Guía Docente					
Datos Identificativos					2019/20
Asignatura (*)	Deseño e Producto			Código	771G01023
Titulación	Grao en Enxeñaría de Deseño Industrial e Desenvolvemento do Produto				
Descriptores					
Ciclo	Período	Curso		Tipo	Créditos
Grao	1º cuadrimestre	Terceiro		Obrigatoria	6
Idioma	Castelán				
Modalidade docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Enxeñaría CivilMatemáticas				
Coordinación	Méndez Salgueiro, José Ramón		Correo electrónico	j.r.mendez@udc.es	
Profesorado	Fernández Galdo, Pablo		Correo electrónico	pablo.galdo@udc.es	
	Méndez Salgueiro, José Ramón			j.r.mendez@udc.es	
	Prado Acebo, Cristina			cristina.prado.acebo@udc.es	
	Regueiro Fernandez, Ahitor			a.regueiro@udc.es	
	Solozabal Basañez, Jon			jon.solozabal@udc.es	
Web					

Descrición xeral	La asignatura Diseño y Producto, es troncal y de tercer curso. 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. En la asignatura cada estudiante realiza proyectos dirigidos en colaboración con Empresas. Para ello se desarrolla un pliego de condiciones: 1. Definición general del proyecto 2. Objetivos del proyecto 3. Información 4. Mercado 5. Especificaciones 6. Proceso productivo 7. Costos 8. Oportunidades y restricciones Una vez realizado el pliego de condiciones, se define la planificación de proyecto y quién cubre los apartados: 1. Información 2. Desarrollo de conceptos 3. Desarrollo de la alternativa seleccionada 4. Prototipo 5. Preserie 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. 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. En esta asignatura el alumno se facilitarán Proyectos de Empresa metódicamente similares, de otros cursos, y material para el desarrollo de los proyectos.

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A1	Aplicar o coñecemento das diferentes áreas involucradas no Plano Formativo.
A2	Capacidade de comprensión da dimensión social e histórica do Deseño Industrial, vehículo para a creatividade e a búsqueda de solucións novas e efectivas.
A3	Necesidade dunha aprendizaxe permanente e continua (Life-long learning), e especialmente orientada cara os avances e os novos produtos do mercado.
A4	Traballar de forma efectiva como individuo e como membro de equipos diversos e multidisciplinares.
A5	Identificar, formular e resolver problemas de enxeñaría.
A6	Formación amplia que posibilite a comprensión do impacto das solucións de enxeñaría nos contextos económico, medioambiental, social e global.
A7	Capacidade para deseño, redacción e dirección de proxectos, en todas as súas diversidades e fases.
A8	Capacidade de usar as técnicas, habilidades e ferramentas modernas para a práctica da enxeñaría.

A9	Capacidade para efectuar decisións técnicas tendo en conta as súas repercusións ou costes económicos, de contratación, de organización ou xestión de proxectos.
A10	Comprensión das responsabilidades éticas e sociais derivadas da súa actividade profesional.
B1	Capacidade de comunicación oral e escrita de maneira efectiva con ética e responsabilidade social como cidadán e como profesional.
B2	Aplicar un pensamento crítico, lóxico e creativo para cuestionar a realidade, buscar e propoñer solucións innovadoras a nivel formal, funcional e técnico.
B3	Aprender a aprender. Capacidade para comprender e detectar as dinámicas e os mecanismos que estruturan a aparición e a dinámica de novas tendencias.
B4	Traballar de forma colaborativa. Coñecer as dinámicas de grupo e o traballo en equipo.
B5	Resolver problemas de forma efectiva.
B6	Traballar de forma autónoma con iniciativa.
B7	Capacidade de liderado e para a toma de decisións.
B8	Traballar nun entorno internacional con respeto das diferencias culturais, lingüísticas, sociais e económicas.
B9	Comunicarse de maneira efectiva nun entorno de traballo.
B10	Capacidade de organización e planificación.
B11	Capacidade de análise e síntese.
B12	Comprensión das responsabilidades éticas e sociales derivadas da súa actividade profesional
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral coma escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C2	Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.
C3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C5	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C6	Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

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

Contidos	
Temas	Subtemas

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				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	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
Saídas 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
Traballos 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

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	**Descrición**
Sesión maxistral	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	Metodología que permite que los estudiantes aprendan efectivamente a través de la realización de actividades de carácter práctico, tales como demostraciones, ejercicios, experimentos e investigaciones.
Saídas 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.
Traballos tutelados	Metodología 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 profesortutor.
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 Traballos tutelados	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. Además mediante esta atención personalizada se realiza un seguimiento y orientación crítica del proceso de trabajo que realiza el alumno o alumna.

Avaliación			
Metodoloxías	**Competencias**	**Descrición**	**Cualificación**

Traballos 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	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. La evaluación final se basa en: PROYECTO 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. IDENTIDAD CORPORATIVA 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.	100

Observacións avaliación

Fontes de información	
Bibliografía básica	- (). . 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 & 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, Bernhardt: ?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 & Cordero Ruiz, Juan: ?Espacio representado?Editorial Universidad Complutense. Madrid 1990.Grandis, Luigina De: ?Teoría del color?Cátedra, Madrid 1985.Shen, Janet & 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
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Fundamentos de Física/771G01001
Fisica Aplicada á Enxeñería/771G01002
Fundamentos de Materiais para á Enxeñería/771G01003
Enxeñería de Materiais/771G01004
Matemáticas I/771G01005
Matemáticas II/771G01006
Estatística/771G01007
Sistemas Mecánicos/771G01008
Informática Básica/771G01012
Expresión Gráfica/771G01015
Expresión Gráfica Aplicada/771G01016
Deseño Asistido por Ordenador/771G01017
Deseño Básico/771G01021
Metodoloxía do Deseño/771G01022
Proxectos de Deseño I/771G01024
Proxectos de Deseño II/771G01025
Historia da Arte e do Deseño/771G01038
Historia do Deseño/771G01039
Expresión Artística/771G01041
Técnicas da Expresión Artística Aplicada/771G01042
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Teoría de Máquinas/771G01009
Análise Asistido por Ordenador/771G01013
Marketing/771G01032
Materias que continúan o temario
Proxectos de Deseño III/771G01026
Proxecto Fin de Grao/771G01027
Observacións

(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías