

1. Dades de l'assignatura

ESPECIALITAT	CURS	SEMESTRE	TIPUS	ECTS
Producte	Segon	Segon	Específica	8

Departament: Projectes i teoria del disseny

Idioma d'impartició: Català/castellà

Web de l'assignatura: https://sites.google.com/a/escoladisseny.com/projectes_producte_1/

1.1. Requisits per cursar l'assignatura: (Requisits previs, mínims o necessaris per cursar l'assignatura i/o recomanacions)

Haver aprovat l'assignatura Fonaments del Disseny

1.2. Professor/a

Marta González Gómez
Correu electrònic: mgonzalez@escoladisseny.com

1.3. Cap de departament

Antoni Riera Sabater
Correu electrònic: triera@escoladisseny.com

1.4. Normativa de referència

Decret 43/2013, de 6 de setembre, pel qual s'estableix a les Illes Balears el pla d'estudis dels ensenyaments artístics superiors conduents al títol superior de disseny de les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte i se'n regula l'avaluació. (BOIB Núm. 125, de 10 de setembre de 2013)

2. Contextualització de l'assignatura dins el pla d'estudis

2.1. Matèria a la qual pertany l'assignatura (Matèria a la qual pertany l'assignatura i conjunt d'assignatures vinculades entre si, i paper de l'assignatura dins el pla d'estudis)

Projectes de productes i sistemes

2.2. Perfil professional (interès de la matèria per la professió, amb exemples)

El dissenyador de productes genera idees de disseny, les comunica, explora i valora, realitza tests i prototips, produeix dibuixos detallats i coneix els processos productius.

3. Competències de l'assignatura

3.1. Competències transversals (CT) (Triar i marcar les corresponents a l'assignatura)

- CT01 Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.
- CT02 Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.
- CT03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.
- CT04 Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.
- CT05 Comprendre i utilitzar, almenys, una llengua estrangera en l'àmbit del seu desenvolupament professional.
- CT06 Realitzar autocrítica cap al propi desenvolupament professional i interpersonal.
- CT07 Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.
- CT08 Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.
- CT09 Integar-se adequadament en equips multidisciplinaris i en contextos culturals diversos.
- CT10 Liderar i gestionar grups de treball.
- CT11 Desenvolupar en la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i la sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat.

- CT12 Adaptar-se, en condicions de competitivitat, als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar els canals adequats de formació continuada.
- CT13 Cercar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.
- CT14 Dominar la metodologia de recerca en la generació de projectes, idees i solucions viables.
- CT15 Treballar de forma autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor en l'exercici professional.
- CT16 Usar els mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat envers el patrimoni cultural i mediambiental.
- CT17 Contribuir amb la seva activitat professional a la sensibilització social de la importància del patrimoni cultural, la seva incidència en els diferents àmbits i la seva capacitat de generar valors significatius.

3.2. Competències generals del títol (CG) *(Tria i marca les corresponents a l'assignatura)*

- CG01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG02 Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
- CG03 Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.
- CG04 Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.
- CG05 Actuar com a mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç.
- CG06 Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.
- CG07 Organitzar, dirigir i / o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.
- CG08 Plantejar estratègies de recerca i innovació per a resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.
- CG09 Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat.
- CG10 Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
- CG11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- CG12 Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny.
- CG13 Conèixer el context econòmic, social i cultural en què té lloc el disseny.
- CG14 Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.
- CG15 Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat.
- CG16 Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles.
- CG17 Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a la consecució objectius personals i professionals.
- CG18 Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.
- CG19 Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies de recerca.
- CG20 Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.
- CG21 Dominar la metodologia d'investigació.
- CG22 Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

3.3. Competències específiques de l'especialitat (CE)

- CEDP2 Produir i comunicar la informació adequada relativa a la producció.
- CEDP6 Conèixer els processos per a la producció i desenvolupament de productes, serveis i sistemes.
- CEDP9 Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció.
- CEDP10 Determinar les característiques finals de productes, serveis i sistemes, coherents amb els requisits i relacions estructurals, organitzatives, funcionals, expressives i econòmiques definides en el projecte.
- CEDP11 Proposar, avaluar i determinar solucions alternatives a problemes complexos de disseny de productes i sistemes.
- CEDP12 Valorar i integrar la dimensió estètica en relació a l'ús i funcionalitat del producte.
- CEDP13 Determinar les solucions constructives, els materials i els principis de producció adequats en cada cas. Resoldre problemes projectuals mitjançant la metodologia, destreses i procediments adients

4. Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

Descripció del que un estudiant ha d'haver après en finalitzar l'assignatura. Aquests objectius d'aprenentatge generals de l'assignatura han de ser coherents amb les competències que el pla d'estudis ha definit i que l'estudiant ha de desenvolupar i assolir.

A.- COMPETÈNCIA DESCRIPTIVA:

- A.1 Expressar en llenguatge gràfic, oral i escrit.
- A.2 Utilitzar dels coneixements dels sistemes de representació, amb sentit tècnic i artístic.
- A.3 Dominar les eines, tècniques gràfiques, fotografia i programes informàtics d'ús comú en disseny.

B.- COMPETÈNCIA CRÍTICO-INTERPRETATIVA:

- B.1 Analitzar i valorar críticament el Disseny com a resultat de la integració d'un sistema complex de relacions formals, funcionals, ergonòmiques, fisiològiques, històriques, sociològiques, psicològiques, econòmiques, tecnològiques, administratives, etc
- B.2 Interpretar amb sentit crític de la significació cultural i social del Disseny, amb suport en les ciències i en la tecnologia.
- B.3 Interpretar críticament els objectes elementals del disseny: l'espai, els objectes, les imatges, les instal·lacions.
- B.4 Interpretar críticament el disseny com a fet social, detectant mancances i satisfent necessitats físiques i psíquiques.

C.- COMPETÈNCIA CREATIVA:

- C.1 Dominar el procés metodològic, capacitat d'anàlisi.
- C.2 Sintetitzar i desenvolupar dissenys.
- C.3 Idear i formalitzar propostes pròpies.
- C.4 Utilitzar creativament normes i requisits formals, funcionals, tecnològics i normatius.

D.- COMPETÈNCIA D'EXECUCIÓ:

- D.1 Dissenyar a nivell executiu considerant les implicacions dels processos industrials més elementals i les característiques objectives dels materials que hi intervenen.

5. Continguts temàtics de l'assignatura (distribuïts en unitats d'aprenentatge)

Definició i realització de projectes de productes i de sistemes d'acord amb els factors d'ús, expressius, ergonòmics, estètics, tècnics, tecnològics, productius, socials, econòmics, culturals, ambientals i de mercat que configuren l'entorn del producte. Aplicació d'estratègies i criteris de decisió, innovació i qualitat. Aplicació de les tècniques de representació i presentació per a la completa definició i comunicació del producte o sistema. Pressupostos i anàlisi de viabilitat. Gestió de projectes de disseny de productes i de sistemes. Tecnologia digital per a la presentació i la comunicació del projecte i el desenvolupament del producte. Realització de projectes en els diferents camps de l'especialitat. Mètodes de recerca en disseny.

El procés projectual com a recerca. Fonamentació i estudi teoricopràctic de projectes de disseny de productes i de sistemes.

Es treballaran tres unitats mitjançant el desenvolupament d'un projecte per a cadascuna d'elles. L'esquema de cada projecte serà similar (investigació i informació, definició del problema de disseny, ideació i desenvolupament, i comunicació) i es concretarà amb l'enunciat pertinent al començament de cada exercici que es penjarà a la web de l'assignatura.

UNITAT 1

Disseny com a solució de problemes de vida quotidiana.

Material: lliure. Producte: lliure

UNITAT 2

Design food. Treballar amb productes de curta durada canviant la forma per a tal d'aconseguir noves prestacions.

Material: Menjar. Producte: Lliure

UNITAT 3

re-make, re-use, re-cycle

Material: lliure. Producte: lliure

NOTA: Segons la temporització i el desenvolupament del curs/grup, com a adaptació a circumstàncies no previstes; es podrà modificar el contingut d'alguna o vàries de les unitats o afegir/treure unitats.

6. Bibliografia i altres recursos

Bibliografia bàsica:

- MUNARI Bruno. ¿Cómo nacen los objetos?. Ed. Gustavo Gili. 1983 ISBN: 84-252-1154-9
- RODGERS Paul y MILTON Alex. Diseño de Producto. Ed. Promopress. 2011. ISBN-13: 978-84-92810-22-2
- BONSIEPE, Gui. Teoría y práctica del diseño industrial. Ed Gustavo Gili. 1978 ISBN: 84-252-0697-9
- LÖBACH Bernd. Diseño industrial. Ed. Gustavo Gili. 1981. ISBN 84-252-1032-1
- SANZ, Félix y Lafarge José. Diseño Industrial. Ed. Thomson Editores. 2002 ISBN: 84-9732-076-X

Bibliografia complementària:

- LIDWELL William y MANACSA Gerry, Deconstructing Product Design. Ed. RockPort. 2009 ISBN-13: 9781592533459
- THOMPSON Henrietta. Remake it. Home. Ed. Thamos and Hudson. 2010. ISBN: 97805005144849
- RAMAKERS Renny. Droog Desing in context. Less+More. ISBN-13: 978-9064504570

Altres recursos:

A la pàgina web de l'assignatura es penjaran webs i autors de referència.

7. Metodologia docent

7.1. Estratègies generals metodològiques

Es proposen tres estratègies generals metodològiques: els projectes pràctics, l'anàlisi de l'actualitat i els referents, i el treball personal al quadern de notes.

Els projectes pràctics es treballaran segons:

- Classes expositives de grup per a parlar dels continguts de cadascun dels projectes que es duguin a terme, de la metodologia projectual...
- Tutories grupals i individualitzades per a fer el seguiment del projecte, a on els alumnes duran dibuixos (esbossos, croquis, plànols...) en format paper, impresos –si escau- a escala adient. Les correccions sobre la pantalla de l'ordinador es reduiran a revisió d'imatges de referència, textures i colors... Es valorarà especialment la participació activa en l'espai de correccions o tutories col·lectives i el comentari crític argumentat dels projectes dels companys per tal de millorar la competència crítico-interpretativa.
- Treball a classe per a fer les maquetes i prototips.
- Exposicions oral dels treballs a més a més del lliurament de la memòria i prototip. Els alumnes valoraran els projectes dels companys així com el seu, per tal de millorar la competència crítico-interpretativa. Es crearà conjuntament a classe un quadre amb els criteris d'avaluació dels projectes.
- Segons el calendari i la disposició es planejarà alguna sortida a fàbriques, exposicions o llocs d'interès per l'assignatura.

L'anàlisi de l'actualitat i els referents es treballaran segons:

- Mirant documentals o pel·lícules que tractin sobre alguna temàtica d'interès per l'assignatura.
- El professor o els alumnes proposaran temes de debats, xerrades, lectures, estudi d'objectes (deconstrucció)... sobre temes d'actualitat en el camp del disseny o sobre dissenyadors de referència. Així els alumnes prepararan una presentació del tema, ja sigui en format presentació pública, escrit...per tal de millorar la seva competència crítico-interpretativa.
- El professor pot proposar exercicis pràctics i breus per a realitzar a classe o a casa; per a millorar la capacitat d'anàlisi, reflexió teòrica i la intuïció creativa. L'enunciat d'aquests exercicis es donarà a classe i es concretarà el temps de execució.

El treball personal al quadern de notes es treballarà segons:

- L'alumne treballarà amb el seu "sketchbook" o quadern de dibuixos, realitzant croquis, collage, apunts, aquarel·les, colors... de forma diària, que es mostraran a classe, per tal de millorar les seves competències creatives, descriptives i d'execució. El format i tipus d'"sketchbook" serà de dimensions A5 de fulles blanques.
- El professor proposarà un treball escrit per estudiar i analitzar els elements compositius propis del disseny d'interiors a partir dels referents. L'enunciat d'aquest treball es donarà a classe, especificant les dates d'entrega.

7.2 Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge

Tots els alumnes han de presentar i participar en les següents activitats:

- Participació a classe, correccions dels projectes...
- Participació a les sortides que s'organitzin.
- Realitzar el projectes encomanats durant ell quadrimestre.
- Anàlisi de l'actualitat i els referents. Treballs de classe.
- "Sketchbook" o llibre de notes o quadern de croquis... amb apunts diaris (19 setmanes x 5 dibuixos /set = 95 dibuixos)

7.3 Instal·lacions del centre i material

Aula amb taules grans i projectors. L'alumne durà sempre a classe paper blanc, paper de croquis, llapis i escalímetre.

7.4 Activitats interdisciplinàries

7.5 Activitats complementàries

Realització d'exposicions per a presentar el treballs acabats i visites guiades a fàbriques, tallers i exposicions, segons el calendari o la disposició.

8. Criteris, procediments i instruments d'avaluació i qualificació

(L'avaluació del procés d'aprenentatge de l'estudiant es basarà en el grau i nivell d'adquisició i consolidació de les competències establertes d'acord amb el perfil professional definit per a l'especialitat corresponent)

8.1. Criteris d'avaluació generals del departament (si és el cas):

8.2. Criteris d'avaluació de l'assignatura:

TECNiques D'OBSERVACIÓ

- Assisteix regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- Participa regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- Participa a l'aula de manera discursiva i argumenta el propi punt de vista raonadament
- Demostra interès per la matèria
- Coneix, assimila i comprèn els conceptes fonamentals de l'assignatura
- Demostra i aplica correctament els conceptes fonamentals de l'assignatura en les activitats programades
- Coneix i utilitza correctament la terminologia específica de l'assignatura
- Coneix i utilitza correctament els materials, les eines, les tecnologia i les tècniques específiques de l'assignatura
- Demostra capacitat de síntesi, actitud crítica i raonament argumentat en les activitats programades
- Planifica correctament el temps i les activitats programades
- Treballa amb pulcritud, ordre i neteja
- Demostra capacitat per expressar conceptes o reflexions, amb un fil conductor bàsic i ordenat
- Compleix amb la metodologia de treball proposada, les normes de presentació i els terminis d'entrega establerts
- Presenta correctament les activitats programades
- Resol correctament les activitats programades
- Demostra sensibilitat artística, creativitat, innovació i originalitat en les activitats programades
- Desenvolupa un estil propi en les activitats programades.
- Per l'avaluació contínua s'entén amb una assistència mínima del 70% de les sessions, sinó s'haurà d'avaluar segons els criteris d'avaluació final i/o extraordinària..
- Cal presentar tots els projectes proposats per a obtenir la qualificació final i/o extraordinària.
- La mitjana entre notes dels projectes serà possible quan cap d'elles sigui inferior a 3. Si un projecte té menys de 3 no és podrà aprovar l'assignatura.
- Un projecte lliurat fora de termini es qualificaran penalitzant-los 1 punt per a cada dia de retard.
- La mitjana entre notes de l'assignatura serà possible quan cap de les parts sigui inferior a 3, és a dir si una de les parts té menys de 3, no es podrà aprovar l'assignatura.

Dins cada curs acadèmic es diferencien tres períodes d'avaluació:

- a) El període d'avaluació contínua, que es du a terme durant el període lectiu de cada semestre, i que ha de suposar, al menys, el 50 % de la qualificació final.
- b) El període d'avaluació complementària i final, que es du a terme a la finalització de cada semestre i en el qual es poden programar tant les recuperacions de les activitats d'avaluació contínua no superades o no realitzades com els exàmens o proves de l'avaluació final.
- c) El període d'avaluació extraordinària, que es du a terme a la finalització de cada any acadèmic i en el qual es fa la recuperació de l'avaluació final i, si escau, també es pot programar la recuperació de les activitats d'avaluació contínua.

8.3. Procediments i instruments d'avaluació i qualificació

		AVALUACIÓ CURS						
		Núm.	contínua	complementària	Núm.	Avaluació final febrer/juny	Núm.	Avaluació extraordinària setembre
<input checked="" type="checkbox"/>	Tècniques d'observació: actitud, assistència (mínim 70 %), correccions individuals...		5 %					
<input checked="" type="checkbox"/>	Treballs classe individuals i/o en grup: debats, presentacions...		10 %			%		%
<input checked="" type="checkbox"/>	Projectes/Treballs de llarga durada	3	70 %		3	60 %		60 %
<input type="checkbox"/>	Treballs en equip		%					
<input type="checkbox"/>	Exercicis pràctics		%			%		%
<input checked="" type="checkbox"/>	Quadern de dibuixos: presentació del total dels dibuixos (95), creativitat, qualitat...	1	15 %		1	15 %		15 %
<input type="checkbox"/>	Proves objectives parcials		%					
<input checked="" type="checkbox"/>	Prova objectiva final			%	1	25 %	---	25 %
			100 %	%			100 %	100 %
			100 %					

9. Altres observacions

(si és el cas)

Tots els exercicis (durant el curs, a l'avaluació final i a la extraordinària) es lliuraran impresos en paper i en format digital.