



Proyectos
**Grado en Diseño
Industrial y desarrollo
del producto**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Proyectos

Titulación: Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: D. Nicolás Barrena Lázaro

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender los conocimientos relativos a la metodología, organización y gestión de proyectos.
- Que los estudiantes tengan la capacidad para reunir los datos necesarios para abordar con éxito el desarrollo de un proyecto, aplicando juicios y criterios de diseño, análisis económico y planificación, calidad que garanticen el proyecto de diseño.
- Que los estudiantes puedan transmitir las soluciones propuestas en el proyecto, utilizando con soltura los conceptos e ideas adquiridos en esta materia, así como sus representaciones gráficas y analíticas.
- Que hayan desarrollado habilidades de aprendizaje que les permitan emprender el proyecto fin de grado con autonomía y sean capaces de gestionar situaciones reales.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno

2.2. Descripción de contenidos

- Metodología
- Organización
- Gestión de proyectos

Se enseñará a los alumnos a afrontar y resolver un proyecto, siguiendo unas fases establecidas por un pliego de condiciones.

2.3. Contenido detallado

1. Presentación de la asignatura.
 - Explicación y realización de un pliego de condiciones.
 - Creación de una identidad corporativa.
 - Filosofía de un grupo de trabajo.
 - Brainstorming, lluvia de ideas y validación de las mismas.
2. Introducción a las fases del proyecto.
 - Estado del arte. Búsqueda de información.
 - Presentación de la identidad corporativa.
 - Diseño para un usuario. Elección del grupo social.
 - Realización de mapas de producto.
 - Los materiales en el proyecto.
 - Estrategias de Marketing de un proyecto.
3. Métodos de validación de ideas.
 - Tendencias. Validación de las ideas en la sociedad.
 - Presentación de panel de usuario y mapa de productos.
 - Visionado de proyectos de diseño industrial.
4. Protección del diseño industrial.
 - Búsqueda de patentes, registros, protecciones...

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): Los alumnos realizan una serie de esquemas que servirán de base para la materialización del producto o del sistema a desarrollar en el proyecto de la asignatura. Dichos esquemas debe ser lo suficientemente desarrollado y explícito en cuanto a las características de la solución y sus componentes.

Actividad Dirigida 2 (AD12): El alumno elaborará un mapa de producto incluyendo puntos de análisis seleccionados específicamente en función de los requisitos de su briefing.

2.5. Actividades formativas

Clases de teoría y problemas: (1.8 créditos ECTS; 45 h; 100% presencialidad) Lección magistral que se complementa con la resolución de problemas y casos reales por parte del profesor.

Trabajo de asignatura: (1 créditos ECTS; 25 h; 0% presencialidad). Los alumnos realizarán y entregarán un proyecto concreto, propuesto por el profesor.

Tutorías: (0.6 créditos ECTS; 15 h; 100% presencialidad) Consulta al profesor por parte de los alumnos sobre la materia.

Estudio individual: (2.6 créditos ECTS; 65 h; 0% presencialidad) Trabajo individual del alumno.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

La participación del alumno será valorada por el profesor a lo largo de las clases y será la nota fundamental en la que se evaluará los conocimientos, capacidades adquiridas a lo largo del curso, progresión en la evolución personal y todo ello a través de los trabajos entregados por el alumno y que compondrán su carpeta de trabajo.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

| Sistemas de evaluación | Porcentaje |
|---|------------|
| Participación, prácticas, proyectos o trabajo de asignatura | 20% |
| Prueba parcial | 20% |
| Examen final | 60% |

Convocatoria extraordinaria

| Sistemas de evaluación | Porcentaje |
|------------------------|------------|
| Trabajos presentados | 20% |
| Examen final | 80% |

3.3. Restricciones:

Convocatoria ordinaria

Para poder hacer la suma ponderada de las calificaciones anteriores, es necesario: la asistencia a las clases como mínimo del 80% de las horas presenciales, y obtener al menos un 5 en el examen final correspondiente. El alumno con nota inferior se considerará suspenso.

El alumno podrá presentar de nuevo los trabajos, una vez han sido evaluados por el profesor y siempre antes del examen de la convocatoria ordinaria, si desea mejorar la calificación obtenida.

El incumplimiento de las entregas marcadas o la obtención de una nota inferior a 5 en el global de las mismas supondrá un suspenso automático de la asignatura en la convocatoria ordinaria.

Convocatoria extraordinaria

La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota del examen final extraordinario y las calificaciones obtenidas por prácticas y trabajos presentados

en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5.

Asimismo, es potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

3.5 Uso de la inteligencia artificial (IA) generativa en las actividades formativas

La adopción de herramientas de IA en la docencia debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa si tiene previsto el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación dictados por el profesor en cada actividad.
- La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Fundamentos del Diseño de Productos. Richard Morris. Editorial: Parramón. 2009.
- Diseño y Comunicación Visual. Bruno Munari. Editorial GG Diseño. 2008.
- Fundamentos de Diseño. Wucius Wong. Editorial GG Diseño. 2011.
- Design Handbook. Concepto - Materiales – Estilos. Charlotte & Peter Fiell. Editorial: Taschen. 2006.
- Diseño. Conran, Terence. Editorial: Blume. 1997.
- El diseño industrial de la A a la Z. Charlotte & Peter Fiell. Editorial: Taschen. 2003.
- Principios universales de diseño. William Lidwell, Jill Butler, Kritina Holden. Editorial: Blume, 2005.
- The Design of Everyday Things. Donald A. Norman. Editorial: Basic Books. Ed. 2002.
- De la cuna a la cuna. [Michael Braungart](#) y [William McDonough](#). Editorial: [McGraw Hill](#), 2005.
- El diseño emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Donald A. Norman. Ed. Paidós. 2005.

Bibliografía complementaria

- El oficio de Diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Norberto Chaves. Editorial: Gustavo Gili. 2006.
- Las leyes de la simplicidad: diseño, tecnología, negocios, vida. John Maeda. Editorial: Gedisa, 2007.
- ¿Cómo nacen los objetos? Bruno Munari. Editorial: Gustavo Gili. 2006
- El Diseño en la vida cotidiana. John Hesketh. Editorial: Gustavo Gili. 2008.
- Metodología del Diseño. Harris Ambrose. Editorial: Parramón. 2010.
- Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad. Penny Sparke. Editorial Gustavo Gili. 2011.
- La Cultura del Diseño. Guy Julier. Editorial: Gustavo Gili. 2010.
- El pensamiento lateral: manual de creatividad. Edward de Bono. Editorial: Paidós. 1998.