

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

Asignatura 42443 TALLER DE DISEÑO II

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Asignatura  
 Taller de Diseño II  
 Materia  
 Desarrollo del Producto  
 Titulación  
 Grado Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto  
 Nivel  
 Grado  
 Tipo/Carácter  
 Obligatorio  
 Créditos ECTS  
 6  
 Curso  
 3º  
 Lengua en que se imparte  
 Castellano  
 Cuatrimestre  
 2º  
 Departamento  
 Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos  
 Área de Conocimiento  
 Composición Arquitectónica

Créditos ECTS

6 ects

Competencias que contribuye a desarrollar

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG1 Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
- CG2 Capacidad de organización y Planificación del tiempo
- CG3 Capacidad de expresión oral.
- CG5 Capacidad para aprender y trabajar de forma autónoma.
- CG7 Capacidad de razonamiento crítico/ análisis lógico.
- CG8 Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica.
- CG9 Capacidad para trabajar en equipo de forma eficaz.
- CG11 Capacidad para la Creatividad y la Innovación.
- CG14 Capacidad de Evaluar

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CE-F-1 Cultura de 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 del 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-4 Capacidad para planificar las fases de desarrollo de un producto a nivel conceptual.
- CE-E-5 Capacidad para determinar los requerimientos formales y funcionales de un producto.

- CE-E-7 Capacidad de proyectar, visualizar y comunicar ideas.
- CE-E-20 Habilidades en el uso de herramientas para la construcción de modelos.
- CE-P-12 Capacidad para la redacción e interpretación de documentación técnica

## Objetivos/Resultados de aprendizaje

- Solucionar problemas de complejidad media desde la experimentación y la creatividad.
- Redactar un briefing y elaborar un estudio de mercado.
- Diseñar un producto.
- Planificar los procesos de diseño del producto creado.
- Presentar y defender públicamente el diseño creado.

## Contenidos

### DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

La principal contribución de la asignatura al perfil de la titulación es la planificación del proceso de diseño y la detección de oportunidades para la innovación. Esta asignatura contribuye a la práctica profesional del diseño industrial y se realizará por medio del desarrollo de proyectos de diseño completos, desde la fase conceptual a la de desarrollo y comunicación. Los resultados obtenidos serán proyectos de productos industriales viables técnica y comercialmente y serán susceptibles de integrarse en el portafolio personal del alumno.

El conocimiento y adecuado desarrollo de los trabajos que en la asignatura se realicen serán útiles para este curso, la asignatura de Taller de Diseño III Y el Proyecto Fin de Grado, de cuarto curso, así como para la futura práctica profesional.

### CONTENIDOS:

Planificación del proceso de diseño. Redacción del briefing. Diseño Conceptual y Preliminar. Solución de problemas de complejidad media desde la experimentación y la creatividad. Diseño de detalle. Evaluación y mejora de la solución propuesta. Diseño y planificación de modelos tridimensionales. El prototipo como proceso del proyecto de diseño. Evaluación final del producto.

Estos contenidos se estructurarán en las siguientes unidades didácticas.

### ESTRUCTURACIÓN DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS:

#### I. Planificación del proceso de diseño:

1. Planificación del proceso de diseño.
2. Detección de oportunidades para la innovación.
3. Viabilidad técnica y comercial de un producto.
4. Visualización y comunicación del proyecto.
5. Evaluación del proyecto.

#### II. Proyecto 1:

1. Búsqueda de información. Presentación.
2. Planteamiento de ideas. Bocetos y renders. Presentación y evaluación.]
3. Desarrollo de ideas: planos, maquetas, prototipos. Presentación
4. Visualización final: planos, maquetas, fotos.
5. Evaluación del proyecto: autoevaluación y evaluación con usuarios (fotos, encuestas).
6. Presentación final: memoria, paneles, exposición de modelos, video, presentación pública, etc.

#### III. Proyecto 2:

1. Búsqueda de información. Presentación.
2. Planteamiento de ideas. Bocetos y renders. Presentación y evaluación.
3. Desarrollo de ideas: planos, maquetas, prototipos. Presentación
4. Visualización final: planos, maquetas, fotos.
5. Evaluación del proyecto: autoevaluación y evaluación con usuarios (fotos, encuestas).
6. Presentación final: memoria, paneles, exposición de modelos, presentación pública, etc.

## Principios Metodológicos/Métodos Docentes

### Metodologías de enseñanza y aprendizaje.

· Método expositivo/ lección Magistral: El profesor expone los contenidos necesarios y presenta la metodología a emplear para el desarrollo del proyecto. Se desarrolla en el aula con el grupo completo de alumnos.

Competencias a desarrollar: CE-F-1, CE-E-2, CE-F-4, CE-F-5, CE-P-12

· Aprendizaje orientado a proyectos: Se desarrollan 2 proyectos, donde se pone en práctica la metodología detallada por el profesor y las fases de desarrollo de un producto que se especifiquen, en dos ejercicios realizados individualmente y por grupos. Se va revisando el trabajo desarrollado, con el profesor y resto de compañeros, en sesiones periódicas durante los talleres y las tutorías que se concierten para tal efecto.

Competencias a desarrollar: CG1, CG2, CG5, CG7, CG8, CG11, CE-F-1, CE-F-11, CE-E-1, CE-E-2, CE-E-3, CE-E-4, CE-E-5, CE-E-7, CE-E-20, CE-P-12

· Aprendizaje cooperativo: Se empleará en algunas actividades presenciales y no-presenciales para permitir la relación con los compañeros y potenciar el desarrollo de las competencias interpersonales y el logro más eficaz de los objetivos formativos.

Competencias a desarrollar: CG1, CG2, CG3, CG9, CG11, CG14

Actividades Formativas: Las actividades planteadas y su contenido en créditos

**ACTIVIDADES PRESENCIALES:** son aquellas que necesitan de la intervención directa de profesores y estudiantes, como son las clases de aula, las clases de laboratorio, los seminarios, las tutorías, las prácticas externas,...

· Clases de aula (Teoría): Método expositivo. Se muestran los contenidos necesarios para desarrollar los proyectos, así como ejemplos y productos afines a los ejercicios a desarrollar, bien por lo didáctico de su planteamiento y metodología o bien por tratarse de una temática similar.

0,2 ECTS: 5 horas

· Seminario/Taller: En ellos los alumnos y el profesor intercambian críticas y reflexiones sobre el desarrollo del proyecto. Son actividades muy participativas y hacen especial hincapié en fomentar la interacción entre los asistentes, resolver dudas y potenciar la madurez del estudiante, así como su habilidad para argumentar y defender sus ideas.

1,8 ECTS: 45 horas

· Evaluación: Presentación pública de los estudios y proyectos realizados a lo largo del curso y evaluación final.

0,2 ECTS: 5 horas

· Tutorías: Se llevarán a cabo individualmente y en grupo, previamente concertadas, con la intención de que los estudiantes superen las dificultades que encuentra en el aprendizaje y desarrollo de los proyectos, resuelva sus dudas y amplíe las fuentes bibliográficas.

0,2 ECTS: 5 horas

**ACTIVIDADES NO PRESENCIALES:** son aquellas que los estudiantes pueden realizar libremente, sin presencia del profesor, de manera individual o en grupo.

· Estudio/Realización del Proyecto: Los estudiantes se encargan de la organización de su propio estudio y trabajo, asumiendo la responsabilidad y el control del aprendizaje.

3,6 ECTS: 90 horas

## Criterios y sistemas de evaluación

La evaluación se determina mediante el sistema de evaluación continua sobre los dos ejercicios de proyecto planteados a lo largo del curso. Se valora la adecuada respuesta del proyecto, tanto su enfoque y desarrollo como su resultado parcial y final, en relación a los contenidos y objetivos de cada ejercicio.

En términos generales, la evaluación se realizará en base a estos porcentajes:

Desarrollo y entrega de proyectos: 80 %

Presentación y Defensa de Proyectos: 20%

Los criterios de evaluación generales se establecen sobre:

- La idea:

Capacidad propositiva y el nivel de conceptualización.

- El desarrollo:

Asistencia y participación en clase. Trabajo gradual y correcciones con el profesor.

Grado de definición de los elementos. Adecuación a los requerimientos del briefing. Equilibrio entre estética, funcionalidad y carácter del producto. Atención a aspectos como la sostenibilidad, el Diseño para Todos, etc.

- La transmisión:

Presentación pública. Coherencia entre el producto y su representación, así como en los diferentes elementos entregados. Adecuada descripción, corrección y verosimilitud en lo presentado.

La dinámica de la asignatura está enfocada fundamentalmente a la obtención de la nota mediante evaluación continuada de los tres ejercicios de proyecto. El cuarto ejercicio o examen ordinario y el examen extraordinario –con distintos formatos- sólo tienen sentido para los estudiantes que habiendo seguido la asignatura no han obtenido el aprobado, aunque a él puedan presentarse todos los estudiantes matriculados en ellas.

Para la obtención del aprobado por curso son condiciones indispensables:

- La asistencia continuada y participación en las clases teóricas y prácticas.

- La entrega de las etapas específicas de proyecto en cada uno de los dos proyectos propuestos.

- Entrega final de los ejercicios y obtención de aprobado en cada uno de ellos. (Se podrán compensar las notas de los dos proyectos, si se obtiene en uno de ellos un 4,5, siempre que en el otro ejercicio se supere el 6)

Para obtener el aprobado en la convocatoria ordinaria/ extraordinaria (junio/ julio):

- El estudiante que no haya aprobado la asignatura por curso, deberá ponerse en contacto con el profesor lo antes

posible, ya que deberá realizar dos proyectos, individualmente, siendo necesario llegar al mismo nivel que el adquirido por sus compañeros a lo largo del curso. (Se podrán compensar las notas de los dos proyectos, si se obtiene en uno de ellos un 4,5, siempre que en el otro ejercicio se supere el 6)

## Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial

### RECURSOS DE APRENDIZAJE:

- **PROYECTORES DE IMAGEN DIGITAL:**

El cañón o video proyector se emplea fundamentalmente en las clases teóricas. En ocasiones, se utiliza un dvd o película para reflexionar sobre un proceso de diseño o algún aspecto interesante para el ejercicio. Se empleará también para las correcciones finales de los ejercicios.

- **CORCHO o similar:**

El corcho del aula es útil especialmente en los desarrollos parciales realizados durante los seminarios, como medio de visualizar rápidamente distintas soluciones y realizar pequeñas correcciones públicas.

- **TALLER DE MAQUETAS:**

Se empleará el taller de maquetas para que los alumnos desarrollen las maquetas y prototipos de sus ejercicios. Puntualmente se utilizará durante las clases presenciales, y fundamentalmente en las horas no presenciales.

- **DOCUMENTACIÓN IMPRESA:**

Se facilitará, cuando se considere necesario, documentación impresa para la reflexión y apoyo del desarrollo de los ejercicios.

- **BIBLIOGRAFÍA:**

Se proporciona a los alumnos una bibliografía básica de la asignatura, y complementaria en función de cada ejercicio, para que pueda consultar y ampliar los contenidos explicados en clase. La mayor parte de los libros se encuentran en la EII y ETSAV. El profesor comenta al inicio de cada ejercicio, aquellos libros más aconsejables para su desarrollo. Se procura que el alumno coja el hábito de emplear este recurso, tanto para esta asignatura, como para su vida profesional.

- **PÁGINAS WEB RELACIONADAS:**

Se indica también a los estudiantes aquellas páginas web que puedan ser de utilidad para el alumno en el desarrollo de los trabajos.

- **ESCRITORIO VIRTUAL:**

MOODLE es una herramienta que ofrece el Escritorio Virtual de la Universidad de Valladolid, que sirve especialmente de ayuda para guiar al alumno en su trabajo No Presencial. Permite, entre otras cosas, facilitar el seguimiento de la asignatura, incluir documentación digital obligatoria y/o complementaria para el seguimiento de la misma; páginas web relacionadas con la asignatura, que pueden ser de ayuda al alumno; inclusión y registro de prácticas por parte del alumno, y seguimiento y evaluación de las mismas, por parte del profesor; inclusión de canales de noticias relacionadas con la asignatura; incorporación de información extra que pueda servir de incentivo para los alumnos, como foros sobre exposiciones o viajes relacionados con la materia de la asignatura, etc...

#### APOYO TUTORIAL:

Se lleva un modelo de formación integral de tutorías, empleando las siguientes tipologías:

- **Personalizada:** Relación directa entre profesor y estudiante sobre cuestiones académicas individuales o derivadas de una situación personal o profesional.

- **Tutoría virtual:** A través de la plataforma Virtual Moodle. Se emplea esporádicamente para algunas consultas puntuales dirigidas a grupos o a alguna actividad concreta.

- **Tutoría por parejas o grupal:** Se realizan con obligatoriedad, en relación a las actividades propuestas durante el curso. Son tutorías planificadas con antelación, en las que se establece fechas de reunión, horario y temas a discutir. No son evaluadas, pero contribuyen a clarificar la calificación final, en caso de duda.

## Calendario y horario

Indicado en la página web de la EII

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

Se incluye en fichero adjunto cronograma detallado orientativo.

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)

Departamento: Teoría de la arquitectura y Proyectos Arquitectónicos.

Área: Composición Arquitectónica.

Despacho 400. E.T.S. Arquitectura. Avda. Salamanca s/n. 47014, Valladolid.

Despacho Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos. 2º piso. Escuela de Ingenierías Industriales. Sede Francisco Mendizábal. C/ Francisco Mendizábal, 1 - 47014 Valladolid.

COORDINADOR DE LA ASIGNATURA:

Fernández Villalobos, Nieves

[Contacto: [nfvillalobos@arq.uva.es](mailto:nfvillalobos@arq.uva.es)]

PROFESORES DE LA ASIGNATURA:

---

Idioma en que se imparte

Español

---