

GUÍA DOCENTE TEORÍA Y METODOLOGÍA DEL PROYECTO

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 1º	Anual/semestral: 1er semestre
Tipo de asignatura: Básica	Materia: Fundamentos del diseño
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

En la asignatura Teoría y Metodología del Proyecto el alumnado adquiere las bases metodológicas para el desarrollo de proyectos en el ámbito del diseño, así como, los fundamentos teóricos y lenguajes que condicionan el desarrollo de los mismos. A partir de estos fundamentos, el alumnado debe ser capaz de manejar sistemas y métodos de trabajo para el desarrollo de proyectos en asignaturas posteriores.

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, CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales, CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación, CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño

→ 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, 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, CT17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

→ 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

Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica. Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto. Métodos de Investigación propios de la materia. Definición y descripción de diseño según autores. Ámbitos de aplicación del diseño. Principios metodológicos. Fases del proyecto. El lenguaje de los objetos: Forma, función y símbolo. Concepto de estilismo, formalismo y funcionalismo. Condicionantes del diseño: culturales, sociales, económicos, de producción, tecnológicos y éticos. Principales referentes del diseño.

Trabajo presencial 108 horas	Temporalización de contenidos 168 horas	Trabajo autónomo 60 horas
30	Definición y descripción de diseño según autores. Ámbitos de aplicación del diseño. Principales referentes del diseño.	6
22	El lenguaje de los objetos: Forma, función y símbolo. Concepto de estilismo, formalismo y funcionalismo.	10
24	Condicionantes del diseño: culturales, sociales, económicos, de producción, tecnológicos y éticos. Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica.	10
30	Principios metodológicos. Métodos de Investigación propios de la materia. Fases del proyecto. Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto.	20
2	Prueba escrita	14

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	42
Asistencia a clases prácticas lectivas	62
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	4
TOTAL	108

→ Actividades de trabajo autónomo horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	36
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	24
TOTAL	60

6. METODOLOGÍA

Para el correcto desarrollo de la materia, será necesario un aula cuya estructura y distribución potencie el diálogo y debate entre los miembros del grupo con mesas amplias, pizarra y proyector. El uso de medios informáticos para consulta, recopilación de documentación, así como la realización de trabajos prácticos concretos y manejo de material bibliográfico (consulta de dossieres, catálogos, artículos en revistas y prensa diaria y libros especializados). Otros recursos que podrá contemplar el profesorado son las plataformas digitales, que se usarán como instrumento didáctico para reforzar el trabajo autónomo del alumnado, y en el que se incluirá el material didáctico desarrollado a lo largo del curso, así como para el planteamiento de actividades y el establecimiento de los plazos de entrega y fechas de presentación.

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

Se distribuyen en clases presenciales, seminarios, trabajos en grupo, aprendizaje basado en problemas, casos y proyectos, presentación de trabajos en grupo, clases prácticas, de laboratorio, de tutoría, de evaluación y otros. En total se distribuyen en 108 horas de las 168 horas que ocupa la materia.

→ Actividades de trabajo autónomo

Consiste en la realización de trabajos y estudios teóricos y prácticos, actividades complementarias, trabajos virtuales en red y otros.

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 considerarán 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

Trabajos prácticos en el aula y fuera de ella.
Trabajos de investigación.
Exposiciones orales.
Participación en las sesiones y el trabajo en el aula.
Prueba escrita.
Memorias.
Correcta presentación de los trabajos.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Comprender y conocer las distintas definiciones y descripciones del diseño según autores. Conocer las áreas de actuación y ámbitos de aplicación del diseño. Conocer y comprender la aportación de la antropometría, la ergonomía y la biónica. Conocer y diferenciar las fases del proceso de diseño. Analizar el lenguaje de los objetos y diferenciar los conceptos de estilismo, formalismo y funcionalismo. Conocer y aplicar las distintas metodologías que ayudan a abordar proyectos de diseño. Conocer las especificaciones y condicionantes del diseño. Conseguir la capacidad de análisis adecuada de los principales referentes del diseño. Utilizar el lenguaje propio de la materia, demostrar capacidad de estructuración y capacidad crítica. Aplicar las técnicas de ideación para abordar procesos de diseño.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación se adaptará al carácter semestral de la materia. El alumnado que no haya adquirido las competencias determinadas en la guía docente en la evaluación ordinaria deberá realizar los ejercicios que se determinen en la convocatoria extraordinaria. Será obligatorio tener una calificación en la prueba escrita superior a 5,00 y la presentación de todas las prácticas realizadas en el curso con una calificación superior a 5,00 para la superación de la asignatura.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE**→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Conocer y comprender la aportación de la antropometría, la ergonomía y la biónica. Conocer y diferenciar las fases del proceso de diseño. Analizar el lenguaje de los objetos y diferenciar los conceptos de estilismo, formalismo y funcionalismo. Conocer y aplicar las distintas metodologías que ayudan a abordar proyectos de diseño. Conocer las especificaciones y condicionantes del diseño. Utilizar el lenguaje propio de la materia, demostrar capacidad de estructuración y capacidad crítica. Aplicar las técnicas de ideación para abordar procesos de diseño.	60%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender y conocer las distintas definiciones y descripciones del diseño según autores. Conocer las áreas de actuación y ámbitos de aplicación del diseño.	30%

Analizar el lenguaje de los objetos y diferenciar los conceptos de estilismo, formalismo y funcionalismo. Conocer y comprender la aportación de la antropometría, la ergonomía y la biónica. Conocer y diferenciar las fases del proceso de diseño. Conocer las especificaciones y condicionantes del diseño. Conseguir la capacidad de análisis adecuada de los principales referentes del diseño.	
PARTICIPACIÓN ACTIVA Utilizar el lenguaje propio de la materia, demostrar capacidad de estructuración y capacidad crítica.	10%

→ **Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Conocer y diferenciar las fases del proceso de diseño. Analizar el lenguaje de los objetos y diferenciar los conceptos de estilismo, formalismo y funcionalismo. Conocer y aplicar las distintas metodologías que ayudan a abordar proyectos de diseño. Aplicar las técnicas de ideación para abordar procesos de diseño.	50%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender y conocer las distintas definiciones y descripciones del diseño según autores. Conocer las áreas de actuación y ámbitos de aplicación del diseño. Conocer y comprender la aportación de la antropometría, la ergonomía y la biónica. Conocer y diferenciar las fases del proceso de diseño. Analizar el lenguaje de los objetos y diferenciar los conceptos de estilismo, formalismo y funcionalismo. Conocer las especificaciones y condicionantes del diseño. Conseguir la capacidad de análisis adecuada de los principales referentes del diseño. Utilizar el lenguaje propio de la materia, demostrar capacidad de estructuración y capacidad crítica.	50%

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Conocer y diferenciar las fases del proceso de diseño. Analizar el lenguaje de los objetos y diferenciar los conceptos de estilismo, formalismo y funcionalismo. Conocer y aplicar las distintas metodologías que ayudan a abordar proyectos de diseño. Aplicar las técnicas de ideación para abordar procesos de diseño.	50%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender y conocer las distintas definiciones y descripciones del diseño según autores. Conocer las áreas de actuación y ámbitos de aplicación del diseño. Conocer y comprender la aportación de la antropometría, la ergonomía y la biónica. Conocer y diferenciar las fases del proceso de diseño. Analizar el lenguaje de los objetos y diferenciar los conceptos de estilismo, formalismo y funcionalismo. Conocer las especificaciones y condicionantes del diseño. Conseguir la capacidad de análisis adecuada de los principales referentes del diseño. Utilizar el lenguaje propio de la materia, demostrar capacidad de estructuración y capacidad crítica.	50%

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

Proyección de diapositivas en el aula, bibliografía y textos sobre diseño (físico y digital), ordenadores con acceso a internet y espacios de trabajo.

→ Recursos de la/el estudiante

Material para la realización de bocetos y pruebas prácticas.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Bhaskaran, L. (2007). El diseño en el tiempo. Blume.
- Campi, I. (2020). ¿Qué es el diseño? Gustavo Gili.
- Cano Redondo, A., Gómez Carruthers, M., Salvador del Pozo, P., & Mercader Inglés, J. (2019). Proyectos de diseño: Teoría y metodología del proyecto. Consejería de Educación y Cultura.
- De Fusco, R. (2005). Historia del diseño. Santa & Cole.
- García, B., & Pastor, F. J. (1998). Manuales de diseño 4: Diseño de producto. Servicio de Publicaciones de la Universidad Politécnica de Valencia.

- Heskett, J. (2008). El diseño en la vida cotidiana. Gustavo Gili.
- Munari, B. (1983). ¿Cómo nacen los objetos? Gustavo Gili.
- Ricard, A. (1985). Diseño y calidad de vida. Fundación BCD.
- Ricard, A. (2017). La aventura creativa: Las raíces del diseño. Ariel.
- Zimmerman, Y. (1998). Del diseño. Gustavo Gili.-