



## 1. Dades de l'assignatura

ESPECIALITAT	CURS	SEMESTRE	TIPUS	ECTS
Producte	Tercer	Primer	Específica	8

Departament: Projectes i teoria del disseny

Idioma d'impartició: Català/castellà

Web de l'assignatura: [Fes clic per escriure](#)

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

Requisit mínim: Haver aprovat l'assignatura Fonaments del Disseny

Requisits recomanables: Haver aprovat les assignatures de EDP03-PROJECTES I, EDP09-PROJECTES II.

### 1.2. Professor/a

Neus Torres Bonet

Correu electrònic: [ntorres@escoladisseny.com](mailto:ntorres@escoladisseny.com)

### 1.3. Cap de departament

Antoni Riera Sabater

Correu electrònic: [triera@escoladisseny.com](mailto: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) *(Tria i marca 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 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.

### 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)

#### A.- COMPETÈNCIA EN EXPRESSIÓ I COMUNICACIÓ DEL DISSENY

- CE-DP1 Dominar els recursos gràfic-plàstics de la representació bi i tridimensional.
- CE-DP2 Produir i comunicar informació adequada relativa a la producció.
- CE-DP3 Conèixer els recursos tecnològics de la comunicació i les seves aplicacions al disseny de producte.
- CE-DP4 Dominar la tecnologia digital específica vinculada al desenvolupament i execució de projectes de disseny de producte.

#### B.- COMPETÈNCIA D'ANÀLISI CRÍTIC I VALORACIÓ DEL DISSENY

- CE-DP5 Analitzar models i sistemes naturals i les seves aplicacions en el disseny de productes i sistemes.
- CE-DP6 Conèixer els processos per la producció i desenvolupament de productes, serveis i sistemes.
- CE-DP7 Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en el que es desenvolupa el disseny de producte.
- CE-DP8 Comprendre el marc legal i reglamentari que regula la activitat professional, la seguretat i la salut laboral i la propietat intel·lectual i industrial.
- CE-DP9 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 capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció.

#### C.- COMPETÈNCIA EN DISSENY:

CE-DP10 Determinar les característiques finals de productes, serveis i sistemes, coherents amb els requisits i relacions estructurals, organitzatives, funcionals, expressives i econòmiques definides al projecte.

CE-DP11 Proposar, avaluar i determinar solucions alternatives a problemes complexos de disseny de productes i sistemes.

CE-DP12 Valorar i integrar la dimensió estètica en relació a l'ús i funcionalitat del producte.

#### D.- COMPETÈNCIA DE REALITZACIÓ:

CE-DP13 Determinar les solucions constructives, els materials i els principis de producció adequats en cada cas.

CE-DP14 Conèixer les característiques, propietats físiques i químiques i comportament dels materials utilitzats en el disseny de productes, serveis i sistemes.

### 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 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.

### 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.

#### 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 de producte 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 d'estratègia i criteris de decisió, innovació i qualitat
- d. Fase de comunicació

#### 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

- 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

NOTA: Segons la temporalització i el desenvolupament del curs, com a adaptació a circumstàncies no previstes; es podrà modificar el contingut d'alguna o varies de les unitats.

## 6. Bibliografia i altres recursos

### Bibliografia bàsica:

1. Sanz Adan F. y Lafargue Izquierdo, J. Thomson. *Diseño industrial: desarrollo del producto*. Ed. Paraninfo, S.A. ISBN: 9788497320764
2. Lefteri, Chris. *Así se hace. Técnicas de fabricación para diseño de producto*. Ed Blume, 2008. ISBN: 9788498012583
3. Bonsiepe, Guy. *Teoría y práctica del diseño industrial. Elementos para una manualística crítica*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1978 ISBN: 84-252-0697-9
4. Rodgers, Paul; Milton, Alex. *Diseño de producto*. Ed. Promopres, 2011. ISBN: 9788492810222
5. Löbach Bernd. *Diseño industrial*. Ed. Gustavo Gili. 1981. ISBN 84-252-1032-1
6. Sanz, Félix y Lafarge José. *Diseño Industrial*. Ed. Thomson Editores. 2002 ISBN: 84-9732-076-X

### Bibliografia complementària:

1. Bürdek, Bernhard E. *Diseño, historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona. ISBN: 978-84-252-1619-0
2. Munari, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 978-84-252-1154-6
3. Panero, Julius; Zelnik, Martin. *Las dimensiones humanas en los espacios interiores*. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 978-84-252-2174-3
4. Heskett, John. *El diseño en la vida cotidiana*. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 978-84-252-1981-8.
5. Aicher, Otl. *El mundo como proyecto*. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 978-84-252-2028-9
6. Fiell, Charlotte. *El diseño industrial de la a a la z*. Ed. Taschen Benedikt. ISBN: 9783822850558
7. Fuad Luke, Alastair. *Manual de diseño ecológico. Un catálogo completo de mobiliario y objetos*. Ed. Cartago. ISBN: 9781900826365
8. Chaves, Norberto. *El oficio de diseñar*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. ISBN: 978-84-252-1840-8

### Altres recursos:

- Assistència a fires, exposicions, i esdeveniments culturals, visites a empreses.
- Revistes, plataformes digitals i publicacions específiques.
- Recursos online a través de la web de L'assignatura: Documents de consulta, vídeos, documentals o llocs web.

## 7. Metodologia docent

### 7.1. Estratègies generals metodològiques

Classes expositives de grup per a parlar dels continguts de cadascun dels projectes que es duiguin 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

Tres projectes, de durada semblant

### 7.3 Instal·lacions del centre i material

Aula amb taules grans i projectors i taller 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. 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):

No hi ha criteris d'avaluació generals de departament

### 8.2. Criteris d'avaluació de l'assignatura:

- 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
- L'alumne haurà d'assistir al 70% de les classes per poder optar a aprovar per curs amb el mètode d'avaluació contínua. L'alumne que no aprovi l'assignatura per avaluació contínua, si vol superar l'assignatura haurà de lliurar tots els treballs realitzats per curs, més la realització d'una prova objectiva final, a la convocatòria de febrer i de setembre.
- L'avaluació dels projectes quedarà definida a cada un dels enunciats.

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: registres, llistes de control, aptitud, assistència...		5%					
<input checked="" type="checkbox"/>	Treballs orals individuals i/o en grup: debats, presentacions...		15 %			%		%
<input checked="" type="checkbox"/>	Projectes/Treballs de llarga durada	3	80 %		3	80 %	3	80 %
<input type="checkbox"/>	Prova objectiva final			%		20 %	---	20 %
			%	%		100 %		100 %
		100 %						

## 9. Altres observacions

(si és el cas)

Fes clic per escriure