

GUÍA DOCENTE DISEÑO DE MOBILIARIO

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º y 4º	Anual/semestral: Semestral
Tipo de asignatura: Optativa	Materia: Optativa
Horas de docencia semanales: 2	Horas de trabajo totales: 84
ECTS: 3	
Departamento: Proyectos	
Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024	

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

En esta asignatura se desarrollan contenidos relacionados con los distintos ámbitos del diseño de mobiliario y paralelamente el alumnado se enfrenta a trabajos prácticos y proyectos del sector. El análisis de estilos de vida y necesidades, así como la viabilidad productiva, caracterizan el proceso de diseño.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos, CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales, CG10 Ser capaz de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial, CG16 Ser capaz de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles, CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

→ Competencias específicas

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos, CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico, CEG8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Principales ámbitos del mobiliario: doméstico, de oficina y para exterior. Mobiliario modular, multifuncional, plegable, en kit. Proyectos de mobiliario. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Proceso de fabricación.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
6	Principales ámbitos del mobiliario: doméstico, de oficina y para exterior. Mobiliario modular, multifuncional, plegable, en kit.	8
20	Proyectos de mobiliario.	20
10	Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Proceso de fabricación.	20

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	13
Asistencia a clases prácticas lectivas	23
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	-
TOTAL	36

→ Actividades de trabajo autónomo horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	48
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	0
TOTAL	48

6. METODOLOGÍA

Por tratarse de una asignatura teórico- práctica, se alternarán las explicaciones teóricas por parte del profesor, con los debates de grupo y la aplicación práctica de los contenidos a proyectos concretos. El intercambio de opiniones, el diálogo y el debate caracterizarán la dinámica general de la clase, potenciando en todo momento un sistema de trabajo basado no solamente en la teoría impartida por el profesor, sino en la motivación y el autoaprendizaje. Visita a exposiciones, empresas.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

Clases presenciales teóricas en las que el profesor explicará los contenidos y mostrará ejemplos. Clases teórico-prácticas en las que se potenciará el intercambio de opiniones y el debate entre los miembros del grupo. Clases prácticas en las que el alumnado desarrolle los trabajos. Tutorías personalizadas.

→ Actividades de trabajo autónomo

Proyectos individuales. Actividades de trabajo en grupo: Ejercicios y trabajos sobre problemas concretos. Preparación de proyectos fuera del aula: búsqueda de información, materiales, desarrollo de maquetas o prototipos, resolución del documento-memoria

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/os estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ Estudiantes evaluados por un tribunal

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes

podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirles y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Presentaciones orales de los ejercicios y del proyecto propuestos.
Proyecto: Investigación, conceptualización, memoria y maqueta.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Desarrollar proyectos de mobiliario específico
Utilizar las herramientas digitales para el desarrollo de proyectos.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El alumnado deberá tener entregados y aprobados todos los trabajos y los proyectos para superar la asignatura.
Los trabajos serán entregados en las fechas indicadas para la entrega: No se admitirán proyectos fuera de plazo sin justificante médico o por motivos de causa mayor.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Desarrollar proyectos de mobiliario específico Utilizar las herramientas digitales para el desarrollo de proyectos.	90%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Desarrollar proyectos de mobiliario específico Utilizar las herramientas digitales para el desarrollo de proyectos.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Desarrollar proyectos de mobiliario específico Utilizar las herramientas digitales para el desarrollo de proyectos.	100%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Desarrollar proyectos de mobiliario específico Utilizar las herramientas digitales para el desarrollo de proyectos.	100%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	0%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa sin restricciones.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Equipos informáticos con acceso a INTERNET.
Mesas grandes de trabajo.
Pizarra, proyector y pantalla de proyección.
Libros especializados, revistas y documentales o películas.

→ Recursos de la/el estudiante

10. BIBLIOGRAFÍA

- Booth, S., & Plunkett, D. (2014). Muebles para diseñar interiores. Blume.
- Dal Fabro, M. (1972). Muebles tapizados: diseño y construcción. CEAC.
- Design Museum. (2016). Cómo diseñar una silla (2.ª ed.). Editorial GG.
- Hudson, J. (2009). Proceso: 50 productos de diseño del concepto a la fabricación. Blume.
- Lefteri, C. (2008). Así se hace. Blume.

- Page, A. (1992). Guía de recomendaciones para el diseño de mobiliario ergonómico. Instituto de Biomecánica de Valencia.