



GRADO EN DISEÑO

Módulo: FUNDAMENTAL
Materia: DISEÑO OBJETUAL
Asignatura: CÓDIGO: 804098

NOMBRE: **DISEÑO DE PRODUCTO I**

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso: Segundo
Carácter: Obligatoria
Período de impartición: 1er semestre o 2º semestre
Carga Docente: 6 ECTS
 Teórica: 3 ECTS
 Práctica: 3 ECTS
 Tutorías: 6 horas/semana

Departamento responsable: DISEÑO E IMAGEN
Coordinador: Daniel García López
Correo electrónico: dangar30@ucm.es
Teléfono: 913943653

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR

Conocer el Paradigma del Diseño de Objetos. Crear, concebir, expresar, hacer, a la luz del paradigma. Diseñar objetos: Pergeñarlos, crearlos, proyectarlos; generar un documento comunicativo que exprese la concepción de un objeto concreto –su diseño- para ser realizado por la industria.

Esta asignatura representa un inicio al conocimiento multidisciplinar del diseño, un primer acercamiento al objeto y una introducción a la práctica proyectual en este ámbito. Esto supone, por un lado, un primer análisis, de aquellos fenómenos que estructuran y definen los aspectos relativos a los conceptos de diseño y de objeto en sus distintos planos de significación; y, por otro, un primer encuentro con todas aquellas herramientas, tanto conceptuales como prácticas, que dan cuerpo al proceso proyectual, desde los primeros estudios hasta las últimas conclusiones en forma de comunicación.

OBJETIVOS

Objetivos generales:

- OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.
- OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.
- OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así



como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

- OG.10. Promover la investigación como la base para un desarrollo continuo del diseño y su cultura, así como también para ejercer el rol estratégico que le corresponde.
- OG.13. Formar profesionales que dominen en profundidad las condiciones requeridas para la creación de productos gráficos, tridimensionales y escénicos desde su concepción hasta su realización definitiva.

Objetivos específicos:

- Fomentar el trabajo en grupo y la acciones en grupos multidisciplinares.
- Valorar los parámetros espacio-culturales y los antecedentes tipológicos que concurren en el proceso de diseño de un objeto.
- Aplicar los fundamentos y conceptos básicos del diseño que intervienen en un proceso proyectual.
- Plantear un proceso a través del cual encontrar propuestas coherentes y creativas en el diseño de un objeto.
- Definir los requisitos a tener en cuenta en el diseño de un objeto.
- Observar y analizar los fenómenos espacio-estructurales relacionados con este campo para su aplicación.
- Conocimiento de recursos técnicos, constructivos y materiales para su aplicación en la construcción de objetos.
- Manejar las técnicas de expresión, tanto las tradicionales como los nuevos medios para la expresión y comunicación de ideas, tanto en 2D como en 3D.
- Fomentar el empleo de las nuevas tecnologías como herramientas proyectuales.

COMPETENCIAS

Competencias generales:

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
- CG.2. Adquirir la capacidad básica para enunciar resultados relevantes por su implicación práctica en los distintos campos del Diseño, integrando la información procedente de otras disciplinas, para desarrollar nuevas propuestas y soluciones así como para transmitir y transferir los conocimientos adquiridos.
- CG.4. Aplicar los necesarios conocimientos de modelización, tecnología de los materiales y técnicas de producción al desarrollo de los proyectos de diseño atendiendo a su viabilidad y a los condicionantes sociales, tecnológicos y medioambientales.

Competencias Específicas:

- CE.1. Resolver casos reales planteados en el ámbito de la sociedad mediante habilidades de ideación, representación, proyectación, modelización y optimización, entendiendo sus condicionantes sociológicos, antropológicos, psicológicos y ergonómicos.
- CE.2. Aplicar una metodología adecuada al proceso de la elaboración del proyecto.



- CE.4. Planificar la producción de un diseño en función de los procesos necesarios y su interdependencia, asignando una correcta distribución de las herramientas de que se disponga y de las restricciones de tiempo y recursos.
- CE.7. Ser capaz de realizar trabajos profesionales en los campos del diseño gráfico, objetual, escenográfico y en los nuevos medios.

CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Conceptos básicos sobre el diseño y la práctica proyectual.
- Conceptos básicos sobre la teoría de los objetos.
- Introducción al objeto como comunicación.
- Iniciación al análisis de los objetos.
- Percepción, proporción, composición y color en el objeto.
- Estructura de los objetos. La función y la forma.
- Iniciación al conocimiento de los materiales.
- Iniciación al proceso proyectual.
- Acercamientos a la definición de la forma como construcción.
- Conceptos básicos sobre maquetación. Modelos 3D de trabajo.
- La comunicación técnica del proyecto.
- Redacción final del proyecto para su entrega.

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de trabajos o proyectos a desarrollar. Propuesta de proyectos de corta duración individualmente o en grupos. Exposición y presentación pública de trabajos dirigidos por el profesor.	CG1. CG2. CG4 CE1. CE2. CE4. CE7	3



Debates dirigidos. Realización de los exámenes propuestos en la Programación Docente del Curso.		
El estudiante elaborará los ejercicios y propuestas indicadas por el profesor. Realizará aquellas lecturas que el profesor considere para el desarrollo del curso además de las que crea apropiadas para completar sus conocimientos. Elaborará apuntes y estudiará las teorías impartidas por el profesor en clase. Realizará resúmenes teóricos. Trabajarán en los procesos proyectuales investigando, relacionando y haciendo todas aquellas prácticas y construcciones necesarias para la consecución de los objetivos propuestos en cada ejercicio.	CG1. CG2. CG4 CE1. CE2. CE4. CE7	60-70% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Elaborará y preparará los trabajos para poder ser evaluados. Preparación de valuaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	CG1. CG2. CG4 CE1. CE2. CE4. CE7	40-30% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.

Actividad del estudiante:

- Realizará prácticas, planteamientos y diálogos en el trabajo de grupo.
- Estudiará las teorías dadas por el profesor.
- Elaborará apuntes y dossiers sobre la base de las teorías impartidas por el profesor.
- Tomará nota de las correcciones del profesor a los ejercicios y prácticas realizadas.
- Investigará y relacionará conceptos en los diversos campos de conocimiento que concurren en la práctica del diseño.
- Observará y analizará los diversos parámetros y la estructura de los objetos.
- Realizará todas aquellas prácticas proyectuales, necesarias para conseguir los objetivos propuestos en cada ejercicio.
- Hará los dibujos de abocetado y croquizado que necesite en sus procesos proyectuales.
- Construirá tanto los modelos 3D como las maquetas que resulten necesarias en sus procesos de trabajo.
- Llevará a cabo los documentos escritos y realizará los planos técnicos normalizados, necesarios y suficientes para la comunicación de su proyecto.
- Visitará talleres, museos y exposiciones y asistirá a conferencias relacionados con la materia de esta asignatura.
- Investigará, relacionará y catalogará bibliografía y otros documentos relacionados con esta área.
- Empleará las nuevas tecnologías en su práctica proyectual.



Cronograma:

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

Al menos se realizarán seis proyectos de corta duración a lo largo del curso.

EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos realizados individualmente o colectivamente y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
 - Trabajo del estudiante tutelado por el profesor, el 20-30% del total.
 - Trabajo autónomo del estudiante, el 50-70% del total.
 - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total.

BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard, Jean. (2010) *El sistema de los objetos*. Editorial Siglo XXI, España.
- Bonsiepe. G. (1984). *Teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Munari, B. (). *Como nacen los objetos*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Ricard. A. (1982). *Diseño por qué*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Williams. CHR. (1978). *Los orígenes de la forma*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Chamorro Sánchez, Juan Antonio (2004) *Epistemología y enseñanza en el arte del diseño*
<http://eprints.ucm.es/tesis/bba/ucm-t27871.pdf>