

## 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:** EDP20-PROJECTES V

| Especialitat | Curs  | Període | Tipus      | Nombre de crèdits ECTS |
|--------------|-------|---------|------------|------------------------|
| Producte     | Quart | Primer  | Específica | 8                      |

**Departament:** Projectes i teoria del disseny

**Idioma:** Català/castellà

**Horari:** Dilluns 9.50-11.40 i Divendres 9.50-13.05

**Web de l'assignatura:** -

#### Professorat responsable:

Margalida Canet Oliver  
 Correu electrònic: mcanet@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** (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

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. Requisits

#### 3.1. Requisits essencials

Fonaments del Disseny

#### 3.2. Requisits recomanables

EDP03-PROJECTES I, EDP09-PROJECTES II, EDP13-PROJECTES III, EDP17- PROJECTES IV

### 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 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.

#### 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.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, mediambientals i de sostenibilitat, 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.  
C.5 Innovació en els resultats del procés creatiu així com cerca de l'excel·lència.

### 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 (distribuïts en unitats d'aprenentatge)

### 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 següents exercicis durant les seves corresponents fases.

### BLOC 1: DISSENY D'UN PRODUCTE D'INNOVACIÓ I INVESTIGACIÓ. Disseny, investigació i desenvolupament de nous conceptes, materials, aplicacions i productes.

- 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 projecte del producte o sistema.
- f. Aplicació de la normativa vigent en quan a la documentació del projecte i coneixement de la que pugui afectar al producte en sí.
- g. Elaboració de pressupostos.

### BLOC 2: PRESENTACIÓ A UN CONCURS. Disseny i desenvolupament de nous conceptes i productes

- 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 projecte del producte o sistema.
- f. Aplicació de la normativa vigent en quan a la documentació del projecte i coneixement de la que pugui afectar al producte en sí.
- g. Elaboració de pressupostos.

### BLOC 3: DISSENY D'UN PRODUCTE AMB APLICACIÓ D'IMPRESIONS 3D. Disseny, investigació i desenvolupament de nous conceptes, materials, aplicacions i productes.

- 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 projecte del producte o sistema.
- f. Aplicació de la normativa vigent en quan a la documentació del projecte i coneixement de la que pugui afectar al producte en sí.
- g. Elaboració de pressupostos.

## 7. Metodologia docent

### 7.1 Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge

| Activitats de treball presencial    |                    |   | 75 hores  |
|-------------------------------------|--------------------|---|-----------|
| Modalitat                           | Tipus d'agrupament | Descripció de la finalitat i metodologia emprada  |           |
| Classes teòriques                   | Grup gran          | S'exposarà el contingut teòric de l'assignatura a través de sessions presencials.   | 15 hores  |
| Tutories                            | Individual         | activitats d'orientació, seguiment i avaluació del procés d'aprenentatge d'un estudiant o un grup reduït d'estudiants amb atenció personalitzada del professor. | 42 hores  |
| Avaluació                           | Individual         | Presentació i exposició oral dels projectes finalitzats.  | 9 hores   |
| Altres                              | Grup gran          | visites programades, projeccions, sortides de camp, etc.  | 9 hores   |
| Activitats de treball no presencial |                    |   | 125 hores |
| Modalitat                           | Tipus d'agrupament | Descripció de la finalitat i metodologia emprada  |           |
| Estudi i treball autònom            | Individual         | Desenvolupament d'un projecte de disseny.   | 10 hores  |
| Estudi i treball autònom            | Individual         | Visionat de pel·lícules i documentals   | 30 hores  |

### 7.2 Instal·lacions del centre i material

Aula amb taules grans i projector. Connexió a internet.

### 7.3 Activitats interdisciplinàries

Es realitzaran amb l'assignatura EDP22-Presentació i comunicació de projectes

### 7.4 Activitats complementàries

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

## 8. Avaluació de l'aprenentatge dels estudiants

Dins cada curs (any/semestre) es diferencien tres períodes d'avaluació:

- El període d'avaluació contínua, que es du a terme durant el període lectiu de cada curs (any/semestre), i que ha de suposar, al menys, el 50 % de la qualificació final.
- El període d'avaluació complementària i final, que es du a terme a la finalització de cada curs (any/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.
- El període d'avaluació extraordinària, que es du a terme a la finalització de cada curs (any/semestre) 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.

### 8.1. Criteris d'avaluació (tria i marca les corresponents a l'assignatura)

- 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 Demuestra interès per la matèria
- CA05 Coneix, assimila i comprèn els conceptes fonamentals de l'assignatura
- CA06 Demuestra 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 Demuestra 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 Demuestra 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 Demuestra sensibilitat artística, imaginació creativa, creativitat, innovació i originalitat en les activitats programades.
- CA17 Desenvolupa un estil propi en les activitats programades.

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

Elements de qualificació:

- Procediment o tècnica d'avaluació: activitats o proves (escrites, orals, pràctiques, projectes, treballs, etc.) per obtenir la informació necessària dels alumnes i poder-los avaluar.
- Criteris d'avaluació: descripció del que l'estudiant ha de fer per demostrar que ha aconseguit el resultat de l'aprenentatge.
- Criteris de qualificació o ponderació: el pes que es dona a cada instrument o procediment a l'hora de quantificar el grau d'aprenentatge aconseguit per cada alumne.

Els procediments i les tècniques establerts per avaluar el nivell d'adquisició i el progrés de l'aprenentatge dels estudiants són els següents:

- Proves objectives (vertader/fals, elecció múltiple, aparellament d'elements, etc.).
- Proves de resposta breu.
- Proves de resposta llarga, de desenvolupament.
- Proves orals (individuals, en grup, presentació de temes o treballs, etc.).
- Treballs i projectes.
- Informes/memòries de pràctiques.
- Proves d'execució de tasques reals o simulades.
- Sistemes d'autoavaluació (oral, escrita, individual, en grup).
- Escales d'actituds.
- Tècniques d'observació (registres, llistes de control, etc.).
- Carpeta d'aprenentatge.
- Altres procediments.

Caràcter de les activitats d'avaluació segons les dues categories següents:

- No recuperable (NR): activitat que s'ha de superar en el període lectiu de l'assignatura; és a dir, no hi ha l'opció de superar-la en el període de recuperació del calendari acadèmic.
- Recuperable (R): activitat que es pot superar en el període de recuperació.

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  |
| Tècniques d'observació (registres, llistes de control, etc.) | NR        | CA-1, CA-2, CA-4, CA-10.   | 10%                                   | ---          |
| Treballs i projectes   | R         | CA-3, CA-5, CA-6, CA-7, CA-8, CA-9, CA-11, CA-12, CA-13, CA-14, CA-15, CA-16, CA-17. | 90                                    | 100%         |
| <b>Total</b>   |           |  | <b>100 %</b>                          | <b>100 %</b> |

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

## 9. Recursos, bibliografia i documentació complementària

### 9.1. Bibliografia bàsica:

1. DISEÑO INDUSTRIAL: DESARROLLO DEL PRODUCTO. Sanz Adan F. y Lafargue Izquierdo, J. Thomson. Ed. Paraninfo, S.A. ISBN: 9788497320764
2. ASÍ SE HACE. TÉCNICAS DE FABRICACIÓN PARA DISEÑO DE PRODUCTO. Chris Lefteri. Ed Blume, 2008. ISBN: 9788498012583
3. TEORÍA Y PRÁCTICA EL DISEÑO INDUSTRIAL. ELEMENTOS PARA UNA MANUALÍSTICA CRÍTICA. Guy Bonsiepe. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1978 ISBN: 84-252-0697-9
4. DISEÑO DE PRODUCTO. Rodgers, Paul; Milton, Alex. 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

### 9.2. Bibliografia complementària:

1. DISEÑO. HISTORIA, TEORÍA Y PRÁCTICA DEL DISEÑO INDUSTRIAL. Bernhard E. Bürdek. Ed. Gustavo Gili, Barcelona. ISBN: 978-84-252-1619-0
2. ¿CÓMO NACEN LOS OBJETOS? (APUNTES PARA UNA METODOLOGÍA PROYECTUAL) B. Munari. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 978-84-252-1154-6
3. LAS DIMENSIONES HUMANAS EN LOS ESPACIOS INTERIORES. Julius Panero, Martin Zelnik. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 978-84-252-2174-3

4. EL DISEÑO EN LA VIDA COTIDIANA. John Heskett. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 978-84-252-1981-8.
5. EL MUNDO COMO PROYECTO. Otl Aicher. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 978-84-252-2028-9
6. EL DISEÑO INDUSTRIAL DE LA A A LA Z. Charlotte Fiell. Ed. Taschen Benedikt. ISBN: 9783822850558
7. MANUAL DE DISEÑO ECOLÓGICO. UN CATÁLOGO COMPLETO DE MOBILIARIO Y OBJETOS. Alastair Fuad Luke. Ed. Cartago. ISBN: 9781900826365
8. EL OFICIO DE DISEÑAR. Norberto Chaves. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. ISBN: 978-84-252-1840-8

### 9.3. Altres recursos:

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

### 10. Altres observacions (si escau)