

GUÍA DOCENTE INICIACIÓN AL PROYECTO DE DISEÑO DE PRODUCTO

Especialidad: PRODUCTO

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 1º

Anual/semestral: 2do semestre

Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad Materia: Proyectos de diseño de productos y sistemas

Horas de docencia semanales: 6

Horas de trabajo totales: 168

ECTS: 6

Departamento: Proyectos

Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura tiene como objetivo introducir al alumnado en los aspectos básicos del desarrollo de proyectos de Diseño de Producto. En ella el alumnado resolverá problemas derivados de proyectos de la especialidad a nivel básico, prestando especial atención al concepto, la idea y el grado de comunicación de las propuestas.

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, CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica, CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales, CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales, CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos, CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza, CT6 Realizar autocritica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

→ Competencias específicas

CEP2 Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados, CEP4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del

producto, CEP15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

→ 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

Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad. Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación. Análisis de las producciones industriales. Desarrollo de proyectos básicos a nivel conceptual y funcional. Aplicación de los fundamentos del diseño. Aplicación de metodologías de diseño. Fases del proyecto: Técnicas de creatividad. Ideación y bocetos. Fundamentación práctica de los procedimientos, técnicas, lenguajes y metodologías de realización de los proyectos y su empleo en la idea y la resolución de los mismos. Resolución del proyecto. Planos de taller y definitivos. Memoria. Modelos, maquetas y prototipos. Evaluación de resultados.

Trabajo presencial 108 horas	Temporalización de contenidos 168 horas	Trabajo autónomo 60 horas
30	Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Análisis de las producciones industriales. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.	15
48	Fases del proyecto: Técnicas de creatividad. Ideación y bocetos. Aplicación de los fundamentos del diseño. Aplicación de metodologías de diseño. Fundamentación práctica de los procedimientos, técnicas, lenguajes y metodologías de realización de los proyectos y su empleo en la idea y la resolución de los mismos. Desarrollo de proyectos básicos a nivel conceptual y funcional.	15
30	Resolución del proyecto. Planos de taller y definitivos. Memoria. Modelos, maquetas y prototipos. Evaluación de resultados. Realización de proyectos en los distintos campos de la especialidad.	30

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	25
Asistencia a clases prácticas lectivas	70

Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	13
TOTAL	108

→ Actividades de trabajo autónomo**horas**

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	60
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	0
Talleres de especialización	-
TOTAL	60

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 personal y el autoaprendizaje.

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 deba aplicar los conocimientos adquiridos a proyectos o ejercicios cortos.
Tutorías personalizadas.
Actividades de desarrollo individual: Proyectos individuales.
Preparación de proyectos fuera del aula: búsqueda de información, materiales, desarrollo de maquetas o prototipos, resolución del documento-memoria...
Visita a empresas especializadas en procesos industriales del sector del envase.

→ Actividades de trabajo autónomo

Actividades de desarrollo individual: Proyectos individuales.
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/los 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

Desarrollo de proyectos y representación de éstos en un documento-memoria que refleje y comunique de manera objetiva la descripción del proceso de diseño. Los proyectos irán aumentando el nivel de complejidad y representación con el transcurso de la asignatura. A lo largo del curso el alumnado se enfrentará a la ejecución de 2 proyectos, dependiendo del grado de complejidad de éstos. Uno de ellos podrá ser la participación en un concurso/actividad que durante el curso académico pueda resultar de interés para la asignatura. La entrega se hará a través de la plataforma Classroom y se hará una defensa de los trabajos en el aula frente al grupo.

Desarrollo de maquetas de trabajo con el nivel de calidad suficiente para la correcta comunicación del proyecto.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Buscar de forma adecuada información relativa a los proyectos. Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño. Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Aplicar las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño. Realizar pequeñas maquetas de trabajo capaces de reflexionar sobre el proyecto propuesto.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El alumnado deberá tener entregados y aprobados todos los trabajos y los proyectos para superar la asignatura. No se admitirán proyectos fuera de la fecha indicada en cada propuesta de ejercicio/proyecto que se facilita al alumnado, sin justificante médico o de causa mayor.

En la 2ª, 3ª, 4ª convocatoria y EXTRAORDINARIA Se deben entregar todos los proyectos y ejercicios que se hayan desarrollado durante ese curso académico, con un nivel de concreción mayor que refleje la evolución y el proceso de diseño, ya que éste puede no haberse observado en las sesiones.

A partir de la tercera convocatoria el alumnado puede elegir si entregar las propuestas de el presente curso o las del anterior.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Buscar de forma adecuada información relativa a los proyectos. Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño. Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Aplicar las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño. Realizar pequeñas maquetas de trabajo capaces de reflexionar sobre el proyecto propuesto.	90%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN -	0%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Buscar de forma adecuada información relativa a los proyectos. Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño. Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Buscar de forma adecuada información relativa a los proyectos. Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño. Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Aplicar las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño. Realizar pequeñas maquetas de trabajo capaces de reflexionar sobre el proyecto propuesto.	100%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN -	0%

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Buscar de forma adecuada información relativa a los proyectos. Analizar, sintetizar y organizar la información obtenida para el trabajo-proyecto planteado como respuesta a un problema de diseño. Conceptualizar el problema propuesto en relación al contexto social y cultural. Aplicar las metodologías creativas básicas en la resolución de proyectos. Representar y comunicar adecuadamente las soluciones aportadas al problema de diseño. Realizar pequeñas maquetas de trabajo capaces de reflexionar sobre el proyecto propuesto.	100%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN -	0%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ **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. Mesas grandes de trabajo. Pizarra y pantalla de proyección. Libros especializados, revistas y documentales o material audiovisual.

→ **Recursos de la/el estudiante**

Equipos informáticos, material para bocetar y hacer maquetas de trabajo.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Feltrup, S., & Trabucco, A. (2021). Reflexiones sobre el diseño industrial contemporáneo: El ser de los objetos, una visión multidisciplinar. Experimenta Libros.
- López-Lago, S. (2021). Vademécum de métodos de diseño. Experimenta Libros.
- Marín, J. M., & Torrent, R. (2016). Breviario de diseño industrial: Función, estética y gusto. Cátedra.
- Mootee, I. (2014). Design thinking para la innovación estratégica. Empresa Activa.
- Munari, B. (1985). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Gustavo Gili.
- Don Norman, D. A. (2005). El diseño emocional: - Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Paidós.
- Rodgers, P., & Milton, A. (2020). Diseño de producto. Promopress.