum
- Raizman, David. 2010. *History of modern design: graphics and products since the Industrial Revolution*. 2ª ed. London: Laurence King
- Torrent, Rosalía, Joan M. Marín. 2005. *Historia del diseño industrial*. Madrid: Cátedra

El profesorado facilitará una bibliografía específica al inicio de la asignatura, en el caso que proceda.