

GUIA DOCENT

2017-2018

1. Identificació de l'assignatura

Titulació: Títol Superior de Disseny
Nivell: Títol Superior d'Ensenyaments Artístics
Nom de l'assignatura/codi: EDP13-PROJECTES III

Especialitat	Curs	Període	Tipus	Nombre de crèdits ECTS
Producte	Tercer	Primer	Específica	8

Departament: Projectes i teoria del disseny

Idioma: Català

Horari: Divendres de 9:50 a 13:05 hores.

Web de l'assignatura: -

Professorat responsable:

Pere J. Nicolau
Correu electrònic: pnicolau@escoladisseny.com
Horari de tutories: -

Cap de departament

Antoni Riera Sabater
Correu electrònic: triera@escoladisseny.com
Horari d'atenció: -

2. Contextualització

2.1. Matèria a la qual pertany l'assignatura

Projectes de disseny de productes i sistemes.

2.2. Perfil professional

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

3. Requisits

3.1. Requisits essencials

Haver aprovat l' assignatura de formació bàsica de Fonaments del disseny.

3.2. Requisits recomanables

Haver aprovat les assignatures de Fonaments científics i ecològics del disseny, Projectes I (EDP03) i Projectes II (EDP09).

4. Competències

4.1. CT/Competències transversals

- 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 Integrar-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.

4.2. CG/Competències generals

- 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.

4.3.CE/Competències específiques de l'especialitat

- Determinar les característiques finals de productes, serveis i sistemes, coherents amb les relacions i els requisits estructurals, organitzatius, funcionals, expressius i econòmics definits en el projecte.
- Resoldre problemes projectuals mitjançant la metodologia, les destreses i els procediments adequats.
- Proposar, avaluar i determinar solucions alternatives a problemes complexos de disseny de productes i sistemes.
- Valorar la dimensió estètica en relació amb l'ús i la funcionalitat del producte i integrar-la-hi.
- Determinar les solucions constructives, els materials i els principis de producció adequats en cada cas.

- Conèixer els processos per a la producció i el desenvolupament de productes, serveis i sistemes.
- Produir i comunicar la informació adequada relativa a la producció.
- Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, la incidència que té en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la capacitat de generar identitat, innovació i qualitat en la producció.

5. Resultats d'aprenentatge

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 Expressar tècnicament i artísticament, en llenguatge volumètric, considerant les possibilitats expressives dels diferents materials i tècniques: Paper, fusta, metall, modelat, ceràmica, maqueta, etc
- A.4 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.
- D.2 Realitzar models i prototips.

6. Continguts

- Definició i realització de projectes i de sistemes d'acord amb els factors d'ús, expressius, ergonòmics, estètics, tecnològics, productius, socials, econòmics, culturals, ambientals i de mercat que configuren l'entorn del producte.
- 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.
- Pressupostos i anàlisi de viabilitat.

BLOC 0: TEMA D'APORTACIÓ I APLICACIÓ PERMANENT.

L'aplicació adient de les tècniques de representació i presentació per a la completa definició i comunicació del producte o sistema. Els diferents graus d'iconicitat.

El recurs de la tecnologia digital per a la presentació i la comunicació del projecte i desenvolupament del producte.

Mètodes d'investigació en el disseny. El procés projectual com investigació.

Fonamentació i estudi teòric-pràctic.

Aplicació d'estratègia i criteris de decisió, innovació i qualitat.

- Aquest tema es d'aplicació permanent i simultània al desenvolupament de cada un dels exercicis durant les seves corresponents fases. Es realitzaran tres projectes de disseny i innovació amb els següents continguts :

BLOC 1: PROJECTE 1

- a. Presentació de l'exercici i temes d'aportació
- b. Definició i realització de projectes de productes i de sistemes. Aplicació de factors d'ús, expressius, ergonòmics, estètics, tecnològics, productius i ambientals.
- c. Aplicació de la tecnologia digital a la presentació i desenvolupament del producte.
- d. Aplicació d'estratègia i criteris de decisió, innovació i qualitat
- e. Aplicació de les tècniques de representació i presentació del projectes del producte o sistema.

BLOC 2: PROJECTE 2

- a. Presentació de l'exercici i temes d'aportació
- b. Definició i realització de projectes de productes i de sistemes. Aplicació de factors d'ús, expressius, ergonòmics, estètics, tecnològics, productius i ambientals.
- c. Aplicació de la tecnologia digital a la presentació i desenvolupament del producte.
- d. Aplicació d'estratègia i criteris de decisió, innovació i qualitat
- e. Aplicació de les tècniques de representació i presentació del projectes del producte o sistema.

BLOC 3: PROJECTE 3

- Presentació de l'exercici i temes d'aportació
- Definició i realització de projectes de productes i de sistemes. Aplicació de factors d'ús, expressius, ergonòmics, estètics, tecnològics, productius i ambientals.
- Aplicació de la tecnologia digital a la presentació i desenvolupament del producte.
- Aplicació d'estratègia i criteris de decisió, innovació i qualitat
- Aplicació de les tècniques de representació i presentació del projectes del producte o sistema

7. Metodologia docent

7.1. Estratègies generals metodològiques

Classes expositives de grup per a parlar dels continguts de cadascun dels projectes que es duuguin a terme i després tutories grupals i individualitzades per a fer el seguiment del projecte, finalitzant amb una exposició oral dels treballs a més a més del lliurament de la memòria i prototip, segons els casos.

7.2 Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge

Activitats de treball presencial			48 hores
Modalitat	Tipus d'agrupament	Descripció de la finalitat i metodologia emprada	
Classes teòriques	Grup petit	S'exposarà el contingut teòric de l'assignatura a través de sessions presencials.	8 hores
Classes pràctiques	Individual	Projecte.	30 hores
Altres (sortides)	Grup petit	Sortides segons les necessitats del projecte	7 hores
Avaluació	Individual	Entrega i presentació oral.	3 hores
Activitats de treball no presencial			152 hores
Modalitat	Tipus d'agrupament	Descripció de la finalitat i metodologia emprada	
Treball autònom del projecte	Individual	Desenvolupament de projecte.	152 hores

7.3 Instal·lacions del centre i material

Aula amb taules grans i projector i talles de maquetes.

7.4 Activitats interdisciplinàries

Possibles col·laboracions amb l'assignatura de materials i dibuix d'expressió.

7.5 Activitats complementàries

Realització d'exposicions per a presentar el treballs acabats i visites guiades a fàbriques, tallers i exposicions.

8. Avaluació de l'aprenentatge dels estudiants

8.1. Criteris d'avaluació generals del departament

8.2. Criteris d'avaluació

- CA01 Assisteix regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- CA02 Participa regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- CA03 Participa a l'aula de manera discursiva i argumenta el propi punt de vista raonadament
- CA04 Demostra interès per la matèria

- CA05 Coneix, assimila i comprèn els conceptes fonamentals de l'assignatura
- CA06 Demostra i aplica correctament els conceptes fonamentals de l'assignatura en les activitats programades
- CA07 Coneix i utilitza correctament la terminologia específica de l'assignatura
- CA08 Coneix i utilitza correctament els materials, les eines, les tecnologia i les tècniques específiques de l'assignatura
- CA09 Demostra capacitat de síntesi, actitud crítica i raonament argumentat en les activitats programades
- CA10 Planifica correctament el temps i les activitats programades
- CA11 Treballa amb pulcritud, ordre i neteja
- CA12 Demostra capacitat per expressar conceptes o reflexions, amb un fil conductor bàsic i ordenat
- CA13 Segueix la metodologia de treball proposada, les normes de presentació i els terminis d'entrega establerts
- CA14 Presenta correctament les activitats programades
- CA15 Resol correctament les activitats programades
- CA16 Demostra sensibilitat artística, imaginació creativa, creativitat, innovació i originalitat en les activitats programades.
- CA17 Desenvolupa un estil propi en les activitats programades.

8.3. Procediments i tècniques d'avaluació i criteris de qualificació o ponderació

Dos itineraris, un per l'alumnat que assisteix amb aprofitament i un altre per l'alumnat que no assisteix:

Procediments i tècniques d'avaluació	Tipus (*)	Criteris d'avaluació	Criteris de qualificació o ponderació	
			Itinerari A	Itinerari B
<i>Tècniques d'observació</i>	NR	CA01, CA02, CA03, CA04, CA07, CA09, CA12, CA14	10%	---
<i>Presentacions orals en grup</i>	NR	CA03, CA05, CA06, CA07, CA09, CA12, CA14	10%	---
<i>Carpeta d'aprenentatge</i>	R	CA07, CA08, CA11, CA12, CA14, CA16	10%	---
<i>Treballs i projectes</i>	R	CA05, CA06, CA07, CA08, CA09, CA10, CA11, CA12, CA13, CA14, CA15, CA16, CA17	70%	100%
Total			100 %	100 %

*Aquest camp s'utilitza per especificar el tipus o caràcter de l'activitat d'avaluació: NR (no recuperable) o R (recuperable).

L'aplicació del procés d'avaluació demana de l'alumnat una assistència mínima del 70% del total d'activitats d'aprenentatge presencials.

9. Recursos, bibliografia i documentació complementària

9.1. Bibliografia bàsica:

Sanz Adan F. y Lafargue Izquierdo. "Diseño industrial: desarrollo del producto". Ed. PARANINFO.
 Lefteri, Chris. "Así se hace. Técnicas de fabricación para diseño de producto". Ed. BLUME.
 Lawson, Stuart. "Diseño de muebles". Ed. BLUME
 Hallgrimsson, Bjarki. "Diseño de Producto: Maquetas y prototipos. Ed. PROMOPRESS
 Galán, Julia. "Guía de dibujo y presentación de diseños de productos". Universitat Jaume I
 Navarro, J.L. "Taller de expresión tridimensional". Universitat Jaume I
 Gual, Jaume. "Fundamentos del modelado y prototipado virtual en el diseño de producto". Universitat Jaume I
 Bramston, David. "Bases del Diseño de Producto: Materiales". Ed. PARRAMÓN.

9.2. Bibliografia complementària:

Peña Andrés, Javier. "Selección de Materiales en el Proceso de Diseño". Ed. CPG.
 Bürdek, Bernhard E. "Diseño, historia, teoría y práctica del diseño industrial". Ed. GG.
 Munari, Bruno. "¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual". Ed. GG.
 Panero, Julius. "Las dimensiones humanas en los espacios interiores". Ed. GG.
 Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. "Ergonomía"
 Ricard, André. "La aventura creativa". Ed. ARIEL
 Heskett, John. "El diseño en la vida cotidiana". Ed. GG.
 Aicher, Otl. "El mundo como proyecto". Ed. GG.
 Fiell, Charlotte. "El diseño industrial de la a a la z". Ed. Taschen
 Fuad Luke, Alastair. "Manual de diseño ecológico. Un catálogo completo de mobiliario y objetos". Ed. Cartago.
 Chaves, Norberto. "El oficio de diseñar". Ed. GG.

9.3. Altres recursos:

Assistència a fires, exposicions, i esdeveniments culturals, visites a empreses.
Revistes, plataformes digitals i publicacions específiques. Llocs WEB.

10. Altres observacions *(si escau)*

-