



Guía docente				
Datos Identificativos				2016/17
Asignatura (*)	Diseño y Producto	Código	771G01023	
Titulación	Grao en Enxeñaría de Deseño Industrial e Desenvolvemento do Produto			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Tercero	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Métodos Matemáticos e de Representación			
Coordinador/a	Mendez Salgueiro, Jose Ramon	Correo electrónico	j.r.mendez@udc.es	
Profesorado	Fernández Galdo, Pablo	Correo electrónico	pablo.galdo@udc.es	
	Mendez Salgueiro, Jose Ramon		j.r.mendez@udc.es	
	Regueiro Fernandez, Ahitor		a.regueiro@udc.es	
	Solozabal Basañez, Jon		jon.solozabal@udc.es	
Web				



<b>Descripción general</b>	<p>La asignatura Diseño y Producto, es troncal y de tercer curso.</p> <p>La titulación posee un fuerte carácter interdisciplinar y la metodología habitual en las materias, adecuándose a los objetivos de la titulación, se basa en el desarrollo de Ejercicios y Proyectos dirigidos.</p> <p>En la asignatura cada estudiante realiza proyectos dirigidos en colaboración con Empresas. Para ello se desarrolla un pliego de condiciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definición general del proyecto</li> <li>2. Objetivos del proyecto</li> <li>3. Información</li> <li>4. Mercado</li> <li>5. Especificaciones</li> <li>6. Proceso productivo</li> <li>7. Costos</li> <li>8. Oportunidades y restricciones</li> </ol> <p>Una vez realizado el pliego de condiciones, se define la planificación de proyecto y quién cubre los apartados:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Información</li> <li>2. Desarrollo de conceptos</li> <li>3. Desarrollo de la alternativa seleccionada</li> <li>4. Prototipo</li> <li>5. Preserie</li> </ol> <p>Durante el tiempo de clase teórica, el alumno ha recibido una extensa presentación de temas y cuestiones relacionadas con los Proyectos a realizar y se le han planteado una serie de cuestiones sobre las diferentes empresas y su producto a diseñar. En las primeras semanas se le ha explicado cómo se desarrollará la asignatura. La planificación, las fases, los contenidos, etc.</p> <p>A partir de cada entrega de los Pliegos de Condiciones, los estudiantes pueden acceder a los recursos necesarios para resolver los problemas proyectuales del producto a diseñar. Durante el tiempo de clase presencial y (sobre todo) tutorías, el estudiante está obligado a consultar con los profesores que dirigen los Proyectos de Empresa.</p> <p>En esta asignatura el alumno se facilitarán Proyectos de Empresa metódicamente similares, de otros cursos, y material para el desarrollo de los proyectos.</p>
----------------------------	--

## Competencias del título

Código	Competencias del título
A1	Aplicar el conocimiento de las diferentes áreas involucradas en el Plan Formativo.
A2	Capacidad de comprensión de la dimensión social e histórica del Diseño Industrial, vehículo para la creatividad y la búsqueda de soluciones nuevas y efectivas.
A3	Necesidad de un aprendizaje permanente y continuo. (Life-long learning), y especialmente orientado hacia los avances y los nuevos productos del mercado.
A4	Trabajar de forma efectiva como individuo y como miembro de equipos diversos y multidisciplinares.
A5	Identificar, formular y resolver problemas de ingeniería.
A6	Formación amplia que posibilite la comprensión del impacto de las soluciones de ingeniería en los contextos económico, medioambiental, social y global.
A7	Capacidad para diseño, redacción y dirección de proyectos, en todas sus diversidades y fases.
A8	Capacidad de usar las técnicas, habilidades y herramientas modernas para la práctica de la ingeniería



A9	Capacidad para efectuar decisiones técnicas teniendo en cuenta sus repercusiones o costes económicos, de contratación, de organización o gestión de proyectos.
A10	Comprensión de las responsabilidades éticas y sociales derivadas de su actividad profesional.
B1	Capacidad de comunicación oral y escrita de manera efectiva con ética y responsabilidad social como ciudadano y como profesional.
B2	Aplicar un pensamiento crítico, lógico y creativo para cuestionar la realidad, buscar, y proponer soluciones innovadoras a nivel formal, funcional y técnico.
B3	Aprender a aprender. Capacidad para comprender y detectar las dinámicas y los mecanismos que estructuran la aparición y la dinámica de nuevas tendencias.
B4	Trabajar de forma colaborativa. Conocer las dinámicas de grupo y el trabajo en equipo.
B5	Resolver problemas de forma efectiva.
B6	Trabajar de forma autónoma con iniciativa.
B7	Capacidad de liderazgo y para la toma de decisiones.
B8	Trabajar en un entorno internacional con respeto de las diferencias culturales, lingüísticas, sociales y económicas.
B9	Comunicarse de manera efectiva en un entorno de trabajo.
B10	Capacidad de organización y planificación.
B11	Capacidad de análisis y síntesis.
B12	Comprensión das responsabilidades éticas e sociais derivadas da súa actividade profesional
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C2	Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
C3	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C5	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C7	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.
C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias del título	
		A1	B1
		A2	B2
		A3	B3
		A4	B4
		A5	B5
		A6	B6
		A7	B7
		A8	B8
		A9	B9
		A10	B10
			B11
			B12
			C1
			C2
			C3
			C4
			C5
			C6
			C7
			C8

Contenidos	
Tema	Subtema



1. DISEÑO Y PRODUCTO. ELEMENTOS CONTEXTUALES 2. IDENTIDAD CORPORATIVA E IMAGEN DE EMPRESA 3. PACKAGING 4. FUNCIONES DEL ENVASE Y EMBALAJE 5. LA IMAGEN DE MARCA 6. DE LA COMUNICACIÓN DEL PRODUCTO A LA COMUNICACIÓN DE MARCA 7. NORMAS TIPOGRÁFICAS 8. TIPOGRAFÍA ? PROPIEDADES 9. EL DISEÑO DE RETÍCULAS ? 1 10. EL DISEÑO DE RETÍCULAS ? 2 11. COLOR ? CONCEPTOS BÁSICOS 12. ENVASE Y EMBALAJE 13. SEMINARIO DE SOFTWARE DE DISEÑO GRÁFICO	Serán definidos cada curso en función de la estructura y tipología del proyecto a desarrollar.
---	--

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A1 A2 A3 A4 A5 A10 A6 A7 A8 A9 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	4.5	18	22.5
Prácticas de laboratorio	A1 A2 A3 A4 A5 A10 A6 A7 A8 A9 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	3	3	6
Salida de campo	A1 A2 A3 A4 A5 A10 A6 A7 A8 A9 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	9	9	18
Trabajos tutelados	A1 A2 A3 A4 A5 A10 A6 A7 A8 A9 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	22.5	67.5	90
Seminario	A1 A2 A3 A4 A5 A10 A6 A7 A8 A9 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	6	6	12
Atención personalizada		1.5	0	1.5



(\*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión magistral	Exposición oral complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje.
Prácticas de laboratorio	Metodoloxía que permite que los estudiantes aprendan efectivamente a través de la realización de actividades de carácter práctico, tales como demostraciones, ejercicios, experimentos e investigaciónes.
Salida de campo	Actividades desarrolladas en un contexto externo al entorno académico universitario (empresas, instituciones, organismos, monumentos, etc.) relacionadas con el ámbito de estudio de la materia. Estas actividades se centran en el desarrollo de capacidades relacionadas con la observación directa y sistemática, la recogida de información, el desarrollo de productos (bocetos, diseños, etc.), etc.
Trabajos tutelados	Metodoloxía diseñada para promover el aprendizaje autónomo de los estudiantes, bajo la tutela del profesor y en escenarios variados (académicos y profesionales). Está referida prioritariamente al aprendizaje del "cómo hacer las cosas". Constituye una opción basada en la asunción por los estudiantes de la responsabilidad por su propio aprendizaje. Este sistema de enseñanza se basa en dos elementos básicos: el aprendizaje independiente de los estudiantes y el seguimiento de ese aprendizaje por el profesor-tutor.
Seminario	Técnica de trabajo en grupo que tiene como finalidad el estudio intensivo de un tema. Se caracteriza por la discusión, la participación, la elaboración de documentos y las conclusiones a las que tienen que llegar todos los componentes del seminario.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	El estudiante acude al despacho del profesor o los profesores de la asignatura para consultar las dudas que le surgen durante la realización de las prácticas de laboratorio y de los trabajos tutelados.
Trabajos tutelados	Además mediante esta atención personalizada se realiza un seguimiento y orientación crítica del proceso de trabajo que realiza el alumno o alumna.

Evaluación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Calificación



Trabajos tutelados	A1 A2 A3 A4 A5 A10 A6 A7 A8 A9 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8	<p>Se realiza una presentación previa de los conceptos y fases intermedias del proyecto cuya evaluación tiene un carácter orientativo sobre el estado del proyecto, tanto para los equipos participantes como para cada uno de sus miembros. La razón de esta presentación previa es evitar posibles errores, desfases, malentendidos, etc, mucho antes de la presentación académica definitiva y así poder tomar las medidas de corrección y mejora necesarias. En la evaluación final debe quedar reflejado el perfil especial de la asignatura de Diseño y Producto fijándose unos criterios estrictos de evaluación.</p> <p>La evaluación final se basa en:</p> <p><b>PROYECTO</b></p> <p>Concepto, Libreta, Bocetos, Maqueta, Paneles de presentación, Documentaciones Individual / Grupo, Planos Técnicos, Resumen, Presentación PPT y Experiencias Personales. CD / DVD de todos los documentos relacionados con el proyecto.</p> <p><b>IDENTIDAD CORPORATIVA</b></p> <p>Concepto, Libreta, Bocetos, Pre-Maquetas, Manual de ID, Documentaciones Individual / Grupo, Resumen, Presentación PPT y Experiencias Personales. CD / DVD de todos los documentos relacionados con el proyecto.</p>	100
--------------------	--	---	-----

<b>Observaciones evaluación</b>

<b>Fuentes de información</b>	
<b>Básica</b>	<p>- ( ) . .</p> <p>Moles, A; ?Teoría de los objetos?.Editorial GG Gustavo Gili.Gillian Scott, R.; ?Fundamentos del diseño?.Editorial Limusa.Maier, M.; ?Proceso?.Editorial GG Gustavo Gili.Jimenez, C.; ?Introducciones?.Editorial GG Gustavo Gili.Bayley, Stephen: ?Guía Conran del Diseño?.Editorial Alianza, Madrid 1992.DZ ? Centro de Diseño de Bilbao: ?Manual de Gestión de Diseño?Editado por la Diputación Foral de Bizkaia. Bilbao 1995.Dorner, Peter: ?El Diseño desde 1945?Ediciones Destino. Barcelona 1993.Jones, J. Chistopher: ?Métodos de Diseño?.Editorial GG Gustavo Gili. Barcelona 1989.Manzini, Ezio: ?La Materia de la Invención?.Editorial CEAC Biblioteca de Diseño. Barcelona 1998.Maldonado, Tomas: ?El Diseño Industrial reconsiderado?.Editorial GG Gustavo Gili. Barcelona 1993.Montaña, Jordi: ?Como Diseñar un Producto?Ediciones IMPI. Madrid 1989.Powell, Dick: ?Técnicas de Presentación?.Editorial Blume, Barcelona 1986.Rodríguez, Gerardo: ?Manual de Diseño Industrial?.Editorial GG Gustavo Gili. Barcelona 1982.Yoshiharn, Shimizi; Takashi, Kojima; Hasazo, Tano; Shinji, Matsuda: ?Models &amp; Prototips?Japón 1991.Wong, Wucius: ?Fundamentos del diseño?.Editorial GG Gustavo Gili. Barcelona 1995.Bärtschi, Willy: ?El estudio de la sombra en perspectiva?.Editorial GG Gustavo Gili. Barcelona 1980.Büdek, Bernhard: ?Diseño, Historia, teoría y práctica del Diseño Industrial?.Editorial GG Gustavo Gili. Barcelona 1994.Dalley, terence: ?Guía completa de ilustración y diseño. Técnica y materiales?H. Blume Ediciones. Barcelona 1981.Garcebán Piqueras, Rosa &amp; Cordero Ruiz, Juan: ?Espacio representado?.Editorial Universidad Complutense. Madrid 1990.Grandis, Luigina De: ?Teoría del color?Cátedra, Madrid 1985.Shen, Janet &amp; Walker, Theodore D.: ?Sketching and rendering for design presentations?Van Nostrand Reinhold. New York 1992.Munari, B.: ?Como nacen los objetos?.Editorial GG Gustavo Gili</p>
<b>Complementaria</b>	



## Recomendaciones

### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Fundamentos de Física/771G01001  
Física Aplicada a la Ingeniería/771G01002  
Fundamentos de Materiales para la Ingeniería/771G01003  
Ingeniería de Materiales/771G01004  
Matemáticas I/771G01005  
Matemáticas II/771G01006  
Estadística/771G01007  
Sistemas Mecánicos/771G01008  
Informática Básica/771G01012  
Expresión Gráfica/771G01015  
Expresión Gráfica Aplicada/771G01016  
Diseño Asistido por Ordenador/771G01017  
Diseño Básico/771G01021  
Metodología del Diseño/771G01022  
Proyectos de Diseño I/771G01024  
Proyectos de Diseño II/771G01025  
Historia del Arte y del Diseño/771G01038  
Historia del Diseño/771G01039  
Expresión Artística/771G01041  
Técnicas de la Expresión Artística Aplicada/771G01042

### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Teoría de Máquinas/771G01009  
Análisis Asistido por Ordenador/771G01013  
Marketing/771G01032

### Asignaturas que continúan el temario

Proyectos de Diseño III/771G01026  
Proyecto Fin de Grado/771G01027

### Otros comentarios

(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías