



GRADO EN DISEÑO

Módulo	FUNDAMENTAL	
Materia	DISEÑO OBJETUAL	
Asignatura	CÓDIGO: 804100	NOMBRE: DISEÑO DE PRODUCTO II

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Tercero
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: Andrea Santamarina Martínez
Correo electrónico: asanta05@ucm.es
Teléfono: 91 3943653

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR

En esta asignatura y desde el conocimiento multidisciplinar del diseño, se siguen sentando las bases genéricas que permitirán abordar más adelante proyectos de diseño más complejos. Esto conlleva la profundización, en la práctica, tanto de los procesos de gestación de ideas, como de la definición y el desarrollo de los objetos. Así mismo se plantean los aspectos de la representación gráfica y la comunicación del proyecto.

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 el conocimiento de los materiales y las habilidades necesarias para trabajar con ellos.
- OG.5. Promover el conocimiento de aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del contexto del diseño y de sus productos a lo largo de todo su ciclo de vida.



- OG.7. Desarrollar y cultivar en el alumno las habilidades comunicativas en las relaciones interpersonales y en las situaciones profesionales hasta que sea capaz de presentar y defender oralmente y por escrito su propio trabajo.
- 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. Iniciar al estudiante en las prácticas de la investigación, haciéndole comprender las reglas del rigor y la exigencia para con el propio trabajo.

Objetivos específicos:

- Fomentar el trabajo en grupo y las 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.
- Conocimiento de materiales y recursos y técnicas para la construcción de objetos.
- Manejar las técnicas de expresión, tanto las tradicionales como los nuevos medios, para la expresión y comunicación de ideas.

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.

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.
- Aplicaciones metodológicas y procesos creativos
- Percepción visual y aspectos sobre la creación de la forma en el diseño de objetos
- Planos de lectura de los objetos



- Forma, función y construcción.
- Forma, color y la textura en el diseño de un objeto.
- Exploración tridimensional en la definición de un objeto.
- La comunicación gráfico-técnica de un proyecto.

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 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 ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG1. CG2. CE1. CE2. CE4. CE7.	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CG1. CG2. CE1. CE2. CE4. CE7.	60-70% de los 3 ECTs de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	CG1. CE2.	40-30% de los 3 ECTs de trabajo autónomo del estudiante.

Actividad del estudiante:

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Realización en clase y entrega de ejercicios breves de aplicación de cada una de las unidades temáticas.
- Proyectos de aplicación. en los que el alumno profundiza en los fundamentos del diseño, en la percepción visual de la forma y en el contenido y el uso de las imágenes.



- Breves proyectos personales de investigación sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Participación en debates, talleres, ejercicios en grupo y otras actividades de clase.

Cronograma

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

EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos 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 tutelado del estudiante por el profesor supondrá un 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

- Aristóteles. (2006) *La poética*. Ed. Alianza.
- Arnheim, R. (1979). *Arte y percepción visual*. Barcelona: Ed. Alianza.
- Bachelard, G. (1994). *La poética del agua*. Ed. México: Fondo de Cultura Económica.
- Barrios, C. (1970). *Elementos de normalización*. Madrid.
- Csikszntmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la inversión*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Danielle, Q. (2006).: *Diseño Industrial. Dos tomos*. Ed. CEAC. Enciclopedia del Diseño.
- Dick, P. (1973). *Técnicas de presentación*. Madrid: Ed. Herman Blume.
- Hans, B. *La inquietud que atraviesa el río. un ensayo sobre la metáfora*. Ed. Península/ Ideas.
- Manfred, M. (1982). *Procesos elementales de proyección. 4 tomos*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Munari, B. (1984). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Rodríguez Abajo, F.J. (1974). *Dibujo Geométrico y de Croquización*. Ed. Marfil.
- Van, L. (1970). *Los objetos*. Buenos Aires: Ed. Tiempo Contemporáneo.
- Wong, W. (1984). *Fundamentos del diseño bi y tri dimensional*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.