

Plan 448 GRADO EN INGENIERÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL Y DESARROLLO DE PROD.

Asignatura 42435 TALLER DE DISEÑO I

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

TALLER DE DISEÑO I.

Materia de Desarrollo del Producto. Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto.

Asignatura obligatoria.

2º Curso. 4º Semestre.

Departamento: Urbanismo y Representación de la Arquitectura.

Área de Conocimiento: Expresión Gráfica Arquitectónica

Créditos ECTS

6 Créditos ECTS.

150 horas (60 horas presenciales + 90 horas no presenciales).

Competencias que contribuye a desarrollar

CG1. Capacidad de análisis y síntesis.

CG2. Capacidad de organización y Planificación del tiempo.

CG5. Capacidad para aprender y trabajar de forma autónoma.

CG8. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica.

CG11. Capacidad para la Creatividad y la Innovación.

CE-F-1. Cultura del proyecto: capacidad de adaptar la creatividad, las herramientas metodológicas y los conocimientos adquiridos a la resolución de problemas de diferente índole, relacionados con el desarrollo de producto.

CE-F-8. Capacidad para la comunicación en lenguajes formales gráficos y simbólicos.

CE-E-1. Transversalidad del conocimiento.

CE-E-2. Capacidad para desarrollar procesos proyectuales.

CE-E-3. Realización de proyectos de diseño y desarrollo industrial.

CE-E-5. Capacidad para determinar los requerimientos formales y funcionales de un diseño y establecer los modelos necesarios para verificarlos.

CE-E-7. Capacidad de proyectar, visualizar y comunicar ideas.

CE-E-10. Dominar los aspectos metodológicos para el diseño de productos.

CE-E-13. Capacidad de comprensión del espacio tridimensional, los elementos básicos que lo ocupan y las relaciones entre éstos

Objetivos/Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje:

- Identificar, formular y resolver problemas.
- Extraer datos útiles a partir de los resultados de un experimento y aplicarlos al diseño del producto.
- Planificar las fases de desarrollo de un producto a nivel preliminar.
- Aplicación de conceptos de Usabilidad, Diseño para Todos, Diseño Ecológico, Diseño Emocional y Diseño Crítico.

Contenidos

1. Diseño Conceptual y Preliminar

- Análisis y reconocimiento del problema: información y valoración.
- Definición y clasificación del problema, definición de objetivos.

1. Solución de problemas de complejidad básica desde la experimentación y la creatividad.

- Elección de métodos, producción de ideas, posibles soluciones: Conceptos, esquemas, modelos. Refuerzo del

lenguaje gráfico a mano alzada.

1. Conocimiento a partir de ensayo, prueba y error para la mejora de la solución propuesta.

- Elección de materiales
- Valoración de las soluciones al problema: Examen de soluciones, proceso de selección, proceso de valoración.

1. Sketching y defensa de modelos. Realización de la solución del problema

- Dibujos y solución de diseño.
- Construcción / Estructura / Detalles.

1. Evaluación funcional, estética e ingeniosa.

- Desarrollo de modelos / Documentación.

## Principios Metodológicos/Métodos Docentes

Se trata de una clase participativa de todos los alumnos individualmente o en equipo, de tal manera que a partir de los conceptos básicos necesarios, y explicaciones específicas del proyecto a desarrollar, se exponen en público todos los trabajos con participación del autor o autores y con debate del resto del alumnado, todo ello supervisado y dirigido por el profesor.

Ocasionalmente se utilizará instrumental de taller necesario para realizar las piezas que componen el proyecto. Su utilización estará en función de la adecuación del mismo, quedando supeditado este uso al criterio del maestro de taller.

El seguimiento de los trabajos no presenciales se realizará mediante consultas y tutorías en horario presencial.

## Criterios y sistemas de evaluación

Sistemas de evaluación:

- Trabajo individual y en grupo.
- Trabajo autónomo con seguimiento continuado.
- Presentación pública de los trabajos.

Criterios y sistemas de evaluación

- La evaluación del alumno se realiza de forma continuada, valorando cada una de las distintas fases de los trabajos en función del propio desarrollo, hasta alcanzar el resultado final; este proceso comprende unos trabajos de croquis e ideación del proceso de proyecto que se corrige a lo largo del curso según las entregas y exposición pública.

- Se valorará la adecuación de los resultados a la propuesta, la originalidad, la presentación, la flexibilidad del trabajo, la aportación de otras alternativas y la exposición pública del trabajo.

- La exposición pública comprende el 15% de la nota final. Un 70% corresponde al trabajo propiamente dicho según entregas, croquis, objeto definitivo, elección del modelo, ejecución, acabados, documentación, presentación. El 15% restante corresponde a la participación del alumno en el aula.

## Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial

- Bibliografía
- Material de dibujo

## Calendario y horario

El curso se desarrolla a lo largo de 15 semanas en sesiones de cuatro horas, dedicadas al trabajo específico del objeto de proyecto con explicaciones, exposiciones y correcciones por parte del alumno y del profesor.

En algunos casos (según disponibilidad) dos de estas cuatro horas se dedicarán al trabajo de taller en la escuela para la ejecución del modelo y solución formal física, con supervisión del maestro taller y del profesor, en las que también se incluyen consultas y tutorías relativas al proyecto.

El detalle del plan de trabajo se colgará y actualizará en Campus Virtual.

## Tabla de Dedicación del Estudiante a la Asignatura/Plan de Trabajo

ACTIVIDADES PRESENCIALES

HORAS

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

HORAS

---

Seminario / Taller (2,2 ECTS)

50

Estudio / Realización trabajo (3,6 ECTS)

90

Evaluaciones / tutorías

10

Total presencial

60

Total no presencial

90

---

**Responsable de la docencia (recomendable que se incluya información de contacto y breve CV en el que aparezcan sus líneas de investigación y alguna publicación relevante)**

Víctor A. Lafuente Sánchez.

Profesor Asociado del Departamento de Urbanismo y Representación de la Arquitectura. Área de Expresión Gráfica Arquitectónica.

Doctor Arquitecto. Máster en Economía de la Cultura y Gestión Cultural. Licenciado en Historia y Ciencias de la Música.

Líneas de investigación:

- Lenguaje gráfico y comunicación.
- Teoría del dibujo y la representación arquitectónica.
- Patrimonio inmaterial e impacto económico.

---

**Idioma en que se imparte**

Castellano.