

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Cultura del Diseño
ASIGNATURA	Semiótica
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Gabriela Pedranti

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

T9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

T16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

G6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

G20. 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.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, la estética, la teoría de la forma, de la función y de la estructura.
- Entender que toda actividad humana está basada en el lenguaje.
- Se tratará el concepto de lengua, códigos y sistemas fundamentales de la semiótica para llegar a tener un punto de vista crítico teniendo en cuenta el mundo del Diseño,

- el arte, la sociedad y la cultura como sistemas de códigos.
- Analizar semióticamente diferentes ejemplos del Diseño desde la modernidad hasta el mundo actual por el desarrollo de una mayor conciencia de las estructuras a sistemas de comunicación.
  - Conocer las herramientas de debate, creación y presentación de ideas.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Significado del Diseño en la cultura y la sociedad contemporánea.
- Comprensión de la cultura del consumo
- Adquisición de la importancia de cómo se transmite la información con las herramientas de la estética y la semiología.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

- Examen %
- Proyecto %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

**MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final**

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Minimo 2 sistemas de evaluación con su %

## BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura  
Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV



## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Cultura del Diseño
ASIGNATURA	Semiótica
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Gabriela Pedranti

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

T9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

T16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

G6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

G20. 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.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, la estética, la teoría de la forma, de la función y de la estructura.
- Entender que toda actividad humana está basada en el lenguaje.
- Se tratará el concepto de lengua, códigos y sistemas fundamentales de la semiótica para llegar a tener un punto de vista crítico teniendo en cuenta el mundo del Diseño,

- el arte, la sociedad y la cultura como sistemas de códigos.
- Analizar semióticamente diferentes ejemplos del Diseño desde la modernidad hasta el mundo actual por el desarrollo de una mayor conciencia de las estructuras a sistemas de comunicación.
  - Conocer las herramientas de debate, creación y presentación de ideas.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Significado del Diseño en la cultura y la sociedad contemporánea.
- Comprensión de la cultura del consumo
- Adquisición de la importancia de cómo se transmite la información con las herramientas de la estética y la semiología.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

- Examen %
- Proyecto %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

**MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final**

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Minimo 2 sistemas de evaluación con su %

## BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura  
Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV





## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatorias Itinerario Producto
ASIGNATURA	Comunicación de Proyecto de Diseño de Producto I
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Román Bianco

HORAS FRONTALES	15
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G20. 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.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP10. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Cómo presentar: memoria del curso, soporte digital y presentación oral.
- Propuesta de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Selección y clasificación de las ideas: Métodos de clasificar y visualizar la información.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Adquisición de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.
- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger mínimo 2, entre:

- Examen %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en clase y en el trabajo en grupo %

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

- Presentación PPT u otros formatos
- Dossier final
- Sketchbook
- Plafon
- Comentario de texto
- Proyecto

Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Proponer mínimo 2 sistemas de evaluación y %

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.  
Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.  
Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

**Roman Bianco** combina su docencia en IED trabajando como Director de Arte y Chief Designer en CreativeAffairs, un estudio de diseño con sede en Londres y Barcelona, dedicado a elevar las marcas. Es Co-Fundador y Director Creativo de Bianco & Co., una nueva marca que desarrolla accesorios textiles.

Roman nació en Barcelona y se trasladó a Londres para estudiar BA (Hons) Product & Furniture Design en Kingston University, donde se graduó con honores. Le ofrecieron una posición para trabajar como Product Designer en el conocido estudio PearsonLloyd donde trabajó en proyectos para Lufthansa y Bene. Posteriormente se trasladó a Barcelona y, después de algunos trabajos independientes, fundó CreativeAffairs y Bianco & Co. Pese a su background en Producto, siempre ha estado interesado en trabajar la Comunicación. Él ahora trabaja en proyectos de Comunicación Visual, Fotografía, Dirección de

Arte y Branding.

Roman trabaja en proyectos para clientes nacionales e internacionales.

Contacto:

**Roman Bianco**

Art Director + Partner

roman@creative-affairs.co.uk

+34 646 898 514

Pujades 127 Baixos

08005 Barcelona

SPAIN

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicado al Diseño de Producto
ASIGNATURA	Dibujo Técnico Diseño de Producto I
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Ignasi Paré

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- EDP5. Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.
- EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Diseño de mecanismos.
- Diseño estructural.
- Desarrollo de sketch y definición de proporciones y vistas de los objetos elementales.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Realización de prácticas para la obtención de datos objetivos y subjetivos.  
Interpretación de las Normativas Técnicas existentes.  
Estructuras y sistemas.  
Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.  
Formalización de los objetos. Primeros trazos de las diferentes vistas y perspectivas.  
Adquisición de un estilo propio de dibujo para diferenciarse de los demás profesionales.

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen  
Trabajo de investigación (parcial y final)  
Presentaciones (parciales y finales) en clase  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB :** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

Máster en Diseño Industrial i Desarrollo de Producto, UPC Barcelona (92-93).

Título de Diseñador Industrial, Escuela Elisava de Barcelona (86-90).

Título de Graduado en Artes Graficas, Escola d'Arts Aplicades i d'Oficis Artístics de Barcelona, "Llotja" (90).

#### ACTIVITAT PROFESSIONAL

Diseño, producción y distribución de lámparas de sobremesa Fillin Lamp.

Director de Diseño de la empresa As Dara de mobiliario doméstico. Análisis, diseño, desarrollo de producto, imagen y comunicación, diseño de interiores.

Cofundador del estudio de diseño Teruel/Paré. Desarrollo de proyectos de diseño industrial e interiores para: As Dara Mobilarí, Metakor, Blauet, Tapizados Gems, Mago, Concepta

Diseñador industrial en el centro de investigaciones del Istituto Europeo di Design de Milan, Italia

(95).

Colaborador en diferentes estudios de diseño de Barcelona: Josep Puig i grup Transatlantic, Invenio, Associate Design. (88-94)



## UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	DESIGN FOUNDATION
SUBJECT	DESIGN FOUNDATION II
SEMESTER (1-8)	2º SEMESTER
COURSE	1º UNDERGRADUATE DEGREE INTERIOR DESIGN
TEACHER	JOAQUIM ROSELL

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific (SPECIFIED BY IED)

- T3. Solve problems and make decisions to fulfil the objectives of the work performed.  
 T10. Lead and manage working groups.  
 T14. Manage research methodology in creating viable projects, ideas and solutions.  
 T17. Contribute to social awareness of cultural heritage, its impact in various fields and its ability to generate significant values through his/her professional activity
- G1. Conceive, plan and develop design projects in accordance with technical, functional, aesthetic and communication requirements and conditionings.  
 G8. Propose research and innovation strategies to meet expectations focused on functions, needs and materials.  
 G15. Be familiar with about processes and materials and coordinate his/her own intervention with other professionals according to sequences and stages of compatibility.  
 G17. Propose, evaluate and develop suitable learning strategies in order to achieve personal and professional goals.  
 G21. Manage research methodology.

### 1. MODULE SUMMARY (SPECIFIED BY IED)

- Analyse form, composition and perception.
- Design analysis and criticism based on a multidisciplinary approach.
- Project theory, methodology, idea and concept.
- Anthropometry, ergonomics and introduction to bionic system.
- Research and experimentation methods of the design process.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES (SPECIFIED BY IED)

- Basic knowledge of design: structure, form, colour, space and volume.
- Understanding the design process.

#### 4. SESSIONS AND CONTENTS

#### 5. EVALUATION

##### EVALUATION SYSTEM

Exam  
 Reasearch study (partial and final)  
 In class presentations (partial and final)  
 Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: aproaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

##### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats  
 Final dossier  
 Sketchbook  
 Foam board  
 Text comment  
 Project  
 Moodboard  
 Brief  
 Work Schedule

##### EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	<b>REPRESENTATION AND COMMUNICATION LANGUAGES AND TECHNIQUES</b>
SUBJECT	<b>REPRESENTATION TECHNIQUES</b>
SEMESTER (1-8)	<b>1ST</b>
COURSE	<b>1ST UNDEGRADUATE DEGREE DESIGN PRODUCT, INTERIOR, TRANSPORT, GRAPHIC</b>
TEACHER	<b>QUIM ROSELL</b>

IN CLASS HOURS	
TOTAL HOURS	<b>150</b>
CREDITS	<b>6</b>

PRE CONDITION	-
CHARACTER	<b>MANDATORY</b>

### SKILLS general, transversal and specific

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.  
T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

### 1. MODULE SUMMARY

- Visual composition and perception.
- Research into volume and spatial conception.
- Research and experimentation methods of individual materials.
- Instrumental techniques of structure, two- and three-dimensional expression and representation. Observational, expressive and representational drawing.
- Analysis of form and space.
- Assessing and representing light.
- Memorisation and movement.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Master the expressive language and resources of representation and communication.
- Master the use of drawing and three-dimensional manual modelling in design project.

#### 4. SESSIONS AND CONTENTS

#### 5. EVALUATION

##### EVALUATION SYSTEM

Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

##### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

*Choose between following examples:*

PPT Presentation ou other formats

Final dossier

Sketchbook

Foam board

Text comment

Project

Moodboard

Brief

Work Schedule

##### EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	<b>LANGUAGE AND TECHNICAL REPRESENTATION AND COMMUNICATION</b>
SUBJECT	<b>TECHNICAL DRAWING 1</b>
SEMESTER (1-8)	<b>2</b>
COURSE	<b>1ST UNDERGRADUATE DEGREE INTERIOR DESIGN</b>
TEACHER	<b>GEMMA FERRE</b>

IN CLASS HOURS	<b>40</b>
TOTAL HOURS	<b>100</b>
CREDITS	<b>4</b>

PRE CONDITION	-
CHARACTER	<b>MANDATORY</b>

### SKILLS general, transversal and specific

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.

### 1. MODULE SUMMARY

- Instrumental techniques of structure, two- and three-dimensional expression and representation. Constructing, composing and conveying ideas, thoughts and information.
- Drawing in design project.
- Observational, expressive and representational drawing.
- Analysis of form and space.
- Assessing and representing light.
- Memorisation and movement.
- Flat and descriptive geometry.
- Research and experimentation methods of individual materials.
- Technical graphic language and its communicational importance in the field of design.

### 2. SUBJECT SUMMARY

Technical drawing is the language of professionals that allows them to communicate the required information of an object for the analysis and construction of the product. It is the graphic representation of an object or an idea.

The basic objective is, on the one hand, to work on the development of the space ability of each student in order to understand the laws that govern bodies in space. Both, 2D and 3D geometry will be worked on for this purpose.

A second objective will be the acquisition of the knowledge and rules of technical drawing to be able to represent the shapes and volumes of space. In order to do so, the orthogonal and axonometric projection system will be used.

To learn the communication systems, we will work and draw by hand without the use of any type of software aid system. For the correct execution of the technical drawings we will use the necessary tools to be able to draw by hand. We will also be drawing quickly and directly exercises in sketches, freehand, without tools, to communicate an idea.

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Master the expressive language and resources of representation and communication.
- Master the use of drawing and three-dimensional manual modelling in design project.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

Exam  
Research study (partial and final)  
In class presentations (partial and final)  
Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

*Choose between following examples:*

PPT Presentation ou other formats  
Final dossier  
Sketchbook  
Foam board  
Text comment  
Project



Moodboard  
Brief  
Work Schedule

## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.  
Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.  
Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

DIBUJO TÉCNICO. F.J. Rodríguez. Ed. Donostiarra  
GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. F. Izquierdo Asensi. Ed Carrasco  
EXPRESIÓN GRÁFICA. Alberto Fernández Sora. Mira Editores

CV



## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación
ASIGNATURA	Dibujo técnico I
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TITULO SUPERIOR DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Ignasi Paré

HORAS FRONTALES	40
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	NO
CARACTER	Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Técnicas instrumentales de estructura, expresión y representación bidimensional y tridimensional. Construir, componer y transmitir ideas, pensamientos e información.
- Análisis de forma y espacio.
- Evaluar y representar la luz.
- Memorización y movimiento.
- Geometría plana y descriptiva.
- Métodos de investigación y experimentación de materiales individuales.
- Lenguaje gráfico técnico y su importancia comunicativa en el campo del diseño.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE (ESPECIFICADO POR IED)

- Dominar el lenguaje expresivo y los recursos de representación y comunicación.
- Dominar el uso del dibujo y el modelado manual tridimensional en el proyecto de diseño.

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen  
Trabajo de investigación (parcial y final)  
Presentaciones (parciales y finales) en clase  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISSENY

MATERIA	Fundamentos del diseño
ASIGNATURA	Fundamentos del diseño II
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	David Ortega

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica

### COMPETENCIAS transversales y generales

- T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- G7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Análisis de la forma, composición y percepción.  
Análisis y crítica del Diseño desde un enfoque multidisciplinar.  
Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto.  
Métodos de investigación y experimentación propios del proceso de Diseño.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos básicos del Diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen.  
Comprensión del proceso de Diseño.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

### MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Escoger entre estos diferentes formatos:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido, nombre. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

## CV



## UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	LANGUAGE AND TECHNICAL REPRESENTATION AND COMMUNICATION
SUBJECT	COMMUNICATION PROJECT II
SEMESTER (1-8)	2
COURSE	1º UNDERGRADUATE DEGREE IN INTERIOR, TRANSPORTATION AND PRODUCT DESIGN
TEACHER	IRENE SIERRA

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	-
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific (SPECIFIED BY IED)

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.  
T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

G11. Communicate ideas and projects to clients, argue reasonably, know how to evaluate proposals and guide discussion.

G15. Be familiar with about processes and materials and coordinate his/her own intervention with other professionals according to sequences and stages of compatibility.

### 1. MODULE SUMMARY (SPECIFIED BY IED)

Information management.

Digital devices and strategies.

Trends for controlling and communicating information.

Constructing, composing and conveying ideas, thoughts and information.

Research and experimentation methods of individual materials.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES (SPECIFIED BY IED)

Master the expressive language and resources of representation and communication.

Learn design project presentation techniques, working on the visual communication of a message, knowing how to choose the most appropriate languages and techniques.

Know how to communicate a project idea in its most used supports: Moodboard (inspirational references), Panel (explanatory layout of the project) and Portfolio.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats

Final dossier

Sketchbook

Foam board

Text comment

Project

Moodboard

Brief

Work Schedule

#### EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y Comunicación
ASIGNATURA	Comunicación de proyecto II
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN INTERIORES, PRODUCTO Y TRANSPORTE
DOCENTE	ANGELA ANTOLINEZ, IRENE SIERRA

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica

### COMPETENCIAS transversales y generales

- T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Gestión de la información.  
Dispositivos y estrategias digitales.  
Tendencias en la comunicación de la información.  
Construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información.  
Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y de la comunicación.

Aprender las técnicas de presentación de un proyecto de diseño / concepto, trabajando en la comunicación visual de un mensaje, sabiendo elegir los lenguajes y las técnicas más adecuadas.

Saber comunicar una idea de proyecto en sus soportes más utilizados: Moodboard (referencias inspiracionales), Panel (layout explicativo del proyecto) y Portfolio.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger o proponer mínimo 2 sistemas y asignar percentiles de evaluación entre :

Examen %

Proyecto %

Ejercicios %

Trabajo de Investigación (parcial o final) %

Presentaciones en clase (parcial o final) %

Participación active en el trabajo de grupo %

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional

10

Excelente: acercándose a un nivel profesional

9-9,9

Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente

7-8,9

Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos

5-6,9

Insuficiente: Débil, suspenso marginal

4-4,9

Insuficiente: Suspenso claro

0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Escoger entre estos diferentes formatos:

Presentación PPT u otros formatos

Dossier final

Sketchbook

Plafon

Comentario de texto

Proyecto

Moodboard

Brief

Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Al menos 2 sistemas de evaluación y su %

## BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura  
Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

Ángela Antolínez

## UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	LANGUAGE AND TECHNICAL REPRESENTATION AND COMMUNICATION
SUBJECT	COMMUNICATION PROJECT II
SEMESTER (1-8)	2
COURSE	1º UNDERGRADUATE DEGREE IN INTERIOR, TRANSPORTATION AND PRODUCT DESIGN
TEACHER	HERNAN CURIONI

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	-
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific (SPECIFIED BY IED)

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.  
T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

G11. Communicate ideas and projects to clients, argue reasonably, know how to evaluate proposals and guide discussion.

G15. Be familiar with about processes and materials and coordinate his/her own intervention with other professionals according to sequences and stages of compatibility.

### 1. MODULE SUMMARY (SPECIFIED BY IED)

Information management.

Digital devices and strategies.

Trends for controlling and communicating information.

Constructing, composing and conveying ideas, thoughts and information.

Research and experimentation methods of individual materials.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES (SPECIFIED BY IED)

Master the expressive language and resources of representation and communication.

Learn design project presentation techniques, working on the visual communication of a message, knowing how to choose the most appropriate languages and techniques.

Know how to communicate a project idea in its most used supports: Moodboard (inspirational references), Panel (explanatory layout of the project) and Portfolio.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats

Final dossier

Sketchbook

Foam board

Text comment

Project

Moodboard

Brief

Work Schedule

#### EVALUATION CRITERIA



(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	DESIGN FOUNDATION
SUBJECT	DESIGN FOUNDATION II
SEMESTER (1-8)	2º SEMESTER
COURSE	1º UNDERGRADUATE DEGREE PRODUCT, INTERIOR AND TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	JAMES GIPLIN

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific (SPECIFIED BY IED)

- T3. Solve problems and make decisions to fulfil the objectives of the work performed.  
 T10. Lead and manage working groups.  
 T14. Manage research methodology in creating viable projects, ideas and solutions.  
 T17. Contribute to social awareness of cultural heritage, its impact in various fields and its ability to generate significant values through his/her professional activity
- G1. Conceive, plan and develop design projects in accordance with technical, functional, aesthetic and communication requirements and conditionings.  
 G8. Propose research and innovation strategies to meet expectations focused on functions, needs and materials.  
 G15. Be familiar with about processes and materials and coordinate his/her own intervention with other professionals according to sequences and stages of compatibility.  
 G17. Propose, evaluate and develop suitable learning strategies in order to achieve personal and professional goals.  
 G21. Manage research methodology.

### 1. MODULE SUMMARY (SPECIFIED BY IED)

- Analyse form, composition and perception.
- Design analysis and criticism based on a multidisciplinary approach.
- Project theory, methodology, idea and concept.
- Anthropometry, ergonomics and introduction to bionic system.
- Research and experimentation methods of the design process.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES (SPECIFIED BY IED)

- Basic knowledge of design: structure, form, colour, space and volume.
- Understanding the design process.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats

Final dossier

Sketchbook

Foam board

Text comment

Project

Moodboard

Brief

Work Schedule

## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción. 2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea]. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	<b>REPRESENTATION AND COMMUNICATION LANGUAGES AND TECHNIQUES</b>
SUBJECT	<b>REPRESENTATION TECHNIQUES</b>
SEMESTER (1-8)	<b>1ST</b>
COURSE	<b>1ST UNDEGRADUATE DEGREE DESIGN PRODUCT</b>
TEACHER	<b>Enric Saiz</b>

IN CLASS HOURS	
TOTAL HOURS	<b>150</b>
CREDITS	<b>6</b>

PRE CONDITION	-
CHARACTER	<b>MANDATORY</b>

### SKILLS general, transversal and specific

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.

T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

### 1. MODULE SUMMARY

- Visual composition and perception.
- Research into volume and spatial conception.
- Research and experimentation methods of individual materials.
- Instrumental techniques of structure, two- and three-dimensional expression and representation. Observational, expressive and representational drawing.
- Analysis of form and space.
- Assessing and representing light.
- Memorisation and movement.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Master the expressive language and resources of representation and communication.
- Master the use of drawing and three-dimensional manual modelling in design project.

#### 4. SESSIONS AND CONTENTS

#### 5. EVALUATION

##### EVALUATION SYSTEM

Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

##### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

*Choose between following examples:*

PPT Presentation ou other formats

Final dossier

Sketchbook

Foam board

Text comment

Project

Moodboard

Brief

Work Schedule

##### EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

### BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción. 2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea]. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	<b>LANGUAGE AND TECHNICAL REPRESENTATION AND COMMUNICATION</b>
SUBJECT	<b>TECHNICAL DRAWING 1</b>
SEMESTER (1-8)	<b>2</b>
COURSE	<b>1ST UNDERGRADUATE DEGREE PRODUCT DESIGN</b>
TEACHER	<b>IGNASI PARÉ</b>

IN CLASS HOURS	<b>40</b>
TOTAL HOURS	<b>100</b>
CREDITS	<b>4</b>

PRE CONDITION	-
CHARACTER	<b>MANDATORY</b>

### SKILLS general, transversal and specific

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.

### 1. MODULE SUMMARY

- Instrumental techniques of structure, two- and three-dimensional expression and representation. Constructing, composing and conveying ideas, thoughts and information.
- Drawing in design project.
- Observational, expressive and representational drawing.
- Analysis of form and space.
- Assessing and representing light.
- Memorisation and movement.
- Flat and descriptive geometry.
- Research and experimentation methods of individual materials.
- Technical graphic language and its communicational importance in the field of design.

### 2. SUBJECT SUMMARY

Technical drawing is the language of professionals that allows them to communicate the required information of an object for the analysis and construction of the product. It is the graphic representation of an object or an idea.

The basic objective is, on the one hand, to work on the development of the space ability of each



student in order to understand the laws that govern bodies in space. Both, 2D and 3D geometry will be worked on for this purpose.

A second objective will be the acquisition of the knowledge and rules of technical drawing to be able to represent the shapes and volumes of space. In order to do so, the orthogonal and axonometric projection system will be used.

To learn the communication systems, we will work and draw by hand without the use of any type of software aid system. For the correct execution of the technical drawings we will use the necessary tools to be able to draw by hand. We will also be drawing quickly and directly exercises in sketches, freehand, without tools, to communicate an idea.

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Master the expressive language and resources of representation and communication.
- Master the use of drawing and three-dimensional manual modelling in design project.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

[Exam](#)

[Reasearch study \(partial and final\)](#)

[In class presentations \(partial and final\)](#)

[Active participation in class and group works](#)

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: aproaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

*Choose between following examples:*

[PPT Presentation ou other formats](#)

[Final dossier](#)

[Sketchbook](#)

[Foam board](#)

Text comment  
Project  
Moodboard  
Brief  
Work Schedule

## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.  
Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción. 2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea]. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

DIBUJO TÉCNICO. F.J. Rodríguez. Ed. Donostiarra  
GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. F. Izquierdo Asensi. Ed Carrasco  
EXPRESIÓN GRÁFICA. Alberto Fernández Sora. Mira Editores

## **Ignasi Paré**

### **ACADEMIC DATA**

Master in Industrial Design and Product Development by UPC, Polytechnic University of Barcelona (1992-1993).

Degree in Industrial Design by the Elisava School of Barcelona (1986-1990).

Graduated in Graphic Arts (Industrial Design) by the School of Applied Arts and Artistic Crafts of Barcelona, "Llotja" (1990).

### **PROFESSIONAL DATA**

Creation and production of home lamps.

Design, manufacture and sale of the 'Fillin Lamp'. Production and technical development for commercial through traditional and online sales points. (2015-current).

Design manager at 'As Dara' company of domestic furniture.

Analysis and planning, industrial design, product development, research of new materials and suppliers, image and communication, design of spaces.

Development of furniture projects, bedrooms and living rooms (2003-2014).

Co-founder of the Teruel / Paré design studio.

Development of industrial and interior design projects for several companies: Metakor (fittings for furniture), Blauet (lighting), Tapizados Gems (sofas), Mago (urban furniture), Concepta (contract) (2001-current).

Freelance designer for the company 'Aja' of bathroom furniture.

Analysis, design, technical development and product communication. Development of projects of bathroom furniture and accessories. (1996-2003)

Creation of the design studio.

Development of industrial and interior design projects for various companies: Aja and Cryma (bathroom accessories and furniture), Gargot (lighting), Origin (office furniture), Fil d'or (trade), Dalfiori (packaging) (1996-current)

Industrial designer at the IED research center in Milan.

Research and development of biomimetics and design projects for Fiat, Unilever, Cromodora, among others. Development of the conceptual phase of Fiat Multipla (1995).

Collaborator at several recognized design studios in Barcelona: Josep Puig and Transatlantic group, Invenio, Associate Design. (1988-1994).

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y Comunicación
ASIGNATURA	Comunicación de proyecto II
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR DISEÑO PRODUCTO
DOCENTE	IRENE SIERRA

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica

### COMPETENCIAS transversales y generales

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Gestión de la información.

Dispositivos y estrategias digitales.

Tendencias en la comunicación de la información.

Construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y de la comunicación.

Aprender las técnicas de presentación de un proyecto de diseño / concepto, trabajando en la comunicación visual de un mensaje, sabiendo elegir los lenguajes y las técnicas más adecuadas.

Saber comunicar una idea de proyecto en sus soportes más utilizados: Moodboard (referencias inspiracionales), Panel (layout explicativo del proyecto) y Portfolio.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger o proponer mínimo 2 sistemas y asignar percentiles de evaluación entre :

Examen %

Proyecto %

Ejercicios %

Trabajo de Investigación (parcial o final) %

Presentaciones en clase (parcial o final) %

Participación activa en el trabajo de grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional

10

Excelente: acercándose a un nivel profesional

9-9,9

Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente

7-8,9

Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos

5-6,9

Insuficiente: Débil, suspenso marginal

4-4,9

Insuficiente: Suspenso claro

0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Escoger entre estos diferentes formatos:

Presentación PPT u otros formatos

Dossier final

Sketchbook

Plafon

Comentario de texto

Proyecto

Moodboard

Brief

Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Al menos 2 sistemas de evaluación y su %

## BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

Irene Sierra

..

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación
ASIGNATURA	Dibujo técnico I
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TITULO SUPERIOR DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Ignasi Paré

HORAS FRONTALES	40
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	NO
CARACTER	Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Técnicas instrumentales de estructura, expresión y representación bidimensional y tridimensional. Construir, componer y transmitir ideas, pensamientos e información.
- Análisis de forma y espacio.
- Evaluar y representar la luz.
- Memorización y movimiento.
- Geometría plana y descriptiva.
- Métodos de investigación y experimentación de materiales individuales.
- Lenguaje gráfico técnico y su importancia comunicativa en el campo del diseño.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE (ESPECIFICADO POR IED)

- Dominar el lenguaje expresivo y los recursos de representación y comunicación.
- Dominar el uso del dibujo y el modelado manual tridimensional en el proyecto de diseño.

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen  
 Trabajo de investigación (parcial y final)  
 Presentaciones (parciales y finales) en clase  
 Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
 Dossier final  
 Sketchbook  
 Plafon  
 Comentario de texto  
 Proyecto  
 Moodboard  
 Brief  
 Planning de trabajo

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN



(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISSENY

MATERIA	Fundamentos del diseño
ASIGNATURA	Fundamentos del diseño II
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN PRODUCTO
DOCENTE	Aviv Shany

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica

### COMPETENCIAS transversales y generales

- T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- G7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Análisis de la forma, composición y percepción.  
Análisis y crítica del Diseño desde un enfoque multidisciplinar.  
Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto.  
Métodos de investigación y experimentación propios del proceso de Diseño.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos básicos del Diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen.  
Comprensión del proceso de Diseño.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

### MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Escoger entre estos diferentes formatos:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

#### 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

#### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido, nombre. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

#### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y comunicación
ASIGNATURA	Técnicas de representación II
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TITULO SUPERIOR DISEÑO DE PRODUCTO, INTERIORES Y TRANSPORTE
DOCENTE	

HORAS FRONTALES	40
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Composición visual y percepción.
- Investigación sobre el volumen y la concepción espacial.
- Métodos de investigación y experimentación de materiales individuales.
- Técnicas instrumentales de estructura, expresión y representación bidimensional y tridimensional. Dibujo observacional, expresivo y representativo.
- Análisis de forma y espacio.
- Evaluar y representar la luz.
- Memorización y movimiento.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del Diseño.
- Dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen  
Trabajo de investigación (parcial y final)  
Presentaciones (parciales y finales) en clase  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## TITULO SUPERIOR EN

MATERIA	Cultura del Diseño
ASIGNATURA	Sociología
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO, INTERIORES, PRODUCTO Y TRANSPORTE
DOCENTE	Nicola Montaretto

HORAS FRONTALES	
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas (ESPECIFICADO POR IED)

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

T9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

T16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

G14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA (ESPECIFICADO POR IED)

Fundamentos de antropología aplicados al Diseño.

Fundamentos de sociología y cultura del consumo.

Conocer las principales teorías sociológicas que tienen relación con el Diseño.

Conocer las microteorías útiles aplicables a la realidad cotidiana.



Capacitar al estudiante para que pueda leer y crear herramientas sociológicas cualitativas y cuantitativas.

Conocer los diferentes tipos de sociedad para entender sus mecanismos de funcionamiento generales.

Conocer las herramientas de debate, creación y presentación de ideas

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE (ESPECIFICADO POR IED)

Significado del Diseño en la cultura y la sociedad contemporánea.  
Comprensión de la cultura del consumo

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen

Trabajo de investigación (parcial y final)

Presentaciones (parciales y finales) en clase

Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional

10

Excelente: acercándose a un nivel profesional

9-9,9

Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente

7-8,9

Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos

5-6,9

Insuficiente: Débil, suspenso marginal

4-4,9

Insuficiente: Suspenso claro

0-3,9

**MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final**

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

#### 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

#### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido, nombre. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

#### CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	<b>DESIGN CULTURE</b>
SUBJECT	<b>SOCIOLOGY</b>
SEMESTER (1-8)	<b>2</b>
COURSE	<b>1<sup>st</sup> GRAPHIC, FASHION, INTERIOR, PRODUCT</b>
TEACHER	<b>ANDREU BELSUNCES</b>

IN CLASS HOURS	
TOTAL HOURS	<b>100</b>
CREDITS	<b>4</b>

PRE CONDITION	<b>NONE</b>
CHARACTER	<b>MANDATORY</b>

### SKILLS general, transversal and specific

- T8. Develop reasoned and critical ideas and arguments.  
 T9. Get well integrated into multidisciplinary teams and diverse cultural contexts.  
 T16. Use of means and resources at his/her disposal with responsibility towards cultural and environmental heritage.
- G5. Act as mediators between technology and art, ideas and aims, culture and commercial sector.  
 G10. Be capable of adapting to changes and industrial technological evolution.  
 G11. Communicate ideas and projects to clients, argue reasonably, know how to evaluate proposals and guide discussion.  
 G12. Go deeply into art and design history and tradition.  
 G13. Be acquainted with the economic, social and cultural context in which design takes place.  
 G14. Appreciate the dimension of design as a factor of equality and social inclusion, as well as a facilitator of cultural values.  
 G16. Be capable of identifying environmentally sustainable solutions.  
 G17. Propose, evaluate and develop suitable learning strategies in order to achieve personal and professional goals.  
 G22. Analyse, evaluate and verify the production viability of projects based on the criteria of formal innovation, business management and market demands.

### 1. MODULE SUMMARY

- Foundations of anthropology as applied to design.
- Foundations of sociology and consumer culture.
- Learn about the main sociological theories related to design.
- Learn about useful microtheories that can be applied to everyday reality.
- Train students to be able to read and create qualitative and quantitative sociological tools. Learn about different types of societies in order to understand their overall operating mechanisms.
- Learn about tools to discuss, create and present ideas.

## 2. SUBJECT SUMMARY

-

## 3. LEARNING OUTCOMES

- Meaning of design in contemporary culture and society.
- Understanding consumer culture.

## 4. SESSIONS AND CONTENTS

## 5. EVALUATION

### EVALUATION SYSTEM

Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

*Choose between following examples:*

PPT Presentation ou other formats

Final dossier

Sketchbook

Foam board

Text comment

Project

Moodboard  
Brief  
Work Schedule

## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

!

## UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGNING WITH VOLUME

MODULE	Volume
SUBJECT	Volume I
SEMESTER (1-8)	2nd
COURSE	1st UNDEGRADUATE DEGREE IN GRAPHIC DESIGN, INTERIOR DESIGN AND PRODUCT DESIGN
TEACHER	Yadira García, Raquel Llaberia, James Gilpin

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Basic

### SKILLS general, transversal and specific

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.  
G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.  
G11. Communicate ideas and projects to clients, argue reasonably, know how to evaluate proposals and guide discussion.

#### 1. MODULE SUMMARY

Volume research. Investigation methodology of matter own abilities. Instrumental techniques of structure, expression as well as two and three dimensional representations. Construction, composition and transmission of ideas.

- SOLID-RIGID (POLYURETHANE FOAM)
- SOLID-SOFT (PLASTICINE, PLASTER CAST)
- FLAT (CARDBOARD, PAPER)
- SOFT FLAT (FABRIC OR ROLLING MATERIALS)

#### WORK SCALE

1:1 personal references

#### 2. SUBJECT SUMMARY

Communicate ideas and projects through sketches.

Manage the expressive languages and resources of representation and communication through volume.

Understanding proportion and scale.

Knowing the possibilities of the materials seen: work by subtraction and addition. Sculpting and Modeling.

Understanding molds.

Joining materials.

Template development.

### 3. LEARNING OUTCOMES

#### **Table of contents:**

1. Basic concepts of visual communication from its interdisciplinary dimension.
2. General theoretical principles of the image.
3. Developing skills of analysis and understanding.
4. Provide expertise for the creation of visual messages and the effective communication of a project-idea. Referencing, ideation, implementation.
5. Explore the creative potential of trial and error. The importance of prototyping.
6. Encourage the use of metaphors as a tool to help you communicate a project.
7. Encourage visits to museums, exhibitions, places, movies and other elements that create a context that nurtures visual culture.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

#### **1st STAGE: SOLID-RIGID (POLYURETHANE FOAM) AND SOLID SOFT (PLASTICINE AND PLASTER CAST)**

##### **SESSION 1:**

INTRODUCTION + Launching the first statement + Work on the first proposal.

Design through sketching, with color to make different on parts and texture.

**Create with blue foam the saddle or shoe last and cover it with plasticine, scale 1:1.**

Project methodology train: Tools use, template, cut strategies, file, finishing, etc. Plasticine is been ask to the students, colours to be chosen by the student needs according to design to be used in the next class. BRING bloque of plasticine for next class.

##### **SESSION 2:**

Foam piece development. Keeping in mind ergonomics, the gesture of shape, proportions. From the finished blue piece we proceed to cover it with plasticine, paying attention to the different pieces of the pieces (different textures, colors, the joints (partage or seams)).

BRING plasticine for next class.

##### **SESSION 3:**

Working the plastilina on the foam. Understanding different modelling techniques.

**SESSION 4:**

Submission of final shoe/saddle.

Launching the second statement: Create a mold from a model piece: lightbulb.

Prepare the model embedded in plasticine.

**SESSION 5:**

Pour the plaster cast parts.

Demolding the model.

**SESSION 6:**

Casting wax in the mold, checking the pieces demold.

**2<sup>nd</sup> STAGE: TEXTILES****SESSION 7:**

INTRODUCTION + Presentation. Work on paper to understand volume paying attention to different types of folds and seams going from 2D to 3D (For this class is required to bring material such as paper D4, pencil, ruler, glue and tape.)

**SESSION 9:**

2D pattern development on paper for the final object

**SESSION 10:**

Keep working on pattern and start assembly of it.

**SESSION 11:**

Assembly

**SESSION 12:**

Assembly and final presentation

**SESSION 13:**

Grades and feedback from the 2 parts of this assignment.

**5. EVALUATION****EVALUATION SYSTEM**

As attendance is mandatory, the evaluation of the subjects is done by following 3 parameters that will do the average for the final grade:

1. System's knowledge of graphic representation 25% (sketches, plans and process documentation)
2. Experimentation capacity 75% (lab's work, materials control, techniques and resources, right finishings, proportional)

- The subject would not be calculated in between both parts. Both part must be approved in order to approved the assignment.



**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	<b>10</b>
Excellent: approaching a professional level	<b>9-9,9</b>
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	<b>7-8,9</b>
Enough: Satisfactory, some weak, some good	<b>5-6,9</b>
Poor: Weak, marginal suspended	<b>4-4,9</b>
Insufficient: Clear Suspense	<b>0-3,9</b>

**MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations**

1st stage:

- The shoe or saddle. Mould and casted pieces.
- Digital document (.pdf format) with: Sketches of the design proposals in where we appreciate layers, colors, textures, details. Photos of the process. Final photos of the proposal.

2nd stage:

- The bag, seat or skirt together with a portfolio with sketches, pictures of the process and a quality of the final product.

**EVALUATION CRITERIA**

1. System's knowledge of graphic representation 25% (sketches, plans)
2. Experimentation capacity 75% (lab's work, materials control, techniques and resources, right finishings, proportional)

**6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)**

Material to be acquired in the design lab and in class: 30x20x20 cm of polyurethane blue foam  
Student must buy the polyurethane foam during the work session. It is important the students have a minimum of tools to be use in class such as: paper, pencils, ruler, scissors, cutter, paper, etc.,

**Disposable mask not to breathe dust. invest in good PPE that will last**

**Ear defence**

[Link here](#)

**Eye defence**

[Link here](#)

**Lung defence**

[Link here](#)

**Or if you want to search around for a cheaper version of this you can replace the filters when needed rather than buy whole new mask (mask lasts 40hours out the bag /in use). More expensive initial cost though**

<https://www.arco.co.uk/products/111500?s=1>

## 7. RETAKE CONTENT SEPTEMBER

### RETAKE EXAM (04<sup>th</sup> of September to 8<sup>th</sup> of September)

Submission of the course

## BIBLIOGRAPHY

MAQUETAS, MODELOS Y MOLDES . MATERIALES Y TECNICAS PARA DAR FORMA A LAS IDEAS. JL Navarro. Universitat Jaume I, 2009. Available in the Mediateca.

Art of Sole. Intercity. Laurence King; Edition: 01 (April 2, 2012)

Fifty Shoes That Changed The World (Design Museum Fifty) (English) Hardcover - Sep 5, 2015 by Alex Newson (Author)

Diseño de calzado (Gg Moda (gustavo Gili)) Editorial Gustavo Gili, S.L.; Edición: 1 (22 de febrero de 2013)

<https://www.youtube.com/watch?v=FQ1A7ZjTsx8&t=47s>

<https://www.youtube.com/watch?v=y2cV2kMrzCk>

<https://www.youtube.com/watch?v=E-lcyDp3S1U>

<https://www.youtube.com/watch?v=78hA3UsNNbM>

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en : ... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

**Raquel Llaberia**, her interests are based on the boundaries between product and fashion design disciplines. She studied a Product Design degree, between Barcelona (Elisava. Barcelona School of Design and Engineering) and San Francisco (California College of the Arts). Since September 2013, she is a cofounder of HUNCH Office, a design and experimentation office set in Barcelona, working worldwide, combining the creation of fashion collections with product design, wearable technology and textile investigation and consultancy services.

**James Gilpin** Designer, maker and tutor from London, UK. James studied his undergraduate at the London College of Communication, graduating from the Royal College of Art 2010. James has spent time as Creative Director and Interactive Designer for It´s Nice That and W&K. Founding design studio and fabrication workshop commissionedbyyou.com to bring together the designing and making processes.

**Yadira García**, Graduate in Art History and Fashion design. Ha worked in Italy y Spain. Works as a Freelance Fashion, USA designer and pattermaker since 2006. In 2008 created a a vintage design studio where she is still active. Same year she started working in IEDBarcelona As a pattern making teacher. Now she teaches dressmaking and runs the the Fashion Lab Previously she worked as stylist and hair and makeup artist for publicity and films in Los Angelesand Spain.

## TITULO SUPERIOR EN DISSENY

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y Comunicación
ASIGNATURA	Volumen I
SEMESTRE (1-8)	2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, INTERIORES, TRANSPORTE Y PRODUCTO
DOCENTE	Susana Zarco, Raquel Llabería, Yadira García

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	75
CREDITOS	3

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica

### COMPETENCIAS transversales y generales

T4 – Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G2- Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G18 – Optimizar la utilización de los recursos necesarios para asolir los objetivos previstos.

EDP4 – Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y la funcionalidad del Producto.

EDP9 – Dominar los recursos graficoplásticos de la representación bi y tridimensional.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Escoger entre estos diferentes formatos:

[Presentación PPT u otros formatos](#)  
[Dossier final](#)  
[Sketchbook](#)  
[Plafon](#)  
[Comentario de texto](#)  
[Proyecto](#)  
[Moodboard](#)  
[Brief](#)  
[Planning de trabajo](#)

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido, nombre. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción. 2004

### CV

**Susana Zarco**, multidisciplinary designer. She collaborates with Emiliana Design Studio since 1999 in the development of its projects, especially in design and exhibits coordination. She created the studio/workshop Barribastall of creative activities in 2011, and the Lots of Loops studio. Coordinator in IEDMaster Barcelona.

**Raquel Llaberia**, her interests are based on the boundaries between product and fashion design disciplines. She studied a Product Design degree, between Barcelona (Elisava. Barcelona School of Design and Engineering) and San Francisco (California College of the Arts). Since September 2013, she is a cofounder of HUNCH Office, a design and experimentation office set in Barcelona, working worldwide, combining the creation of fashion collections with product design, wearable technology and textile investigation and consultancy services.

**Yadira García**, Graduate in Art History and Fashion design. Ha worked in Italy y Spain. Works as a Freelance Fashion, USA designer and patternmaker since 2006. In 2008 created a a vintage design studio where she is still active. Same year she started working in IEDBarcelona As a pattern making teacher. Now she teaches dressmaking and runs the the Fashion Lab Previously she worked as stylist and hair and makeup artist for publicity and films in Los Angeles and Spain.

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatorias Itinerario Producto
ASIGNATURA	Proyecto dos ruedas
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Raúl Arribas, Gonzalo Sánchez

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

EDP2. Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.

EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

EDP4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Definición del Producto.
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- Desarrollo de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Elaboración de un Briefing: cómo elaborar un Briefing. Elementos imprescindibles

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio de un proyecto de Advanced Design siguiendo una metodología enfocada a la innovación de nuevos productos.
- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Diseño y desarrollo de nuevos sistemas de transporte en relación a las necesidades detectadas en los puntos anteriores.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

[Examen](#)  
[Trabajo de investigación \(parcial y final\)](#)  
[Presentaciones \(parciales y finales\) en clase](#)  
[Participación activa en clase y en el trabajo en grupo](#)

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

[A escoger entre varios:](#)

[Presentación PPT u otros formatos](#)  
[Dossier final](#)  
[Sketchbook](#)  
[Plafon](#)  
[Comentario de texto](#)



Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

### RAÚL ARRIBAS

Graduado en Diseño de Producto por la escuela ELISAVA de Barcelona en 2014 y en Realización de cine y televisión por la escuela CETYS de Madrid en 2009. Realiza una estancia de intercambio en diseño de producto en la escuela KONSTFACK de Estocolmo en 2013, donde colabora con empresas como "Myra", "Transformador Design" y el "KTH".

Realiza prácticas de empresa en "Doiy design", "Joan Gaspar disseny industrial" y "Ramírez i Carrillo". En 2011 comienza junto a Gonzalo Sánchez de Lollano el proyecto "Ibérica Skateboards" en el cual siguen trabajando y en 2014 crean el estudio "Kiwi Bravo" donde trabajan en proyectos de fotografía y dirección de arte.

Actualmente siguen colaborando con estudios como "LaGranja design", "Ramírez i Carrillo",

“Emiliana design studio”, “Jordi Canudas studio”... O empresas como Gandía Blasco, Lamp, Ambar...

**GONZALO SÁNCHEZ DE LOLLANO**

Graduado en Diseño de Producto por la escuela ELISAVA de Barcelona en 2014. Realiza un estancia de intercambio en diseño de producto en la escuela ÉCAL de Laussane en 2013, donde colabora con la empresa “Felco”.

Realiza prácticas de empresa en “Emiliana design studio” y “Jordi Canudas studio”. En 2011 comienza junto a Raúl Arribas el proyecto “Ibérica Skateboards” en el cual siguen trabajando y en 2014 crean el estudio “Kiwi Bravo” donde trabajan en proyectos de fotografía y dirección de arte.

Actualmente siguen colaborando con estudios como “LaGranja design”, “Ramírez i Carrillo”, “Emiliana design studio”, “Jordi Canudas studio”. O empresas como Gandía Blasco, Lamp, Ambar...

## TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatorias Itinerario Producto
ASIGNATURA	Proyecto dos ruedas
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Raúl Arribas, Gonzalo Sánchez

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

EDP2. Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.

EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

EDP4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

## 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Definición del Producto.
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- Desarrollo de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Elaboración de un Briefing: cómo elaborar un Briefing. Elementos imprescindibles.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Proponer nuevos productos que afecten, mejoren o planteen alternativas a la movilidad en un aeropuerto.

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio de un proyecto de Advanced Design siguiendo una metodología enfocada a la innovación de nuevos productos.
- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Diseño y desarrollo de nuevos sistemas de transporte en relación a las necesidades detectadas en los puntos anteriores.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

**SESIÓN 1:** Briefing y referentes. Metodología y funcionamiento de las clases. Expectativas de la asignatura y dudas. Análisis y conceptualización. Formación de grupos

**SESIÓN 2:** Análisis y conceptualización. Trabajo en clase.

**SESIÓN 3: Conceptualización. Presentación de conceptos**

**SESIÓN 4:** Sketching y maquetas. Desarrollo

**SESIÓN 5:** Sketching y maquetas. Desarrollo

**SESIÓN 6:** Maquetas finales o 3D si fuera necesario

**SESIÓN 7: Entrega de la propuesta**

**SESIÓN 8:** Diseño y estrategia de comunicación

**SESIÓN 9:** Producción del material de comunicación

**SESIÓN 10: Entrega FINAL y presentación del proyecto**

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Trabajo de investigación (parcial y final), CONCEPTO 30%  
Presentaciones (parciales y finales) en clase, DESARROLLO 50%  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo, COMUNICACIÓN 20%

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

<b>Características:</b>	<b>Nota:</b>
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

Presentación PDF u otros formatos  
Sketchbook  
Proyecto  
Moodboard  
Vídeo

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Pertinencia en la relación entre idea y el resultado final
- Ocurrencia en la generación de ideas y vigencia formal de las propuestas
- Propiedad de juicio en la resolución de problemas
- Claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual

## 6. MATERIAL NECESARIO

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Repetir la entrega final o proyecto completo si es necesario.

## BIBLIOGRAFÍA

## CV

### **RAÚL ARRIBAS**

Graduado en Diseño de Producto por la escuela ELISAVA de Barcelona en 2014 y en Realización de cine y televisión por la escuela CETYS de Madrid en 2009. Realiza una estancia de intercambio en diseño de producto en la escuela KONSTFACK de Estocolmo en 2013, donde colabora con empresas como "Myra", "Transformador Design" y el "KTH".

Realiza prácticas de empresa en "Doiy design", "Joan Gaspar disseny industrial" y "Ramírez i Carrillo". En 2011 comienza junto a Gonzalo Sánchez de Lollano el proyecto "Ibérica Skateboards" en el cual siguen trabajando y en 2014 crean el estudio "Kiwi Bravo" donde trabajan en proyectos de diseño y comunicación de producto.

Actualmente siguen colaborando con empresas como Lamp, Pull&Bear, Bitter Kas, Danone...

### **GONZALO SÁNCHEZ DE LOLLANO**

Graduado en Diseño de Producto por la escuela ELISAVA de Barcelona en 2014. Realiza una estancia de intercambio en diseño de producto en la escuela ÉCAL de Laussane en 2013, donde colabora con la empresa "Felco".

Realiza prácticas de empresa en "Emiliana design studio" y "Jordi Canudas studio". En 2011 comienza junto a Raúl Arribas el proyecto "Ibérica Skateboards" en el cual siguen trabajando y en 2014 crean el estudio "Kiwi Bravo" donde trabajan en proyectos de diseño y comunicación de producto.

Actualmente siguen colaborando con empresas como Lamp, Pull&Bear, Bitter Kas, Danone...

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Cultura del Diseño
ASIGNATURA	Semiótica
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Carlos Sanandrés

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

T9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

T16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

G6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

G20. 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.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, la estética, la teoría de la forma, de la función y de la estructura.
- Entender que toda actividad humana está basada en el lenguaje.
- Se tratará el concepto de lengua, códigos y sistemas fundamentales de la semiótica para llegar a tener un punto de vista crítico teniendo en cuenta el mundo del Diseño,

el arte, la sociedad y la cultura como sistemas de códigos.

- Analizar semióticamente diferentes ejemplos del Diseño desde la modernidad hasta el mundo actual por el desarrollo de una mayor conciencia de las estructuras a sistemas de comunicación.
- Conocer las herramientas de debate, creación y presentación de ideas.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Significado del Diseño en la cultura y la sociedad contemporánea.
- Comprensión de la cultura del consumo
- Adquisición de la importancia de cómo se transmite la información con las herramientas de la estética y la semiología.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen

Trabajo de investigación (parcial y final)

Presentaciones (parciales y finales) en clase

Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional

10

Excelente: acercándose a un nivel profesional

9-9,9

Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente

7-8,9

Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos

5-6,9

Insuficiente: Débil, suspenso marginal

4-4,9

Insuficiente: Suspenso claro

0-3,9

**MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final**



A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV



## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatorias Itinerario Producto
ASIGNATURA	Taller Comunicación oral/foto
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	

HORAS FRONTALES	
HORAS TOTALES	
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- 
- G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- G20. 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.
- 
- EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.
- EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Adquisición de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicios  
Trabajo de investigación (parcial y final)  
Presentaciones (parciales y finales) en clase  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafón  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción. 2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea]. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatorias Itinerario Producto
ASIGNATURA	Taller Diseño de Producto II
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Affonso Orcioli

HORAS FRONTALES	
HORAS TOTALES	
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G20. 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.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

El curso tiene como objetivo dar la formación adecuada para que los alumnos puedan desarrollar proyectos utilizando la fabricación digital, desde un punto de vista que conjuga la creatividad y la tecnología.

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Adquisición de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### SESIÓN 1:

Presentación del profesor y de los alumnos.  
Presentación del ejercicio  
Distribución de los grupos  
Repaso de los programas Rhino, RhinoCAM y Repetier

#### SESIÓN 2:

Los grupos presentan sus ideas.  
Taller

#### SESIÓN 3:

Desarrollo de los proyectos  
Taller - Rhinoceros

#### SESIÓN 4:

Taller - RhinoCAM

#### SESIÓN 5:

Taller - 3dprinter

#### SESIÓN 6:

Entrega final

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicios en clase 20%  
Trabajo de investigación (parcial y final) 20%  
Presentaciones (parciales y finales) en clase 40%  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo 20%

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

## **MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final**

Presentación PPT u otros formatos  
Plafon  
Proyecto

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

pulcritud y coherencia en la aplicación de los códigos gráficos y en el uso de los sistemas de representación  
adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos  
claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual  
coherencia y constancia en el proceso de trabajo.

## **6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)**

Ordenadores con sistema Windows y con Rhinoceros, RhinoCAM y Repetier. Acceso a internet.  
Es recomendable que los alumnos tengan el Rhino y Repetier instalados en sus ordenadores personales.

## **7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO**

Volver a presentar el dossier siguiendo las instrucciones del profesor en el último día de clase.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Catálogo, *Architectures non Standard*, Éditions du Centre Pompidou, París, 2003.

Iwamoto, Lisa, *Digital Fabrications, Architectural and Material Techniques*, Princeton Architectural Press, New York, 2009.

Kolarevic, Branko, *Architecture in the Digital Age, Design and Manufacturing*, Taylor and Francis, New York, 2003.

Kolarevic, Branko and KLINGER, Kevin, *Manufacturing Material Effects, Rethinking Design and Making in Architecture*, Taylor and Francis, New York, 2008.

Steele, James, *Arquitectura y Revolución Digital*, Gustavo Gili, Barcelona, 2001

Pottmann, Helmut... [et al.], *Architectural Geometry*, Bentley Institute Press, Pennsylvania, 2007.

## **CV**

**Affonso Orciuoli** (São Paulo, 1966)

Arquitecto titulado por Universidad Mackenzie (São Paulo). Máster por Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona, Universitat Politècnica de Catalunya – ETSAB UPC, y doctorando por Escola Tècnica Superior d'Arquitectura, Universitat Internacional de Catalunya – EsArq UIC. Se ha especializado en las aplicaciones informáticas al diseño (CAD), simulación (VR) y fabricación digital (CAM y 3dprinter), actuando como profesor e investigador vinculado a diversas instituciones académicas. Colabora con la empresa MedioDesign en Barcelona. CEO de la Rede Brasileira de Fabricação Digital en Brasil. Entre sus actividades docentes se destacan: profesor de Informática Aplicada a la arquitectura y Máster Biodigital Architecture - EsArq UIC y como profesor en el Instituto Europeo di Design (IED). Experiencia con la enseñanza de diseño y fabricación digital. Miembro Científico del SiGRaDi y grupo de investigación Arquitecturas Genéticas.



## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatorias Itinerario Producto
ASIGNATURA	Taller Diseño de Producto I_3D
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Affonso Orciuoli, Nerea Tascón

HORAS FRONTALES	60
HORAS TOTALES	300
CREDITOS	12

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G20. 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.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva
- Propuesta de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Adquisición de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger mínimo 2 entre:

- Examen %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

- Presentación PPT u otros formatos
- Dossier final
- Sketchbook
- Plafon
- Comentario de texto
- Proyecto
- Moodboard

Brief  
Planning de trabajo

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

#### 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación y su %

#### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

#### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatorias Itinerario Producto
ASIGNATURA	Taller Diseño de Producto I (MODULO IN TRANSIT)
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Jordi Cussó, Alex Bordanova, Gerrit Jan Veldman

HORAS FRONTALES	65
HORAS TOTALES	
CREDITOS	

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G20. 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.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva.
- Propuesta de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### Taller Sketch:

El Taller Sketch busca profundizar y asentar las técnicas del sketching, para que el alumno puede recurrir a ella como herramienta de exploración y comunicación dentro del proceso de diseño de producto. Se pone en práctica una variedad de técnicas del sketching con cuales se fomenta la creación de dibujos explicativos y expresivos. Los ejercicios no se limitan al dibujo de producto, también se practica la representación de la relación de los objetos con la figura humana y el entorno. Sin perder su carácter manual, el Taller Sketch añade un enfoque en la integración de los dibujos con medios y presentaciones digitales.

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Adquisición de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### Taller Sketch:

Sesión 1	Introducción, repaso objetivos y materiales. Speedsketch: Dibujar con limitación de tiempo para refrescar y fomentar soltura trazo.
Sesión 2	Sketch en contexto: Relación producto con parte figura humana
Sesión 3	Sketch en contexto: Relación producto con figura humana
Sesión 4	Sketch en contexto: Relación producto con figura humana y su entorno
Sesión 5	Sketch en contexto: Storyboard, práctica en creación de una secuencia explicativa de dibujos. Entrega intermedia.
Sesión 6	Sketch ideación: práctica, técnicas y presentación.
Sesión 7	Sketch conceptual: práctica en sketch representativo-explicativo de conceptos
Sesión 8	Sketch en digital: Retoque digital de sketch manual
Sesión 9	Sketch en digital: Aplicación digital de color, sombra y textura.
Sesión 10	Sesión dedicado a entregas

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicio

Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

**MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final**

**Taller Sketch:**

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook

**CRITERIOS DE EVALUACIÓN****Taller Sketch:**

- Pulcritud y coherencia en la aplicación de los códigos gráficos y en el uso de los sistemas de representación
- Adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos
- Claridad y coherencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual

**6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)****Taller Sketch:**

Papel Din A4/A3  
Papel Din A3 para Marker (Canson/Letraset)  
Libro de bocetos  
2 Fineliners calibrados de diferentes grosores, p.ej. Stabilo Stylist / Uni Pin / Copic  
Bolígrafo Bic  
Rotuladores (Copic/Promarker)

- 3 escalas gris
- 2 colores (1 saturado / 1 poco saturado)
- 1 negro

Lápiz blanco y negro  
Carpeta tipo Office Box con fundas de plástico para guardar dibujos

**7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO****Taller Sketch:**

Para la recuperación se pide un dossier completo en físico y una presentación digital de los dibujos, correspondiendo con los ejercicios ofrecidos en el taller, con una actualización en la temática de los ejercicios claves.

**BIBLIOGRAFÍA****Taller Sketch:**

- Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, Drawing Techniques for Product Designers*. Amsterdam: BIS publishers. 2007.
- Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, The Basics*. Amsterdam: BIS publishers. 2011.
- Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, Product Design Presentation*. Amsterdam: BIS publishers. 2014.
- Hlavács, George. *The exceptionally Simple Theory of Sketching* Amsterdam: BIS publishers. 2013.
- Olofsson, Erik; Sjöln, Klara. *Design Sketching*. Klippan, Keeos Design Books AB. 2005
- Henry, Kevin. *Drawing for Product Designers*. London: Lawrence King Publishing. 2012.
- Huber, Luki; Veldman, Gerrit Jan. *Manual Thinking, la herramienta para gestionar el trabajo creativo en equipo*. Barcelona: Empresa Activa.

**CV****Gerrit Jan Veldman**

Después de una carrera universitaria en Ingeniería en Diseño Industrial en la Universidad de Tecnología de Delft, Gerrit Jan Veldman (Leicester, UK, 1983) cambió los Países Bajos por España para incorporarse en el estudio de diseño de producto de Luki Huber en el 2008, a quién conoció durante una estancia en EINA, Escuela de Arte y Diseño en Barcelona en 2007. Coincidiendo con la conclusión de sus estudios, le otorgaron el 2º premio en el concurso de diseño de Hema (NL) sobre el diseño sostenible.

Desde entonces trabaja junto con Luki Huber en la realización de productos para clientes como Lékué, Neurek y Plastisan. El estudio pone un especial énfasis en la implicación de sus clientes en el proceso

creativo del desarrollo de producto. Dicha especialización se ha traducido en la creación de Manual Thinking, marca bajo cual el estudio ha creado una serie de herramientas para gestionar el trabajo creativo en equipo. A través de la herramienta han facilitado decenas de *workshops* para empresas y universidades en varios países. Gerrit Jan Veldman es co-autor del libro 'Manual Thinking', que estrenó en marzo 2015, y ahora se ha traducido al inglés, alemán y holandés.

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatorias Itinerario Producto
ASIGNATURA	Taller Diseño de Producto I (MODULO IN TRANSIT)
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Jordi Cussó, Alex Bordanova, Gerrit Jan Veldman

HORAS FRONTALES	65
HORAS TOTALES	
CREDITOS	

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G20. 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.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva.
- Propuesta de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA



Diferenciar entre Jordi Cussó + Alex Bordanova  
VIDEO + SOUND Design

y SKETCHES (Gerrit)

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Adquisición de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Diferenciar entre Jordi Cussó + Alex Bordanova  
VIDEO + SOUND Design

y SKETCHES (Gerrit)

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicio  
Trabajo de investigación (parcial y final)  
Presentaciones (parciales y finales) en clase  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafón  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción. 2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea]. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatorias Itinerario Producto
ASIGNATURA	Taller Diseño de Producto I VIDEO
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Jordi Cussó

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	
CREDITOS	

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G20. 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.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

## 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva.
- Propuesta de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

La asignatura es una combinación entre ejercicios prácticos y teóricos para que los alumnos entiendan la importancia de la herramienta vídeo en su futuro profesional. A través del visionado en clase de varios casos prácticos, que se analizan conjuntamente con el docente, el alumno va cogiendo gimnasia visual y comprendiendo el mundo audiovisual con el fin de que él mismo pueda realizar sus propios proyectos audiovisuales.

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Adquisición de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### SESIÓN 1

Presentación de la asignatura. Análisis de casos prácticos. Introducción a Adobe Premiere.

### SESIÓN 2

Huelga. Clase para los alumnos que asistieron ese día. No se adelantó temario.

### SESIÓN 3

Aclaración de las tareas que debían realizarse. Tutoría del proyecto personal. Análisis de casos prácticos. Presentación de las ideas grupales y selección de las más votadas.

### SESIÓN 4

Análisis de casos. Tutorías. Aviso a los alumnos que no estaban siguiendo el taller adecuadamente.

### SESIÓN 5

Análisis de casos. Tutorías.

### SESIÓN 6

Presentaciones en el aula.

### SESIÓN 7

Trabajo en el aula con los alumnos para terminar sus proyectos individuales.

### SESIÓN 8

Trabajo en el aula con los alumnos para terminar sus proyectos individuales.

### SESIÓN 9

Presentación de los trabajos individuales.

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Trabajo grupal 30%  
Trabajo individual 50%  
Análisis 20%

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

<b>Características:</b>	<b>Nota:</b>
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

Moodboard  
Pdf del análisis de los casos  
Pdf de las memorias.  
.mov de los trabajos rodados.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Pertinencia en la relación entre la idea y el resultado final  
Coherencia y constancia en el proceso de trabajo  
Ocurrencia en la generación de ideas y vigencia formal de las propuestas  
Claridad y coherencia en la explicación de las ideas

## 6. MATERIAL NECESARIO

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Entrega de todos los trabajos realizados en el taller.  
Moodboard y una peli (NUEVA) de al menos 30 segundos que transmita el concepto *in transit*.

## BIBLIOGRAFÍA

ARDEN, PAUL. *USTED PUEDE SER LO BUENO QUE QUIERA SER*. NYC: PHAIDON. 2005.

Berger, John. *MODOS DE VER*. BCN. GG. 2017

Gubern, Román. *Historia del cine*. BCN. Anagrama. 2016.

## CV

### **Jordi Cussó**

Nacido en Barcelona el 22 de agosto de 1978, Jordi Cussó es Licenciado en Comunicación Audiovisual. Cuenta con una variada trayectoria profesional, que le ha llevado a dirigir piezas audiovisuales como videoclips, spots publicitarios o cortometrajes, entre otros trabajos. Estos le han dado la oportunidad de asistir a diferentes festivales internacionales.

Jordi Cussó ha compaginado siempre el trabajo de director con el de editor.

Entre sus clientes: Bosch, Elite Model Management, Wind productions, PSC, Adidas, Goroka, Vitaldent, Mushroom Pillow, SON Etrella Galicia, Viceroy, Central Films, etc.

Idiomas: Catalán, castellano e inglés – nivel alto. Software: Photoshop, Adobe Premire, Final Cut, Avid.

Más información: [www.jordicusso.com](http://www.jordicusso.com)

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatorias Itinerario Producto
ASIGNATURA	Taller Diseño de Producto I (MODULO IN TRANSIT)
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Jordi Cussó, Alex Bordanova, Gerrit Jan Veldman

HORAS FRONTALES	65
HORAS TOTALES	
CREDITOS	

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G20. 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.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva.
- Propuesta de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### Taller Sketch:

El Taller Sketch busca profundizar y asentar las técnicas del sketching, para que el alumno puede recurrir a ella como herramienta de exploración y comunicación dentro del proceso de diseño de producto. Se pone en práctica una variedad de técnicas del sketching con cuales se fomenta la creación de dibujos explicativos y expresivos. Los ejercicios no se limitan al dibujo de producto, también se practica la representación de la relación de los objetos con la figura humana y el entorno. Sin perder su carácter manual, el Taller Sketch añade un enfoque en la integración de los dibujos con medios y presentaciones digitales.

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Adquisición de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### Taller Sketch:

<b>Sesión 1</b>	Introducción, repaso objetivos y materiales. Speedsketch: Dibujar con limitación de tiempo para refrescar y fomentar soltura trazo.
<b>Sesión 2</b>	Sketch en contexto: Relación producto con parte figura humana
<b>Sesión 3</b>	Sketch en contexto: Relación producto con figura humana
<b>Sesión 4</b>	Sketch en contexto: Relación producto con figura humana y su entorno
<b>Sesión 5</b>	Sketch en contexto: Storyboard, práctica en creación de una secuencia explicativa de dibujos. Entrega intermedia.
<b>Sesión 6</b>	Sketch ideación: práctica, técnicas y presentación.
<b>Sesión 7</b>	Sketch conceptual: práctica en sketch representativo-explicativo de conceptos
<b>Sesión 8</b>	Sketch en digital: Retoque digital de sketch manual
<b>Sesión 9</b>	Sketch en digital: Aplicación digital de color, sombra y textura.
<b>Sesión 10</b>	Sesión dedicada a entregas

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Entrega parcial 35%  
Entrega final 50%  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo 15%

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

### Características:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional  
Excelente: acercándose a un nivel profesional  
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente  
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos  
Insuficiente: Débil, suspenso marginal  
Insuficiente: Suspenso claro

### Nota:

10  
9-9,9  
7-8,9  
5-6,9  
4-4,9  
0-3,9



## **MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final**

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook

## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

### **Taller Sketch:**

- Pulcritud y coherencia en la aplicación de los códigos gráficos y en el uso de los sistemas de representación.
- Adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos.
- Claridad y coherencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual.

## **6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)**

### **Taller Sketch:**

Papel DIN A4/A3  
Papel DIN A3 para Marker (Canson/Letraset)  
Libro de bocetos  
2 Fineliners calibrados de diferentes grosores, p.ej. Stabilo Stylist / Uni Pin / Copic  
Bolígrafo Bic  
Rotuladores (Copic/Promarker)

- 3 escalas gris
- 2 colores (1 saturado / 1 poco saturado)
- 1 negro

Lápiz blanco y negro  
Carpeta tipo Office Box con fundas de plástico para guardar dibujos

## **7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO**

### **Taller Sketch:**

Para la recuperación se pide un dossier completo en físico y una presentación digital de los dibujos, correspondiendo con los ejercicios ofrecidos en el taller, con una actualización en la temática de los ejercicios claves.

## **BIBLIOGRAFÍA**

### **Taller Sketch:**

- Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, Drawing Techniques for Product Designers*. Amsterdam: BIS publishers. 2007.
- Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, The Basics*. Amsterdam: BIS publishers. 2011.
- Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, Product Design Presentation*. Amsterdam: BIS publishers. 2014.
- Hlavács, George. *The exceptionally Simple Theory of Sketching* Amsterdam: BIS publishers. 2013.
- Olofsson, Erik; Sjöln, Klara. *Design Sketching*. Klippan, Keeos Design Books AB. 2005
- Henry, Kevin. *Drawing for Product Designers*. London: Lawrence King Publishing. 2012.
- Huber, Luki; Veldman, Gerrit Jan. *Manual Thinking, la herramienta para gestionar el trabajo creativo en equipo*. Barcelona: Empresa Activa.

## CV

### **Gerrit Jan Veldman**

Después de una carrera universitaria en Ingeniería en Diseño Industrial en la Universidad de Tecnología de Delft, Gerrit Jan Veldman (Leicester, UK, 1983) cambió los Países Bajos por España para incorporarse en el estudio de diseño de producto de Luki Huber en el 2008, a quién conoció durante una estancia en EINA, Escuela de Arte y Diseño en Barcelona en 2007. Coincidiendo con la conclusión de sus estudios, le otorgaron el 2º premio en el concurso de diseño de Hema (NL) sobre el diseño sostenible.

Desde entonces trabaja junto con Luki Huber en la realización de productos para clientes como Lékué, Neurek y Plastisan. El estudio pone un especial énfasis en la implicación de sus clientes en el proceso creativo del desarrollo de producto. Dicha especialización se ha traducido en la creación de Manual Thinking, marca bajo cual el estudio ha creado una serie de herramientas para gestionar el trabajo creativo en equipo. A través de la herramienta han facilitado decenas de *workshops* para empresas y universidades en varios países. Gerrit Jan Veldman es co-autor del libro 'Manual Thinking', que estrenó en marzo 2015, y ahora se ha traducido al inglés, alemán y holandés.

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicados al Diseño de Producto
ASIGNATURA	Tecnología Diseño de Producto I
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	???

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

EDP7. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.

EDP8. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.

EDP13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Realización de un ejercicio final formalizando una idea del propio alumno trabajada en la asignatura de proyecto. Fundamentos de física y tecnología.  
Introducción a los plásticos y acabados en plástico.
- Reconocimiento de materiales / Ejercicios de aplicación de materiales.
- Construcción de prototipos.
- Sistemas de unión.
- Realización de un proyecto final.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Trasladar, mediante experiencias personales, la formulación operativa al proyecto del Diseño sostenible: teoría y práctica.
- Adquisición del conocimiento de cómo diseñar productos con bajo impacto ambiental teniendo en cuenta todas las fases del ciclo de vida del proyecto sin despreciar el proceso de Diseño (función, estética, coste)
- Capacidad de reconocer que es realmente un eco Diseño y lo que no lo es.
- Estudio de las propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales.
- Desarrollo de las habilidades personales a través de los materiales para comunicar ideas y conceptos para reforzar su metodología de trabajo.
- Enseñanza teórico - práctico sobre procesos, materiales, máquinas y herramientas. Práctica y estudio de las posibilidades plásticas y técnicas de los materiales para poder diseñar según sus parámetros.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

[Examen](#)  
[Trabajo de investigación \(parcial y final\)](#)  
[Presentaciones \(parciales y finales\) en clase](#)  
[Participación activa en clase y en el trabajo en grupo](#)

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9

Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

[Presentación PPT u otros formatos](#)  
[Dossier final](#)  
[Sketchbook](#)  
[Plafon](#)  
[Comentario de texto](#)  
[Proyecto](#)  
[Moodboard](#)  
[Brief](#)  
[Planning de trabajo](#)

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

#### 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

#### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.  
 Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.  
 Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
 .... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>



## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicados al Diseño de Producto
ASIGNATURA	Tecnología Diseño de Producto I
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Francisco Tejada

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

EDP7. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.

EDP8. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.

EDP13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Realización de un ejercicio final formalizando una idea del propio alumno trabajada en la asignatura de proyecto. Fundamentos de física y tecnología.

Introducción a los plásticos y acabados en plástico.

Reconocimiento de materiales / Ejercicios de aplicación de materiales.

Construcción de prototipos.

Sistemas de unión.

Realización de un proyecto final.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Trasladar, mediante experiencias personales, la formulación operativa al proyecto del Diseño sostenible: teoría y práctica.

Adquisición del conocimiento de cómo diseñar productos con bajo impacto ambiental teniendo en cuenta todas las fases del ciclo de vida del proyecto sin despreciar el proceso de Diseño (función, estética, coste)

Capacidad de reconocer que es realmente un eco Diseño y lo que no lo es.

Estudio de las propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales.

Desarrollo de las habilidades personales a través de los materiales para comunicar ideas y conceptos para reforzar su metodología de trabajo.

Enseñanza teórico - práctico sobre procesos, materiales, máquinas y herramientas.

Práctica y estudio de las posibilidades plásticas y técnicas de los materiales para poder diseñar según sus parámetros.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen

Trabajo de investigación (parcial y final)

Presentaciones (parciales y finales) en clase

Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional

10

Excelente: acercándose a un nivel profesional

9-9,9

Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente

7-8,9

Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos

5-6,9



Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### **MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final**

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### **6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)**

#### **7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO**

#### **BIBLIOGRAFÍA**

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

#### **CV**



## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO

ASIGNATURA	
CURSO	
DOCENTE	

---

EJERCICIO N.....

### **Título: Proyecto de Movilidad**

#### **Enunciado**

Entender las necesidades actuales entorno a la movilidad en la ciudad de Barcelona y proponer nuevas soluciones que mejoren la experiencia actual del usuario al trasladarse por Barcelona teniendo en cuenta la viabilidad tecnológica y beneficios para la empresa TMB.

#### **Desarrollo**

El proyecto se hará de acuerdo a los pilares del 'approach' HCD.

Este proyecto estará dividido en las siguientes fases:

1. Project Brief & Planning
2. Desktop Research
3. Research Set up
4. Research execution
5. Research Análisis,
6. Insights Framework,
7. Ideación,
8. Conceptualización y solución final.

#### **Formato de entrega**

Todos los proyectos constarán de dos entregables:

1. Report del proceso del proyecto.
2. Plafón explicando la solución final.

\* Prototipos podrán ser realizados pero no aceptarán a la valoración del proyecto y solución final.

#### **Temporización**

¿

#### **Objetivos**

- Adquirir los principios básicos de HCD.
- Mejorar la autogestión y planificación de un proyecto
- Aprender a preparar, ejecutar e implementar research en el proceso de diseño

**Criterios de evaluación**

- Capacidad de preparación e ejecución del proceso de Research.
- Implementación de Research en las soluciones de diseño.
- Captación del proceso (report).
- Propuesta de Formalización.

## UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	DESIGN FOUNDATION
SUBJECT	DESIGN FOUNDATION II
SEMESTER (1-8)	2º SEMESTER
COURSE	1º UNDERGRADUATE DEGREE PRODUCT, INTERIOR AND TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	HORGE PEREZ

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific (SPECIFIED BY IED)

- T3. Solve problems and make decisions to fulfil the objectives of the work performed.  
 T10. Lead and manage working groups.  
 T14. Manage research methodology in creating viable projects, ideas and solutions.  
 T17. Contribute to social awareness of cultural heritage, its impact in various fields and its ability to generate significant values through his/her professional activity
- G1. Conceive, plan and develop design projects in accordance with technical, functional, aesthetic and communication requirements and conditionings.  
 G8. Propose research and innovation strategies to meet expectations focused on functions, needs and materials.  
 G15. Be familiar with about processes and materials and coordinate his/her own intervention with other professionals according to sequences and stages of compatibility.  
 G17. Propose, evaluate and develop suitable learning strategies in order to achieve personal and professional goals.  
 G21. Manage research methodology.

### 1. MODULE SUMMARY (SPECIFIED BY IED)

- Analyse form, composition and perception.
- Design analysis and criticism based on a multidisciplinary approach.
- Project theory, methodology, idea and concept.
- Anthropometry, ergonomics and introduction to bionic system.
- Research and experimentation methods of the design process.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES (SPECIFIED BY IED)

- Basic knowledge of design: structure, form, colour, space and volume.
- Understanding the design process.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats

Final dossier

Sketchbook

Foam board

Text comment

Project

Moodboard

Brief

Work Schedule

## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	<b>REPRESENTATION AND COMMUNICATION LANGUAGES AND TECHNIQUES</b>
SUBJECT	<b>REPRESENTATION TECHNIQUES</b>
SEMESTER (1-8)	<b>1ST</b>
COURSE	<b>1ST UNDEGRADUATE DEGREE DESIGN PRODUCT, INTERIOR, TRANSPORT, GRAPHIC</b>
TEACHER	<b>ORIOL MAS</b>

IN CLASS HOURS	
TOTAL HOURS	<b>150</b>
CREDITS	<b>6</b>

PRE CONDITION	-
CHARACTER	<b>MANDATORY</b>

### SKILLS general, transversal and specific

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.

T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

### 1. MODULE SUMMARY

- Visual composition and perception.
- Research into volume and spatial conception.
- Research and experimentation methods of individual materials.
- Instrumental techniques of structure, two- and three-dimensional expression and representation. Observational, expressive and representational drawing.
- Analysis of form and space.
- Assessing and representing light.
- Memorisation and movement.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Master the expressive language and resources of representation and communication.
- Master the use of drawing and three-dimensional manual modelling in design project.



#### 4. SESSIONS AND CONTENTS

#### 5. EVALUATION

##### EVALUATION SYSTEM

Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

##### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

*Choose between following examples:*

PPT Presentation ou other formats

Final dossier

Sketchbook

Foam board

Text comment

Project

Moodboard

Brief

Work Schedule

##### EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN DESIGN

MODULE	<b>LANGUAGE AND TECHNICAL REPRESENTATION AND COMMUNICATION</b>
SUBJECT	<b>TECHNICAL DRAWING 1</b>
SEMESTER (1-8)	<b>2</b>
COURSE	<b>1ST UNDERGRADUATE DEGREE TRANSPORT DESIGN</b>
TEACHER	<b>MARIA VAYREDA</b>

IN CLASS HOURS	<b>40</b>
TOTAL HOURS	<b>100</b>
CREDITS	<b>4</b>

PRE CONDITION	-
CHARACTER	<b>MANDATORY</b>

### SKILLS general, transversal and specific

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.

### 1. MODULE SUMMARY

- Instrumental techniques of structure, two- and three-dimensional expression and representation. Constructing, composing and conveying ideas, thoughts and information.
- Drawing in design project.
- Observational, expressive and representational drawing.
- Analysis of form and space.
- Assessing and representing light.
- Memorisation and movement.
- Flat and descriptive geometry.
- Research and experimentation methods of individual materials.
- Technical graphic language and its communicational importance in the field of design.

### 2. SUBJECT SUMMARY

Technical drawing is the language of professionals that allows them to communicate the required information of an object for the analysis and construction of the product. It is the graphic representation of an object or an idea.

The basic objective is, on the one hand, to work on the development of the space ability of each student in order to understand the laws that govern bodies in space. Both, 2D and 3D geometry will be worked on for this purpose.

A second objective will be the acquisition of the knowledge and rules of technical drawing to be able to represent the shapes and volumes of space. In order to do so, the orthogonal and axonometric projection system will be used.

To learn the communication systems, we will work and draw by hand without the use of any type of software aid system. For the correct execution of the technical drawings we will use the necessary tools to be able to draw by hand. We will also be drawing quickly and directly exercises in sketches, freehand, without tools, to communicate an idea.

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Master the expressive language and resources of representation and communication.
- Master the use of drawing and three-dimensional manual modelling in design project.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

Exam  
Reasearch study (partial and final)  
In class presentations (partial and final)  
Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: aproaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

*Choose between following examples:*

PPT Presentation ou other formats  
Final dossier  
Sketchbook  
Foam board  
Text comment  
Project

Moodboard  
Brief  
Work Schedule

## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción. 2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea]. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

DIBUJO TÉCNICO. F.J. Rodríguez. Ed. Donostiarra  
GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. F. Izquierdo Asensi. Ed Carrasco  
EXPRESIÓN GRÁFICA. Alberto Fernández Sora. Mira Editores

CV

## **Ignasi Paré**

### **ACADEMIC DATA**

Master in Industrial Design and Product Development by UPC, Polytechnic University of Barcelona (1992-1993).

Degree in Industrial Design by the Elisava School of Barcelona (1986-1990).

Graduated in Graphic Arts (Industrial Design) by the School of Applied Arts and Artistic Crafts of Barcelona, "Llotja" (1990).

### **PROFESSIONAL DATA**

Creation and production of home lamps.

Design, manufacture and sale of the 'Fillin Lamp'. Production and technical development for commercial through traditional and online sales points. (2015-current).

Design manager at 'As Dara' company of domestic furniture.

Analysis and planning, industrial design, product development, research of new materials and suppliers, image and communication, design of spaces.

Development of furniture projects, bedrooms and living rooms (2003-2014).

Co-founder of the Teruel / Paré design studio.

Development of industrial and interior design projects for several companies: Metakor (fittings for furniture), Blauet (lighting), Tapizados Gems (sofas), Mago (urban furniture), Concepta (contract) (2001-current).

Freelance designer for the company 'Aja' of bathroom furniture.

Analysis, design, technical development and product communication. Development of projects of bathroom furniture and accessories. (1996-2003)

Creation of the design studio.

Development of industrial and interior design projects for various companies: Aja and Cryma (bathroom accessories and furniture), Gargot (lighting), Origin (office furniture), Fil d'or (trade), Dalfiori (packaging) (1996-current)

Industrial designer at the IED research center in Milan.

Research and development of biomimetics and design projects for Fiat, Unilever, Cromodora, among others. Development of the conceptual phase of Fiat Multipla (1995).

Collaborator at several recognized design studios in Barcelona: Josep Puig and Transatlantic group, Invenio, Associate Design. (1988-1994).

## UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN

MODULE	Products and Systems Project
SUBJECT	Styling Project
SEMESTER (1-8)	3
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN
TEACHER	Alfonso Diestro

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.

EDP3. Propose, evaluate and determine alternative solutions to complex problems of product and system design.

EDP4. Assess and integrate the aesthetics realm regarding product use and functionality.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.

### 1. MODULE SUMMARY

- Complete a project by paying the utmost attention to the full definition of form by using the different tools learned.
- Define aesthetic and technical details.
- Concept: prepare the brief.
- Sketching: interpret the concept.
- Rendering: representation and evolution of proposals and 3D CAD modelling.
- Present draft project: freezing modelled design: physical E1/4 clay model and virtual model.
- Present work methodology.
- Brief abstract.
- Analyse social trends in products and design.
- Analyse a project from the point of view of market, society and technology in order to define objectively areas of opportunity.
- Define product target and positioning.
- Conceptualise and define product, product development.
- Develop drawings and collective revision.
- Knowledge and practice of design process.
- From concept to idea, from formalisation to final refining.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
- Research: historical approach to product.
- User: identify needs and an approach to environment (trends, new technologies).
- Market: an approach to the solutions of competitors.
- How to prepare a brief: essential elements.
- Generate ideas and concepts: introduction to the techniques of creativity.
- Sketches, models, 3D and other tools of representation.
- Gestural and verbal communication.

- Understand the importance of human beings as users.

## **2. SUBJECT SUMMARY**

The project it's about create a device to use in moments of leisure time.

The most important thing it's create a product that makes a relationship with environment, use and user. In this project, the student learn about how can made a complete working performance, from first ideas, sketches and concepts to final product.

## **3. LEARNING OUTCOMES**

- Study an advanced design project based on a methodology focusing on new product innovation.
- Study and guidance in the creation of future scenarios by undertaking an in-depth analysis of the past and present in order to elaborate new ideas applicable to a new environment.
- Analyse a project from the point of view of market, society and technology in order to define objectively areas of opportunity.
- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Implementation of strategy and decision criteria, innovation and quality.
- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.

## **4. SESSIONS AND CONTENTS**

### **SESSION 1**

Briefing and project presentation. Talk about every information and details they need for make the final presentation. The student has a detailed presentation about every part of the process and how it's made. Idea, concepts, research, user, sketches...etc.

### **SESSION 2**

The students do an exercise about a device, with pictures of different brands in the market. The idea it's make a device close to the concept and philosophy of every different brand. The drawings are made in periods of ten minutes, and the student does an oral presentation about your ideas and sketches.

### **SESSION 3**

The second practice it's about the idea to design a device with different situations and moments with different users and needs. The student designs a different sketches and proposals and makes an oral presentation, explaining details.

### **SESSION 4**

Presentation and detailed analysis about professional sketches made by different professional designers. Talk about how it's made, technique, results, and details. The student learns about different possibilities to make sketch presentations in different surfaces and different materials.

### **SESSION 5**

Talk about prototypes, how it's possible to make a sample and the student have an explanation and pictures of different materials, surfaces and details.

### **SESSION 6 - 12**

Teaching students individually or in group, about his final presentation. Focus and attention about details, right information about content, working process in class, explanation about how it's made a great a clear presentation. Focus in the final product, organization about timing and best graphic options for make it.

### **SESSION 13 and 14**

Making prototypes and samples. The student makes a prototype of his final product making by different materials, techniques and searching best options. The student creates a prototype about the idea of his project, and learn about real sizes, volumes and how it's possible to make.



## 5. EVALUATION

### EVALUATION SYSTEM

Active participation in class 10%

Dossier / final presentation 70%

Final oral presentation 20%

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

FINAL PRESENTATION: PPT / PDF Presentation

1. Idea / concept
2. Inspiration mood board
3. Investigation / research
4. Target / user
5. Sketches
6. Color chart
7. Materials research
8. Final product details
9. 3D render
10. Prototype / sample

### EVALUATION CRITERIA

1. Clarity and coherence in the explanation of ideas
2. Neatness and consistency in the application of the graphic codes and the uses of the representation systems.
3. Coherence and consistency in the working process
4. Effectiveness in time and resource management

### 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

Paper  
Sketchbook  
Pen  
Pencil  
Marking pen  
Computer

### 7. RETAKE CONTENT JULY

Dossier / final presentation 80%

Oral presentation 20%

## BIBLIOGRAPHY

- 1-Analog Dreams / Michael Ditullo
- 2-Ecodiseño / Silvia Barbero
- 3-Tienes una Idea / Pau Garcia-Milà
- 4-Illustration Now / Taschen
- 5-Philippe Starck / 25 Years ofTaschen
- 6-Sole Provider / Robert Scoop Jackson / Power House Books.
- 7-The Industrial Design Reader / Carma Gorman
- 8-Change by Design / Tim Brown
- 9-Claves del Diseño / Packaging 01 (Gustavo Gili)
- 10-Diseño Del Siglo XX (Bibliotheca Universalis) / Tashchen
- 11-Designed by Apple in California / Luke Hayman

## CV

Alfonso Diestro, freelance designer with more than fourteen years of experience.

### Academic background

---

Graduated in Illustration / Llotja Arts School.

Graduated in Fashion and textile / IED Barcelona

Graduated in Master of Shoes and Accessories / IED Barcelona

### Professional career

---

1. Jordi Labanda / Handbags designer.
2. Pirelli Pzero / Footwear designer, packaging,
3. McLaren Formula One Team / Footwear designer, product designer, art director, packaging, branding.
4. F1 Formula One / Footwear designer, packaging, branding.
5. Rocawear / Shoe designer, branding
6. Best Kitesurf Clothing / Sportswear designer, branding.
7. Desigual / Head Designer at Sportswear category, sneakers design, apparel, accessories, branding.
8. Moov Activewear / Apparel designer, branding.
9. McRoller / Product designer, sportswear design, branding.
10. Hoff Hall Of Fame / Art director, footwear designer, branding.

## UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN

MODULE	Products and Systems Project
SUBJECT	Taller Sketch
SEMESTER (1-8)	3 ,4
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN
TEACHER	Gerrit Jan Veldman

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Optative

### SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.

G20. Understand the behaviour of all the elements involved in the communication process, manage the technological resources of communication and value their influence on design processes and products.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.

EDP11. Learn about the technological resources of communication and their application to product design.

EDP12. Master the specific digital technology related to developing and executing product design projects.

### 1. MODULE SUMMARY

- Concept: prepare the brief.
- Develop selected concept.
- Develop drawings and collective revision.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
- Sketches, models, 3D and other tools of representation.

### 2. SUBJECT SUMMARY

Sketch La bon the Leisure Module offers a series of exercises that focus on the development of product representation techniques in relation to the human figure and its environment, through which the student can improve their ability to communicate the use of a product.

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

Session 1	Introduction, review objectives and materials. Sketching Basics: Refreshment and practice in product representation
Session 2	Sketch in context: Product relationship with human figure part
Session 3	Sketch in context: Product relationship with human figure
Session 4	Sketch in context: Product relationship with human figure and its environment
Session 5	Sketch in context: Storyboard, practice in creating an explanatory sequence of drawings.

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

Handover exercises part 1

Active participation in class and group work

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

PPT presentation or similar.

Final dossier.

#### EVALUATION CRITERIA

- The use of appropriate materials, techniques and resources
- Clarity and coherence in the selection and / or creation of elements of visual communication
- Neatness and consistency in the application of the graphic codes and the use of representation systems

### 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND)

A3 White Paper for Markers (Canson/Letraset)

Neutral colored cardboard paper (Grey, blue, brown)

2 Fineliners of different thickness Stabilo Stylist / Uni Pin / Copic

Markers (Copic/Promarker)

- 3 grayscale of cool gray (i.e. C2,C4,C6)

- 3 colors (1 saturated/1 little saturated /1 natural tone i.e. skin, wood, leather)

- 1 black

Black and white pencil

Soft chalk pastels of identical color to saturated markers + white.

Folder with separators to organize and handover your work

### 7. RETAKE CONTENT JULY

For the recovery the same handover is demanded as in the original course, with corrections, replacements and additions to insufficient and or missing works.

#### BIBLIOGRAPHY

- Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, Drawing Techniques for Product Designers*. Amsterdam: BIS publishers. 2007.
- Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, The Basics*. Amsterdam: BIS publishers. 2011.
- Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, Product Design Presentation*. Amsterdam: BIS publishers. 2014.
- Hlavács, George. *The exceptionally Simple Theory of Sketching* Amsterdam: BIS publishers. 2013.
- Olofsson, Erik; Sjöln, Klara. *Design Sketching*. Klippan, Keeos Design Books AB. 2005
- Henry, Kevin. *Drawing for Product Designers*. London: Lawrence King Publishing. 2012.

## CV

### **Gerrit Jan Veldman**

After studying Industrial Design Engineering at the Technological University of Delft (NL), Gerrit Jan Veldman (Leicester, UK, 1983) changed the Netherlands for Spain to integrate in the product design studio of Luki Huber, whom he got acquainted with during a semester spend in EINA, School of Art & Design in Barcelona. Coinciding with the conclusion of his studies, Gerrit Jan was rewarded with a 2nd price for the annual design competition of Hema (NL) on sustainable design.

From this point onward, he has been collaborating with Luki Huber on the realization of products for clients such as Lékué, Neurek and Plastisan. The studio places a special emphasis on the implication of their clients in the creative process of product development. As a result of the search for the improvement of managing such creative teamwork, they created Manual Thinking, a self launched brand under which the studio offers materials, workshops and the design of workspaces. In this framework, Gerrit Jan has facilitated many workshops in different countries, and is co-author of the Manual Thinking book, published in 2015 and currently translated into 4 languages.

[www.lukihuber.com](http://www.lukihuber.com)

[www.manualthinking.com](http://www.manualthinking.com)

## UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN

MODULE	Products and Systems Project
SUBJECT	Taller Sketch
SEMESTER (1-8)	3 ,4
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN
TEACHER	Gerrit Jan Veldman

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Optative

### SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.

G20. Understand the behaviour of all the elements involved in the communication process, manage the technological resources of communication and value their influence on design processes and products.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.

EDP11. Learn about the technological resources of communication and their application to product design.

EDP12. Master the specific digital technology related to developing and executing product design projects.

### 1. MODULE SUMMARY

- Concept: prepare the brief.
- Develop selected concept.
- Develop drawings and collective revision.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
- Sketches, models, 3D and other tools of representation.

### 2. SUBJECT SUMMARY

Sketch La bon the Leisure Module offers a series of exercises that focus on the development of product representation techniques in relation to the human figure and its environment, through which the student can improve their ability to communicate the use of a product.

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

Session 1	Introduction, review objectives and materials. Sketching Basics: Refreshment and practice in product representation
Session 2	Sketch in context: Product relationship with human figure part
Session 3	Sketch in context: Product relationship with human figure
Session 4	Sketch in context: Product relationship with human figure and its environment
Session 5	Sketch in context: Storyboard, practice in creating an explanatory sequence of drawings.

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

Handover exercises part 1

Active participation in class and group work

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

PPT presentation or similar.

Final dossier.

#### EVALUATION CRITERIA

- The use of appropriate materials, techniques and resources
- Clarity and coherence in the selection and / or creation of elements of visual communication
- Neatness and consistency in the application of the graphic codes and the use of representation systems

### 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND)

A3 White Paper for Markers (Canson/Letraset)

Neutral colored cardboard paper (Grey, blue, brown)

2 Fineliners of different thickness Stabilo Stylist / Uni Pin / Copic

Markers (Copic/Promarker)

- 3 grayscale of cool gray (i.e. C2,C4,C6)
- 3 colors (1 saturated/1 little saturated /1 natural tone i.e. skin, wood, leather)
- 1 black

Black and white pencil

Soft chalk pastels of identical color to saturated markers + white.

Folder with separators to organize and handover your work

### 7. RETAKE CONTENT JULY

For the recovery the same handover is demanded as in the original course, with corrections, replacements and additions to insufficient and or missing works.

#### BIBLIOGRAPHY

- Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, Drawing Techniques for Product Designers*. Amsterdam: BIS publishers. 2007.
- Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, The Basics*. Amsterdam: BIS publishers. 2011.
- Eissen, Koos; Steur, Roselien. *Sketching, Product Design Presentation*. Amsterdam: BIS publishers. 2014.
- Hlavács, George. *The exceptionally Simple Theory of Sketching* Amsterdam: BIS publishers. 2013.
- Olofsson, Erik; Sjöln, Klara. *Design Sketching*. Klippan, Keeos Design Books AB. 2005
- Henry, Kevin. *Drawing for Product Designers*. London: Lawrence King Publishing. 2012.

## CV

### Gerrit Jan Veldman

After studying Industrial Design Engineering at the Technological University of Delft (NL), Gerrit Jan Veldman (Leicester, UK, 1983) moved to the Netherlands for Spain to integrate in the product design studio of Luki Huber, whom he got acquainted with during a semester spend in EINA, School of Art & Design in Barcelona. Coinciding with the conclusion of his studies, Gerrit Jan was rewarded with a 2nd price for the annual design competition of Hema (NL) on sustainable design.

From this point onward, he has been collaborating with Luki Huber on the realization of products for clients such as Lékué, Neurek and Plastisan. The studio places a special emphasis on the implication of their clients in the creative process of product development. As a result of the search for the improvement of managing such creative teamwork, they created Manual Thinking, a self-launched brand under which the studio offers materials, workshops and the design of workspaces. In this framework, Gerrit Jan has facilitated many workshops in different countries, and is co-author of the Manual Thinking book, published in 2015 and currently translated into 4 languages.

[www.lukihuber.com](http://www.lukihuber.com)

[www.manualthinking.com](http://www.manualthinking.com)



## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Proyecto de Productos y Sistemas
ASIGNATURA	Proyecto Styling
SEMESTRE (1-8)	4
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Jesús Iglesias

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

EDP4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Realización de un proyecto poniendo la máxima atención a la definición completa de forma mediante las diferentes herramientas aprendidas.
- Definición de detalles estéticos y técnicos.
- Concepto: Elaboración del briefing
- Sketching: Interpretación del concepto
- Rendering: representación y evolución de las propuestas y modelado 3D en CAD  
Presentación antes proyecto: Congelación del Diseño Modelado: maqueta física de Clay E1 / 4 y modelo virtual.
- Presentación de la metodología de trabajo.
- Abstracción del brief.
- Análisis de las tendencias sociales de Producto y de Diseño.
- Definición de las áreas de oportunidades en relación con el mercado, la sociedad y la tecnología.
- Definición del target y posicionamiento del Producto.
- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño.
- Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- Desarrollo de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Investigación: Aproximación histórica al Producto El usuario: localización de necesidades y

- aproximación del entorno (tendencias, New Technologies)
- El mercado: Aproximación a las soluciones de competencias.
  - Elaboración de un briefing: cómo elaborar un briefing.
  - Generación de ideas y conceptos: Introducción a las técnicas de creatividad.
  - Desarrollo del concepto seleccionado Sketchs, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.
  - Comunicación gestual y verbal
  - Entender la importancia de los seres humanos como usuarios.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio de un proyecto de Advanced Design siguiendo una metodología enfocada a la innovación de nuevos productos.
- Creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Análisis del proyecto bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir, de manera objetiva las áreas de oportunidades.
- Técnicas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger y proponer 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

Examen %

Proyecto %

Trabajo de investigación (parcial y final) %

Presentaciones (parciales y finales) en clase %

## Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

## MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Minimo 2 sistemas de evaluación con su %

## BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

**CV**

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicados al Diseño de Producto
ASIGNATURA	Técnicas de Representación Diseño de Producto I
SEMESTRE (1-8)	4
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Oriol Mas

HORAS FRONTALES	15
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, el espacio, del movimiento y del color.

EDP10. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Pasaje del 2D al 3D con materiales tipos cartón, PVC.
- Principios de dibujo a mi altura.
- Desarrollo de sketch y definición de proporciones y vistas de los objetos elementales.
- Desarrollo de sketch y definición de las perspectivas cónicas y puntos de fuga/ side view. Renders con rotulador.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Realización de prácticas para la obtención de datos objetivos y subjetivas.
- Estructuras y sistemas.
- Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.
- Dominio del dibujo a mi altura de los conceptos propios.
- Formalización de los objetos. Primeros trazos de las diferentes vistas y perspectivas.
- Dominio de las técnicas de render para dar color y sombras a los dibujos para conseguir un nivel de realismo.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escojer 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

- Examen %
- Proyecto %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

- Presentación PPT u otros formatos
- Dossier final
- Sketchbook
- Plafon
- Comentario de texto
- Proyecto
- Moodboard
- Brief

Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación con su %

## BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción. 2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea]. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Obligatoria Itinerario Producto
ASIGNATURA	Informática de Diseño de Producto I
SEMESTRE (1-8)	4
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Maria Vayreda

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARÁCTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para lograr los objetivos previstos.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Disseny estructural.
- Desenvolupament de sketch i definició de proporcions i vistes dels objectes elementals.
- Introducció als programes d'edició d'imatge com a medi de modificació i perfeccionament dels dibuixos.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estructuras y sistemas.
- Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.
- Dominio de las técnicas de render para dar color y sombras a los dibujos para conseguir un



- nivel de realismo.
- Dominar las técnicas de representación gráficas digitales como complemento del dibujo manual para editar las imágenes.

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

- Examen %
- Proyecto %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

- Presentación PPT u otros formatos
- Dossier final
- Sketchbook
- Plafon
- Comentario de texto
- Proyecto
- Moodboard
- Brief
- Planning de trabajo

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Minimo 2 sistemas de evaluación con su %

### BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	Ergonomics
SUBJECT	Informatic Tools for Product Design I
SEMESTER (1-8)	3 and 4
COURSE	2nd UNDEGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	Maria Vayreda

IN CLASS HOURS	60
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.  
T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.  
G10. Be capable of adapting to changes and industrial technological evolution.  
G18. Optimise the use of the means needed to achieve your expected goals.  
G20. Understand the behaviour of all the elements involved in the communication process, manage the technological resources of communication and value their influence on design processes and products.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.  
EDP10. Produce and communicate appropriate information regarding production.  
EDP11. Learn about the technological resources of communication and their application to product design.  
EDP12. Master the specific digital technology related to developing and executing product design projects.

### 1. MODULE SUMMARY

- Select and classify ideas: methods of classifying and displaying information.
- Establish assessment criteria.
- Sketches, models, 3D and other tools of representation.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.
- Digital technology for presenting and communicating a project.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcaran

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

Escoger o proponer mínimo 2 sistemas y asignar percentiles de evaluación entre :

- Exam %
- Project %
- Exercises %
- Research study (partial and final) %
- In class presentations (partial and final) %
- Active participation in group works %

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:	
Excellent: Comparable level to a professional result	10	
Excellent: approaching a professional level		9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9	
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9	
Poor: Weak, marginal suspended		4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9	

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

- PPT Presentation ou other formats
- Final dossier
- Sketchbook
- Foam board
- Text comment
- Project
- Moodboard
- Brief
- Work Schedule

## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

Minimum 2 evaluation systems and %

## BIBLIOGRAPHY

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Gestión del diseño de Producto
ASIGNATURA	Marketing de diseño de Producto
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Claudia Rieradevall

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria especialidad

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T1. Organizar y planificar el trabajo de manera eficiente y motivadora.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el Diseño.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de los objetivos personales y profesionales.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G20. 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 de Diseño.

G21. Dominar la metodología de investigación

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

EDP8. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.

EDP10. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

EDP14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

EDP15. 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.

## 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Marketing aplicado al Diseño de Interiores.
- El valor del Diseño de Interiores.
- Organización y legislación específicas de la actividad profesional.
- Prevención de riesgos laborales.
- Gestión de calidad.
- Recursos y costes de la actividad profesional.
- Dar las herramientas necesarias para materializar un proyecto real.
- Dotar al alumnado de las nociones de estructuras, medidas, presupuestos, comparativos y contratos y coste de la obra en su totalidad.
- Dotar al alumnado de las herramientas para poder gestionar una reforma y un proyecto teniendo en cuenta los tiempos de cada parte dentro del global.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Conocimiento de las diferentes áreas de trabajo del marketing, así como las principales herramientas fundamentales aplicables a cada una de las áreas.
- Aplicación de principios y herramientas en el análisis de casos.
- Ofrecer una visión práctica del análisis y la planificación del marketing.
- Conocimiento de las herramientas necesarias para materializar un proyecto real. - Conocimiento de las nociones de estructuras, medidas, presupuestos, comparativos y contratos y coste de la obra en su totalidad.
- Conocimiento de las herramientas para poder gestionar una reforma y un proyecto teniendo en cuenta los tiempos de cada parte dentro del global.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

Examen %

Proyecto %

Trabajo de investigación (parcial y final) %

Presentaciones (parciales y finales) en clase %

## Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

## MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación con su %

## BIBLIOGRAFÍA



La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

**CV**

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatoria Itinerario Producto
ASIGNATURA	Proyecto Materiales Urbanos
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Elisabet Cantallops, Ignasi Paré

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

T9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

T10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

EDP1. Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.

EDP2. Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.

EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

EDP6. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

EDP14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

## 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Definición del Producto.
- Desarrollo del Producto
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al resultado final.
- Gestión de equipos, roles y actitudes.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Descubrimiento y estudio de los procesos productivos para poder fabricar el objeto diseñado.
- Control de competencias adquiridas mediante una presentación del alumno a un claustro formado por profesores y profesionales del sector.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcaran

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

- Examen %
- Proyecto %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

- Presentación PPT u otros formatos
- Dossier final
- Sketchbook
- Plafon
- Comentario de texto
- Proyecto
- Moodboard
- Brief
- Planning de trabajo

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

### 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación con su %

### BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura  
 Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.  
 Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.  
 Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatoria Itinerario Producto
ASIGNATURA	Proyecto PDP
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Sebastián Alberdi

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.  
T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.  
T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.  
G14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.  
G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.  
G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- EDP1. Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.  
EDP4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.  
EDP8. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.  
EDP10. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Definición del Producto.
- Desarrollo del Producto
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.

- Elaboración de un Briefing: cómo elaborar un Briefing. Elementos imprescindibles.
- Generación de ideas y conceptos: Introducción a las técnicas de creatividad.
- Establecer criterios de valoración.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio de un proyecto de Advanced Design siguiendo una metodología enfocada a la innovación de nuevos productos.
- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Descubrimiento y estudio de los procesos productivos para poder fabricar el objeto diseñado.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escojer 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

- Examen %
- Proyecto %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9

Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
 Dossier final  
 Sketchbook  
 Plafon  
 Comentario de texto  
 Proyecto  
 Moodboard  
 Brief  
 Planning de trabajo

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

#### 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación con su %

#### BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en : .... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>



CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatoria Itinerario Producto
ASIGNATURA	Proyecto Textil Móvil
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Raquel Llaberia

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

EDP4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

EDP5. Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.

EDP6. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Definición del Producto.
- Desarrollo del Producto
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.
- Descubrimiento y estudio de los procesos productivos para poder fabricar el objeto diseñado.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

- Examen %
- Proyecto %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9

Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
 Dossier final  
 Sketchbook  
 Plafon  
 Comentario de texto  
 Proyecto  
 Moodboard  
 Brief  
 Planning de trabajo

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

#### 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación con su %

#### BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
 .... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicados al Diseño de Producto
ASIGNATURA	Tecnología Diseño de Producto II
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Francisco Tejada

HORAS FRONTALES	60
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G21. Dominar la metodología de investigación.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

EDP6. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

EDP7. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.

EDP13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Realización de un ejercicio final formalizando una idea del propio alumno trabajada en la asignatura de proyecto. Fundamentos de física y tecnología.
- Aleaciones férricas. Aleaciones no férricas, materiales cerámicos.
- Tratamientos térmicos y acabados superficiales.
- Transformación de los metales. Transformación de los plásticos.
- Sistemas de unión.
- Diseño en plástico. Diseño en metal y otros materiales.
- Diseño estructural.
- Realización de un proyecto final.
- Biónica
- Análisis del Ciclo de vida: Materiales, producción, transporte, uso y fin de vida.
- Los ecomateriales no existen. Análisis de muestras de materiales con bajo impacto ambiental, tanto biológicos como tecnológicos.-Presentación del concepto Cradle to Cradle.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Trasladar, mediante experiencias personales, la formulación operativa al proyecto del Diseño sostenible: teoría y práctica.
- Adquisición del conocimiento de cómo diseñar productos con bajo impacto ambiental teniendo en cuenta todas las fases del ciclo de vida del proyecto sin despreciar el proceso de Diseño (función, estética, coste)
- Capacidad de reconocer que es realmente un eco Diseño y lo que no lo es.
- Comunicación de manera correcta los aspectos de la sostenibilidad de cada proyecto.
- Estudio de las propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales.
- Desarrollo de las habilidades personales a través de los materiales para comunicar ideas y conceptos para reforzar su metodología de trabajo.
- Enseñanza teórico - práctico sobre procesos, materiales, máquinas y herramientas. Práctica y estudio de las posibilidades plásticas y técnicas de los materiales para poder diseñar según sus parámetros.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

- Examen %
- Proyecto %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### **MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final**

A escoger entre varios:

- Presentación PPT u otros formatos
- Dossier final
- Sketchbook
- Plafon
- Comentario de texto
- Proyecto
- Moodboard
- Brief
- Planning de trabajo

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### **6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)**

#### **7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO**

Minimo 2 sistemas de evaluación con su %

#### **BIBLIOGRAFÍA**



La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

**CV**

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatoria Itinerario Producto
ASIGNATURA	Tendencias
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Pere Ortega

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

T14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

T17. 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.

G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

G6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

G21. Dominar la metodología de investigación.

EDI4. Analizar, interpretar, adaptar y producir información relativa a la materialización de los proyectos.

EDI6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

EDI12. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de interiores.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Análisis de las tendencias sociales de Producto y de Diseño.
- Definición de las áreas de oportunidades en relación con el mercado, la sociedad y la tecnología.
- Definición del target y posicionamiento del Producto.
- Investigación: Aproximación histórica al Producto
- El usuario: localización de necesidades y aproximación del entorno (tendencias, nuevas

- Technologies)
- Generación de ideas y conceptos: Introducción a las técnicas de creatividad.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Análisis del proyecto bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir, de manera objetiva las áreas de oportunidades.
- Adquisición de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

- Examen %
- Proyecto %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

## MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación con su %

## BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>



## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatoria Itinerario Producto
ASIGNATURA	Proyecto PDP
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Sebastian Alberdi

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.  
 T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.  
 T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.

G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

EDP1. Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.

EDP4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

EDP8. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.

EDP10. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Definición del Producto.
- Desarrollo del Producto.
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- Elaboración de un Briefing: cómo elaborar un Briefing. Elementos imprescindibles.
- Generación de ideas y conceptos: Introducción a las técnicas de creatividad.
- Establecer criterios de valoración.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio de un proyecto de Advanced Design siguiendo una metodología enfocada a la innovación de nuevos productos.
- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Descubrimiento y estudio de los procesos productivos para poder fabricar el objeto diseñado.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escojer 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

- Examen %
- Proyecto %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

- Presentación PPT u otros formatos
- Dossier final
- Sketchbook
- Plafon

Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación con su %

## BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV





## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatoria Itinerario Producto
ASIGNATURA	Taller Diseño de Producto_Textil
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	?

HORAS FRONTALES	15
HORAS TOTALES	
CREDITOS	

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G20. 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.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva
- Propuesta de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Adquisición de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Elegir los sistemas de evaluación que aplicarás en tu asignatura, entre:

- Examen %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en trabajos en grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

**MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final**

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Debe ser al menos dos sistemas de evaluación y su %

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción. 2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV



## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Obligatoria Itinerario Producto
ASIGNATURA	Informática de Diseño de Producto I
SEMESTRE (1-8)	4
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Maria Vayreda

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARÁCTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para lograr los objetivos previstos.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Disseny estructural.
- Desenvolupament de sketch i definició de proporcions i vistes dels objectes elementals.
- Introducció als programes d'edició d'imatge com a medi de modificació i perfeccionament dels dibuixos.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estructuras y sistemas.
- Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.
- Dominio de las técnicas de render para dar color y sombras a los dibujos para conseguir un

- nivel de realismo.
- Dominar las técnicas de representación gráficas digitales como complemento del dibujo manual para editar las imágenes.

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

- Examen %
- Proyecto %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

- Presentación PPT u otros formatos
- Dossier final
- Sketchbook
- Plafon
- Comentario de texto
- Proyecto
- Moodboard
- Brief
- Planning de trabajo

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Minimo 2 sistemas de evaluación con su %

### BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV



## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Proyecto de Productos y Sistemas
ASIGNATURA	Proyecto Styling
SEMESTRE (1-8)	4
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Jesús Iglesias

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

EDP4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Realización de un proyecto poniendo la máxima atención a la definición completa de forma mediante las diferentes herramientas aprendidas.
- Definición de detalles estéticos y técnicos.
- Concepto: Elaboración del briefing
- Sketching: Interpretación del concepto
- Rendering: representación y evolución de las propuestas y modelado 3D en CAD  
Presentación antes proyecto: Congelación del Diseño Modelado: maqueta física de Clay E1 / 4 y modelo virtual.
- Presentación de la metodología de trabajo.
- Abstracción del brief.
- Análisis de las tendencias sociales de Producto y de Diseño.
- Definición de las áreas de oportunidades en relación con el mercado, la sociedad y la tecnología.
- Definición del target y posicionamiento del Producto.
- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño.
- Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- Desarrollo de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Investigación: Aproximación histórica al Producto El usuario: localización de necesidades y

- aproximación del entorno (tendencias, New Technologies)
- El mercado: Aproximación a las soluciones de competencias.
  - Elaboración de un briefing: cómo elaborar un briefing.
  - Generación de ideas y conceptos: Introducción a las técnicas de creatividad.
  - Desarrollo del concepto seleccionado Sketchs, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.
  - Comunicación gestual y verbal
  - Entender la importancia de los seres humanos como usuarios.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio de un proyecto de Advanced Design siguiendo una metodología enfocada a la innovación de nuevos productos.
- Creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Análisis del proyecto bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir, de manera objetiva las áreas de oportunidades.
- Técnicas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger y proponer 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

Examen %

Proyecto %

Trabajo de investigación (parcial y final) %

Presentaciones (parciales y finales) en clase %

## Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

## MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Minimo 2 sistemas de evaluación con su %

## BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

**CV**

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicados al Diseño de Producto
ASIGNATURA	Técnicas de Representación Diseño de Producto I
SEMESTRE (1-8)	4
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Oriol Mas

HORAS FRONTALES	15
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, el espacio, del movimiento y del color.

EDP10. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Pasaje del 2D al 3D con materiales tipos cartón, PVC.
- Principios de dibujo a mi altura.
- Desarrollo de sketch y definición de proporciones y vistas de los objetos elementales.
- Desarrollo de sketch y definición de las perspectivas cónicas y puntos de fuga/ side view. Renders con rotulador.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Realización de prácticas para la obtención de datos objetivos y subjetivas.
- Estructuras y sistemas.
- Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.
- Dominio del dibujo a mi altura de los conceptos propios.
- Formalización de los objetos. Primeros trazos de las diferentes vistas y perspectivas.
- Dominio de las técnicas de render para dar color y sombras a los dibujos para conseguir un nivel de realismo.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcarán

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger 2 mínimo y asignar percentiles de evaluación entre:

- Examen %
- Proyecto %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

- Presentación PPT u otros formatos
- Dossier final
- Sketchbook
- Plafon
- Comentario de texto
- Proyecto
- Moodboard
- Brief

Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación con su %

## BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura  
Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	PDP
SUBJECT	Personal Project Development _ PDP
SEMESTER (1-8)	6
COURSE	3 <sup>rd</sup> UNDEGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	Marc Planas

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T1. Organise and plan work in an efficient and stimulating manner.

T3. Solve problems and make decisions to fulfil the objectives of the work performed.

T8. Develop reasoned and critical ideas and arguments.

G8. Propose research and innovation strategies to meet expectations focused on functions, needs and materials.

G14. Appreciate the dimension of design as a factor of equality and social inclusion, as well as a facilitator of cultural values.

G17. Propose, evaluate and develop suitable learning strategies in order to achieve personal and professional goals.

G19. Demonstrate critical capacity and know how to propose research strategies.

EDP1. Determine the final characteristics of products, services and systems in a manner that is consistent with the structural, organisational, functional, expressive and economic requirements and relationships defined in the project.

EDP4. Assess and integrate the aesthetics realm regarding product use and functionality.

EDP8. Learn about the processes to produce and develop products, services and systems.

EDP10. Produce and communicate appropriate information regarding production.

### 1. MODULE SUMMARY

- Conceptualisation.
- Define product.
- Develop product.
- How to present: course report, digital support and oral presentation.
- Generate ideas and concepts: introduction to the techniques of creativity.
- How to prepare a brief: essential elements.
- Generate ideas and concepts: introduction to the techniques of creativity.
- Establish assessment criteria.



## 2. SUBJECT SUMMARY

## 3. LEARNING OUTCOMES

- Study an advanced design project based on a methodology focusing on new product innovation.
- Study and guidance in the creation of future scenarios by undertaking an in-depth analysis of the past and present in order to elaborate new ideas applicable to a new environment.
- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.

## 4. SESSIONS AND CONTENTS

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcaran

## 5. EVALUATION

### EVALUATION SYSTEM

Escoger o proponer mínimo 2 sistemas y asignar percentiles de evaluación entre :

Exam %  
Project %  
Exercises %  
Research study (partial and final) %  
In class presentations (partial and final) %

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

**MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations**

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats  
Final dossier  
Sketchbook  
Foam board  
Text comment  
Project  
Moodboard  
Brief  
Work Schedule

#### EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

#### 7. RETAKE CONTENT SEPTEMBER

Minimum 2 evaluation systems and %

#### BIBLIOGRAPHY

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura  
Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>



## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Obligatorias Itinerario Transporte
ASIGNATURA	Proyecto dos ruedas
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Jordi Milà

HORAS FRONTALES	40
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

EDP2. Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.

EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

EDP4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Definición del Producto.
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- Desarrollo de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Elaboración de un Briefing: cómo elaborar un Briefing. Elementos imprescindibles

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio de un proyecto de Advanced Design siguiendo una metodología enfocada a la innovación de nuevos productos.
- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Diseño y desarrollo de nuevos sistemas de transporte en relación a las necesidades detectadas en los puntos anteriores.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcaran

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escojer o proponer mínimo 2 sistemas y asignar percentiles de evaluación entre :

Examen %  
Proyecto %  
Trabajo de investigación (parcial y final) %  
Presentaciones (parciales y finales) en clase %

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats  
Final dossier  
Sketchbook

Foam board  
Text comment  
Project  
Moodboard  
Brief  
Work Schedule

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

#### 7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

Minimum 2 evaluation systems and %

#### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.  
Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.  
Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

#### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Obligatorias Itinerario Transporte
ASIGNATURA	Comunicación de Proyecto de Diseño de Producto II
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Sergi Carbonell

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Cómo presentar: memoria del curso, soporte digital y presentación oral.
- El tema propuesto y el proceso de aprendizaje, responde al desarrollo didáctico de una metodología genérica del proyecto, apta para ser aplicada a cualquier tipología de Producto.
- Propuesta de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Selección y clasificación de las ideas: Métodos de clasificar y visualizar la información. Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Conocimientos técnicos y de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación. Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcaran

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escooger o proponer mínimo 2 sistemas y asignar percentiles de evaluación entre :

- Examen %
- Proyecto %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

- PPT Presentation ou other formats
- Final dossier
- Sketchbook
- Foam board
- Text comment
- Project
- Moodboard
- Brief
- Work Schedule



## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

Minimum 2 evaluation systems and %

## BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	PDP
SUBJECT	Marketing
SEMESTER (1-8)	6
COURSE	3er UNDEGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	Joan Sabata

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T1. Organise and plan work in an efficient and stimulating manner.

T3. Solve problems and make decisions to fulfil the objectives of the work performed.

T8. Develop reasoned and critical ideas and arguments.

G8. Propose research and innovation strategies to meet expectations focused on functions, needs and materials.

G11. Communicate ideas and projects to clients, argue reasonably, know how to evaluate proposals and guide discussion.

G13. Be acquainted with the economic, social and cultural context in which design takes place.

G22. Analyse, evaluate and verify the production viability of projects based on the criteria of formal innovation, business management and market demands.

EDP13. Learn about the economic, social, cultural and historical context in which product design is developed.

EDP14. Understand the legal and regulatory framework governing professional activity, occupational safety and health, and intellectual and industrial property.

EDP15. Consider the positive social influence of design, its impact on improving the quality of life and the environment and its ability to create identity, innovation and quality in production.

### 1. MODULE SUMMARY

- Acquire and apply the knowledge received by using a critical, analytical system.
- Market: approach to the solutions of competitors.
- Analyse and filter information: select work focuses.
- Manage teams, roles and attitudes.
- Establish assessment criteria.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Analyse a project from the point of view of market, society and technology in order to define objectively areas of opportunity.
- Apply strategy and criteria of decision-making, innovation and quality.
- Check skills acquired through a student presentation to a faculty comprising teachers and sector professionals.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcaran

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

Escoger o proponer mínimo 2 sistemas y asignar percentiles de evaluación entre :

Exam %  
Project %  
Exercises %  
Research study (partial and final) %  
In class presentations (partial and final) %

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats  
Final dossier  
Sketchbook  
Foam board  
Text comment  
Project

Moodboard  
Brief  
Work Schedule

## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT SEPTEMBER

Minimum 2 evaluation systems and %

## BIBLIOGRAPHY

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura  
Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

CV



## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicados al Diseño de Producto
ASIGNATURA	Tecnología Diseño de Producto II
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Mauro Nasta

HORAS FRONTALES	30+30
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	Sólo podrá ser evaluada y cualificada una vez haya sido superada Tecnología Diseño de Producto I
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G21. Dominar la metodología de investigación.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

EDP6. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

EDP7. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.

EDP13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Realización de un ejercicio final formalizando una idea del propio alumno trabajada en la asignatura de proyecto. Fundamentos de física y tecnología.
- Aleaciones férricas. Aleaciones no férricas, materiales cerámicos.
- Tratamientos térmicos y acabados superficiales.
- Transformación de los metales. Transformación de los plásticos.
- Sistemas de unión.
- Diseño en plástico.

- Diseño en metal y otros materiales.
- Diseño estructural.
- Realización de un proyecto final.
- Biónica
- Análisis del Ciclo de vida: Materiales, producción, transporte, uso y fin de vida.
- Los ecomateriales no existen. Análisis de muestras de materiales con bajo impacto ambiental, tanto biológicos como tecnológicos. Presentación del concepto Cradle to Cradle.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Trasladar, mediante experiencias personales, la formulación operativa al proyecto de Diseño sostenible: teoría y práctica
- Adquisición del conocimiento de cómo diseñar productos con bajo impacto ambiental teniendo en cuenta todas las fases del ciclo de vida del proyecto sin despreciar el proceso de Diseño (función, estética, coste)
- Capacidad de reconocer que es realmente un eco Diseño y lo que no lo es.
- Comunicación de manera correcta los aspectos de la sostenibilidad de cada proyecto.
- Estudio de las propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales.
- Desarrollo de las habilidades personales a través de los materiales para comunicar ideas y conceptos para reforzar su metodología de trabajo.
- Enseñanza teórico - práctico sobre procesos, materiales, máquinas y herramientas.
- Práctica y estudio de las posibilidades plásticas y técnicas de los materiales para poder diseñar según sus parámetros

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Especificar por cada sesión los contenidos que se abarcaran

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger o proponer mínimo 2 sistemas y asignar percentiles de evaluación entre :

- Examen %
- Proyecto %
- Ejercicios %
- Trabajo de Investigación (parcial o final) %
- Presentaciones en clase (parcial o final) %
- Participación active en el trabajo de grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

#### 7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

Al menos 2 sistemas de evaluación y su %

#### BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía es MUY MUY importante. Cada asignatura debería tener un mínimo de 5 o 6 libros de referencia de los contenidos propuestos en la propia asignatura

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :



... [Dirección web](#)

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

**CV**

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Obligatorias Itinerario Transporte
ASIGNATURA	Comunicación de Proyecto de Producto II
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Cómo presentar: memoria del curso, soporte digital y presentación oral.
- El tema propuesto y el proceso de aprendizaje, responde al desarrollo didáctico de una metodología genérica del proyecto, apta para ser aplicada a cualquier tipología de Producto.
- Propuesta de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Selección y clasificación de las ideas: Métodos de clasificar y visualizar la información.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Diferenciar entre Jordi Cussó + Alex Bordanova  
VIDEO + SOUND Design

y SKETCHES (Gerrit)

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Conocimientos técnicos y de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.
- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

Diferenciar entre Jordi Cussó + Alex Bordanova  
VIDEO + SOUND Design

y SKETCHES (Gerrit)

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicio  
Trabajo de investigación (parcial y final)  
Presentaciones (parciales y finales) en clase  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatoria Itinerario de Producto
ASIGNATURA	Comunicación de Proyecto de Producto II
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Román Bianco

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G20. 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.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP10. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Cómo presentar: memoria del curso, soporte digital y presentación oral.
- Propuesta de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Selección y clasificación de las ideas: Métodos de clasificar y visualizar la información.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Adquisición de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.
- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen  
 Trabajo de investigación (parcial y final)  
 Presentaciones (parciales y finales) en clase  
 Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
 Dossier final  
 Sketchbook  
 Plafon  
 Comentario de texto  
 Proyecto  
 Moodboard  
 Brief  
 Planning de trabajo

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.  
Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.  
Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicado al Diseño de Producto
ASIGNATURA	Dibujo Técnico Diseño de Producto I
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Ignasi Paré

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- EDP5. Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.
- EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Diseño de mecanismos.
- Diseño estructural.
- Desarrollo de sketch y definición de proporciones y vistas de los objetos elementales.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE



Realización de prácticas para la obtención de datos objetivos y subjetivos.  
Interpretación de las Normativas Técnicas existentes.  
Estructuras y sistemas.  
Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.  
Formalización de los objetos. Primeros trazos de las diferentes vistas y perspectivas.  
Adquisición de un estilo propio de dibujo para diferenciarse de los demás profesionales.

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen  
Trabajo de investigación (parcial y final)  
Presentaciones (parciales y finales) en clase  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.  
Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.  
Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB :** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web  
Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

Máster en Diseño Industrial i Desarrollo de Producto, UPC Barcelona (92-93).

Título de Diseñador Industrial, Escuela Elisava de Barcelona (86-90).

Título de Graduado en Artes Graficas, Escola d'Arts Aplicades i d'Oficis Artístics de Barcelona, "Llotja" (90).

#### ACTIVITAT PROFESSIONAL

Diseño, producción y distribución de lámparas de sobremesa Fillin Lamp.

Director de Diseño de la empresa As Dara de mobiliario doméstico. Análisis, diseño, desarrollo de producto, imagen y comunicación, diseño de interiores.

Cofundador del estudio de diseño Teruel/Paré. Desarrollo de proyectos de diseño industrial e interiores para: As Dara Mobilarí, Metakor, Blauet, Tapizados Gems, Mago, Concepta

Diseñador industrial en el centro de investigaciones del Istituto Europeo di Design de Milan, Italia

(95).

Colaborador en diferentes estudios de diseño de Barcelona: Josep Puig i grup Transatlantic, Invenio, Associate Design. (88-94)

## UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	Products Project and Systems
SUBJECT	Domestic Project
SEMESTER (1-8)	3
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	Jesús Iglesias

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T1. Organise and plan work in an efficient and stimulating manner.

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.

EDP2. Solve project problems by using the appropriate methodology, skills, and procedures.

EDP3. Propose, evaluate and determine alternative solutions to complex problems of product and system design.

EDP13. Learn about the economic, social, cultural and historical context in which product design is developed.

### 1. MODULE SUMMARY

- Define aesthetic and technical details.
- A brief is presented to design a domestic product with new technical features and a clearly defined market position, in which the designer will have to present a stylistic proposal that addresses all the requirements set forth by the potential client-company and the end user.
- Concept: prepare the brief.
- Sketching: interpret the concept.
- Present work methodology.
- Brief abstract.
- Define areas of opportunity in relation to the market, society and technology.
- Define product target and positioning.
- Develop drawings and collective revision.
- Knowledge and practice of design process.
- From concept to idea, from formalisation to final refining.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
- Research: historical approach to product.
- User: identify needs and an approach to environment (trends, new technologies).
- Market: an approach to the solutions of competitors.

- How to prepare a brief: essential elements.
- Generate ideas and concepts: introduction to the techniques of creativity.
- Develop selected concept.
- Sketches, models, 3D and other tools of representation.
- Gestural and verbal communication.
- Understand the importance of human beings as users

## 2. SUBJECT SUMMARY

## 3. LEARNING OUTCOMES

- Study an advanced design project based on a methodology focusing on new product innovation.
- Create future scenarios by undertaking an in-depth analysis of the present and past in order to elaborate new ideas applicable to a new environment.
- Apply strategy and criteria of decision-making, innovation and quality.

## 4. SESSIONS AND CONTENTS

## 5. EVALUATION

### EVALUATION SYSTEM

#### Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

## MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats  
Final dossier  
Sketchbook  
Foam board  
Text comment  
Project  
Moodboard  
Brief  
Work Schedule

## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV



## UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN

MODULE	Products and Systems Project
SUBJECT	Ergonomy Project
SEMESTER (1-8)	3
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN
TEACHER	Robert Thompson

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	75
CREDITS	3

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

- T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.
- EDP3. Propose, evaluate and determine alternative solutions to complex problems of product and system design.
- EDP5. Analyse natural models and systems and their applications in product and system design.

### 1. MODULE SUMMARY

- Define aesthetic and technical details.
- Concept: prepare the brief.
- Sketching: interpret the concept.
- Present work methodology.
- Define areas of opportunity in relation to the market, society and technology.
- Knowledge and practice of design process.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
- Acquire and apply the knowledge received by using a critical, analytical system.
- Analyse and filter information: select work focuses.
- Generate ideas and concepts: introduction to the techniques of creativity.
- Select and classify ideas: methods of classifying and displaying information.
- Establish assessment criteria.
- Gestural and verbal communication.
- Organise information.
- Introduction to field research on the needs of citizens.
- Understand the importance of human beings as users.

### 2. SUBJECT SUMMARY

In this topic we give as a result an introduction to the ergonomic applications in the design of the product. Learning is based on observation, representation and the realization of projects. In the projects, the student incorporated and developed what he learned in the theoretical sessions.



### 3. LEARNING OUTCOMES

- Study and guidance in the creation of future scenarios by undertaking an in-depth analysis of the past and present in order to elaborate new ideas applicable to a new environment.
- Apply strategy and criteria of decision-making, innovation and quality.
- Rationale and practical-theoretical analysis of interdisciplinary design projects.
- Research methods and experimentation of individual materials.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

SESSION 1. Topic presentation: program, evaluation criteria, bibliography, delivery calendar, introduction to the agenda. Personal presentation of teachers and students. Space and light  
SESSION 2. material properties. Typologies, application cases, reference manufacturers. MATERFAD visits  
SESSION 3. Erg. terminology, applications, case studies, types, cycles, energy trends  
SESSION 4. Form: volumes, connexion  
SESSION 5. smell, hygiene, temperature, corrosion, cleaning  
SESSION 6. Interaction, perception, light, color surface  
SESSION 7. Connection, movement, communication, affordability, security  
SESSION 8. Acoustics, quality, vibration  
SESSION 9. interlining, logic, flows, history  
SESSION 10. Presentation of projects

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

Ejercicios (presentacion final y parcial)

- 1 Participacion en clase.
- 2 Entrega del proyecto en sus varias fases
- 3 Terminología y presentacion Oral
- 4 Comunicacion grafica y sequencia de contenidos

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

Exercise 1, research qualitative quantitative conclusion of the observation  
Formulation of a value proposal-PDF presentation with text and images, photos, diagrams, sketches

Exercise 2, development of a functional use of the product  
-bocetos and development, functional attributes, visual ergonomics, weight distribution, general shape and connection

Exercise 3, refinement process  
Materials, connections, splices, asseblies, compatibility  
Safety and hygiene

Exercise 3, final proposal  
-Presentation PDF with text, images, diagrams, sketches  
-Dossier with all the support of research, development and final proposal-real scale

#### EVALUATION CRITERIA

- Oral and / or written communication: accuracy of the use of vocabulary and language
- Master in graphic representation systems: neatness and consistency in the application of graphic codes and the use of representation systems
- Experiences of experimentation: use of appropriate materials, techniques and resources
- Problem solving: use of judgment and application of appropriate solutions to problems

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

Sketchbook  
Technical pens  
- Paper  
- Foam board  
- Markers

## 7. RETAKE CONTENT JULY

Delivery of all pending documentation

## BIBLIOGRAPHY

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004.

Nentwig, Franziska. *Berlin im Licht*. Berlin: Verlag. 2008

Bova, Ben. *The Story of light*, Wiley Science editions 1988

## CV

**Robert D. Thompson** is professor and scientific communicator at ELISAVA School of Design and Engineering and researcher in Somatics. His academic focus stems from his degrees in Bio-prosthetic Engineering and Medical Ethics from University of Massachusetts at Amherst, BA in Product design from Art Center College of Design and Product design and Design Strategy & Management studies at INSEAD International School of Business in Fountainbleu, France. Robert has worked internationally as industrial designer and engineer for independent companies and has founded startups specializing in product development services. As associate professor in several industrial design/engineering universities, he has dedicated his more recent years into bridging the knowledge gap between the scientific and creative approach to design through Research and Development of Somatics - a revolutionary and scientific technique and language which maps the correlations between the domains of form-function-connection and space onto innovation. Concurrently Robert is a specialist in materials training and creative application of materials for innovation at the Materfad Center for materials in Barcelona, Spain.

## UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN

MODULE	Products and Systems Project
SUBJECT	Ergonomy Project
SEMESTER (1-8)	3
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN
TEACHER	Robert Thompson

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	75
CREDITS	3

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

- T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.
- EDP3. Propose, evaluate and determine alternative solutions to complex problems of product and system design.
- EDP5. Analyse natural models and systems and their applications in product and system design.

### 1. MODULE SUMMARY

- Define aesthetic and technical details.
- Concept: prepare the brief.
- Sketching: interpret the concept.
- Present work methodology.
- Define areas of opportunity in relation to the market, society and technology.
- Knowledge and practice of design process.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
- Acquire and apply the knowledge received by using a critical, analytical system.
- Analyse and filter information: select work focuses.
- Generate ideas and concepts: introduction to the techniques of creativity.
- Select and classify ideas: methods of classifying and displaying information.
- Establish assessment criteria.
- Gestural and verbal communication.
- Organise information.
- Introduction to field research on the needs of citizens.
- Understand the importance of human beings as users.

### 2. SUBJECT SUMMARY

In this topic we give as a result an introduction to the ergonomic applications in the design of the product. Learning is based on observation, representation and the realization of projects. In the projects, the student incorporated and developed what he learned in the theoretical sessions.

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Study and guidance in the creation of future scenarios by undertaking an in-depth analysis of the past and present in order to elaborate new ideas applicable to a new environment.
- Apply strategy and criteria of decision-making, innovation and quality.
- Rationale and practical-theoretical analysis of interdisciplinary design projects.
- Research methods and experimentation of individual materials.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

SESSION 1. Topic presentation: program, evaluation criteria, bibliography, delivery calendar, introduction to the agenda. Personal presentation of teachers and students. Space and light  
SESSION 2. material properties. Typologies, application cases, reference manufacturers. MATERFAD visits

SESSION 3. Erg. terminology, applications, case studies, types, cycles, energy trends

SESSION 4. Form: volumes, connexion

SESSION 5. smell, hygiene, temperature, corrosion, cleaning

SESSION 6. Interaction, perception, light, color surface

SESSION 7. Connection, movement, communication, affordability, security

SESSION 8. Acoustics, quality, vibration

SESSION 9. interlining, logic, flows, history

SESSION 10. Presentation of projects

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

Ejercicios (presentacion final y parcial)

- 1 Participacion en clase.
- 2 Entrega del proyecto en sus varias fases
- 3 Terminologia y presentacion Oral
- 4 Comunicacion grafica y sequencia de contenidos

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: aproaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

Exercise 1, research qualitative quantitative conclusion of the observation  
Formulation of a value proposal-PDF presentation with text and images, photos, diagrams, sketches

Exercise 2, development of a functional use of the product  
-bocetos and development, functional attributes, visual ergonomics, weight distribution, general shape and connection

Exercise 3, refinement process  
Materials, connections, splices, asseblies, compatibility  
Safety and hygiene

Exercise 3, final proposal  
-Presentation PDF with text, images, diagrams, sketches  
-Dossier with all the support of research, development and final proposal-real scale

#### EVALUATION CRITERIA

- Oral and / or written communication: accuracy of the use of vocabulary and language
- Master in graphic representation systems: neatness and consistency in the application of graphic codes and the use of representation systems
- Experiences of experimentation: use of appropriate materials, techniques and resources
- Problem solving: use of judgment and application of appropriate solutions to problems

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

Sketchbook  
 Technical pens  
 - Paper  
 - Foam board  
 - Markers

## 7. RETAKE CONTENT JULY

Delivery of all pending documentation

## BIBLIOGRAPHY

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004.

Nentwig, Franziska. *Berlin im Licht*. Berlin: Verlag. 2008

Bova, Ben. *The Story of light*, Wiley Science editions 1988

## CV

**Robert D. Thompson** is professor and scientific communicator at ELISAVA School of Design and Engineering and researcher in Somatics. His academic focus stems from his degrees in Bio-prosthetic Engineering and Medical Ethics from University of Massachusetts at Amherst, BA in Product design from Art Center College of Design and Product design and Design Strategy & Management studies at INSEAD International School of Business in Fountainbleu, France. Robert has worked internationally as industrial designer and engineer for independent companies and has founded startups specializing in product development services. As associate professor in several industrial design/engineering universities, he has dedicated his more recent years into bridging the knowledge gap between the scientific and creative approach to design through Research and Development of Somatics - a revolutionary and scientific technique and language which maps the correlations between the domains of form-function-connection and space onto innovation. Concurrently Robert is a specialist in materials training and creative application of materials for innovation at the Materfad Center for materials in Barcelona, Spain.

## UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	Mandatory Transport Itinerary
SUBJECT	Exterior Project
SEMESTER (1-8)	5
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	Jesús Iglesias

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.

G8. Propose research and innovation strategies to meet expectations focused on functions, needs and materials.

G10. Be capable of adapting to changes and industrial technological evolution.

EDP4. Assess and integrate the aesthetics realm regarding product use and functionality.

EDP5. Analyse natural models and systems and their applications in product and system design.

### 1. MODULE SUMMARY

- Analyse social trends in products and design.
- Define areas of opportunity in relation to the market, society and technology.
- Define product target and positioning.
- Conceptualise.
- Concept selected development
- Define product.
- Product development.
- Knowledge and practice of design process. From concept to idea, from formalisation to final refining.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
- Select and classify ideas: methods of classifying and displaying information.
- Sketches, models, 3D and other tools of representation.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Study an advanced design project based on a methodology focusing on new product innovation.
- Study and guidance in the creation of future scenarios by undertaking an in-depth analysis of the past and present in order to elaborate new ideas applicable to a new environment.
- Design and development of new transportation systems in relation to identified needs in previous points.
- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

Exam  
Research study (partial and final)  
In class presentations (partial and final)  
Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats  
Final dossier  
Sketchbook  
Foam board  
Text comment  
Project  
Moodboard

Brief  
Work Schedule

## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV



## UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	History of Product Design
SUBJECT	History of Product Design I
SEMESTER (1-8)	3
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	Uli Marchsteiner

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T8. Develop reasoned and critical ideas and arguments.

T16. Use of means and resources at his/her disposal with responsibility towards cultural and environmental heritage.

G3. Establish relationships among formal language, symbolic language and specific functionality.

G5. Act as mediators between technology and art, ideas and aims, culture and commercial sector.

G6. Promote knowledge of the historical, ethical, social and cultural aspects of design.

G9. Investigate the intangible and symbolic aspects affecting quality.

G12. Go deeply into art and design history and tradition.

G13. Be acquainted with the economic, social and cultural context in which design takes place.

G14. Appreciate the dimension of design as a factor of equality and social inclusion, as well as a facilitator of cultural values.

G19. Demonstrate critical capacity and know how to propose research strategies.

EDP13. Learn about the economic, social, cultural and historical context in which product design is developed.

EDP15. Consider the positive social influence of design, its impact on improving the quality of life and the environment and its ability to create identity, innovation and quality in production.

### 1. MODULE SUMMARY

- Provide students with the tools required to identify elements that can be seen today in the world of interior design and design in general.
- Provide students with a critical approach as regards new trends.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Study an ordered and logical historical basis of the world of transport and product design.
- Build a timeline in your mind to be able to use it as a conceptual basis for your own projects.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

[Exam](#)  
[Reasearch study \(partial and final\)](#)  
[In class presentations \(partial and final\)](#)  
[Active participation in class and group works](#)

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: aproaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

[A escoger entre varios:](#)

[PPT Presentation ou other formats](#)  
[Final dossier](#)  
[Sketchbook](#)  
[Foam board](#)  
[Text comment](#)  
[Project](#)  
[Moodboard](#)  
[Brief](#)

Work Schedule

## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## TRADUCIR AL INGLÉS

Ulrich (Uli) Marchsteiner, nacido en 1961 en Schärding, Austria, es diseñador de producto y comisario de exposiciones. Estudió en la Universidad de arte y diseño industrial (Kunstuniversität) de Linz, Austria. Se graduó en 1984 con el título académico Magister artium (licenciatura) y en 2014 como Doctor en filosofía (PhD) en Linz. De 1985 a 1993 trabajó con en el arquitecto Oscar Tusquets Blanca en Barcelona y desarrolló con el un gran número de productos para empresas nacionales e internacionales. Desde 1993 trabaja desde su propio estudio umd/c como diseñador de producto, comisario y creador de exposiciones. En 2001 fue director del VI Festival Internacional del diseño: Primavera del Disseny de Barcelona. De 2007 a 2009 Uli Marchsteiner es presidente de la Asociación Profesional de Diseñadores Industriales ADI-FAD en Barcelona. Uli Marchsteiner ha enseñado en numerosas universidades en el trascurso de su carrera profesional. Para información más detallada de sus proyectos y exposiciones: <http://www.umdc.eu>



## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicados al Diseño de Producto
ASIGNATURA	Informática de Diseño de Producto I
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Diseño estructural.
- Desarrollo de sketch y definición de proporciones y vistas de los objetos elementales.
- Introducción a los programas de edición de imagen como medio de modificación y perfeccionamiento de los dibujos.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estructuras y sistemas.
- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.
- Dominio de las técnicas de render para dar color y sombras a los dibujos para conseguir un nivel de realismo.

- Dominar las técnicas de representación gráficas digitales como complemento del dibujo manual para editar las imágenes.

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen  
Trabajo de investigación (parcial y final)  
Presentaciones (parciales y finales) en clase  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.  
Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.  
Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicados al Diseño de Producto
ASIGNATURA	Informática de Diseño de Producto I
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	María Vayreda

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Diseño estructural.
- Desarrollo de sketch y definición de proporciones y vistas de los objetos elementales.
- Introducción a los programas de edición de imagen como medio de modificación y perfeccionamiento de los dibujos.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estructuras y sistemas.
- Herramientas de valoración y proyección de los aspectos técnicos del Diseño aplicados al proyecto.
- Dominio de las técnicas de render para dar color y sombras a los dibujos para conseguir un nivel de realismo.



- Dominar las técnicas de representación gráficas digitales como complemento del dibujo manual para editar las imágenes.

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen  
Trabajo de investigación (parcial y final)  
Presentaciones (parciales y finales) en clase  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.  
Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.  
Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatoria Itinerario Producto
ASIGNATURA	Informática de Diseño de Producto II
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Pau Ros

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	50
CREDITOS	2

PRE-REQUISITOS	La asignatura únicamente podrá ser evaluada y cualificada una vez haya sido superada Informática Diseño de Producto I
CARÁCTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

G20. 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.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP10. Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Adquisición de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.
- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger mínimo 2:

- Examen %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en clase y en el trabajo en grupo %

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

- Presentación PPT u otros formatos
- Dossier final
- Sketchbook
- Plafon
- Comentario de texto
- Proyecto
- Moodboard
- Brief
- Planning de trabajo

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación y %

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Obligatoria Itinerario de Producto
ASIGNATURA	Informática de Transporte
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Rubén Oya

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	200
CREDITOS	8

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Conocimientos técnicos y de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.
- Tecnología digital para la presentación y la comunicación del proyecto.
- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva

- El tema propuesto y el proceso de aprendizaje, responde al desarrollo didáctico de una metodología genérica del proyecto, apta para ser aplicada a cualquier tipología de Producto.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger mínimo 2, entre:

Examen (x %)

Trabajo de investigación (parcial y final) (x %)

Presentaciones (parciales y finales) en clase (x %)

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional

10

Excelente: acercándose a un nivel profesional

9-9,9

Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente

7-8,9

Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos

5-6,9

Insuficiente: Débil, suspenso marginal

4-4,9

Insuficiente: Suspenso claro

0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos

Dossier final

Sketchbook

Plafon

Comentario de texto

Proyecto

Moodboard

Brief

Planning de trabajo

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Indicar mínimo dos sistemas de evaluación y su porcentaje

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción. 2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

Escribir un breve resumen de tu trayectoria profesional hablando en 3º persona



## UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	Mandatory Transport Itinerary
SUBJECT	Lab for Product Design II
SEMESTER (1-8)	7
COURSE	4th UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	Oriol Carrasco

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.

EDP11. Learn about the technological resources of communication and their application to product design.

### 1. MODULE SUMMARY

- Develop drawings and collective revision.
- The proposed theme and learning process responds to the didactic development of a generic methodology for a project that can be applied to any type of product.
- Sketches, models, 3D and other tools of representation.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.

#### 4. SESSIONS AND CONTENTS

#### 5. EVALUATION

##### EVALUATION SYSTEM

Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

##### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats

Final dossier

Sketchbook

Foam board

Text comment

Project

Moodboard

Brief

Work Schedule

##### EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

### BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	Mandatory Transport Itinerary
SUBJECT	Lab for Product Design I_Digital
SEMESTER (1-8)	5
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	Oriol Carrasco

IN CLASS HOURS	15
TOTAL HOURS	37.5
CREDITS	1.5

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.

EDP11. Learn about the technological resources of communication and their application to product design.

### 1. MODULE SUMMARY

- Develop drawings and collective revision.
- The proposed theme and learning process responds to the didactic development of a generic methodology for a project that can be applied to any type of product.
- Sketches, models, 3D and other tools of representation.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.

#### 4. SESSIONS AND CONTENTS

#### 5. EVALUATION

##### EVALUATION SYSTEM

Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

##### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats

Final dossier

Sketchbook

Foam board

Text comment

Project

Moodboard

Brief

Work Schedule

##### EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

### BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	Mandatory Transport Itinerary
SUBJECT	Mobility Project
SEMESTER (1-8)	7
COURSE	4th UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	Marc Bayona

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

G16. Be capable of identifying environmentally sustainable solutions.

G19. Demonstrate critical capacity and know how to propose research strategies.

G21. Manage research methodology.

EDP8. Learn about the processes to produce and develop products, services and systems.

### 1. MODULE SUMMARY

- Analyse social trends in products and design.
- Analyse a project from the point of view of market, society and technology in order to define objectively areas of opportunity.
- Define product target and positioning.
- Conceptualisation.
- Develop selected concept.
- Knowledge and practice of design process. From concept to idea, from formalisation to final refining.
- Market: approach to the solutions of competitors.
- Select and classify ideas: methods of classifying and displaying information.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Create future scenarios by undertaking an in-depth analysis of the present and past in order to elaborate new ideas applicable to a new environment.
- Analyse a project from the point of view of market, society and technology in order to define objectively areas of opportunity.
- Design and development of new transportation systems in relation to identified needs in

- previous points.
- Research methods and experimentation of individual materials.

#### 4. SESSIONS AND CONTENTS

#### 5. EVALUATION

##### EVALUATION SYSTEM

¿Qué sistemas de evaluación has aplicado a lo largo del curso?

Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

##### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats

Final dossier

Sketchbook

Foam board

Text comment

Project

Moodboard

Brief

Work Schedule



## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN

MODULE	Products and Systems Project
SUBJECT	Styling Project
SEMESTER (1-8)	3
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN
TEACHER	Alfonso Diestro

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.

EDP3. Propose, evaluate and determine alternative solutions to complex problems of product and system design.

EDP4. Assess and integrate the aesthetics realm regarding product use and functionality.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.

### 1. MODULE SUMMARY

- Complete a project by paying the utmost attention to the full definition of form by using the different tools learned.
- Define aesthetic and technical details.
- Concept: prepare the brief.
- Sketching: interpret the concept.
- Rendering: representation and evolution of proposals and 3D CAD modelling.
- Present draft project: freezing modelled design: physical E1/4 clay model and virtual model.
- Present work methodology.
- Brief abstract.
- Analyse social trends in products and design.
- Analyse a project from the point of view of market, society and technology in order to define objectively areas of opportunity.
- Define product target and positioning.
- Conceptualise and define product, product development.
- Develop drawings and collective revision.
- Knowledge and practice of design process.
- From concept to idea, from formalisation to final refining.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
- Research: historical approach to product.
- User: identify needs and an approach to environment (trends, new technologies).
- Market: an approach to the solutions of competitors.
- How to prepare a brief: essential elements.
- Generate ideas and concepts: introduction to the techniques of creativity.
- Sketches, models, 3D and other tools of representation.
- Gestural and verbal communication.
- Understand the importance of human beings as users.

## 2. SUBJECT SUMMARY

The project it´s about create a device to use in moments of leisure time. The most important thing it´s create a product that makes a relationship with environment, use and user. In this project, the student learn about how can made a complete working performance, from first ideas, sketches and concepts to final product.

## 3. LEARNING OUTCOMES

- Study an advanced design project based on a methodology focusing on new product innovation.
- Study and guidance in the creation of future scenarios by undertaking an in-depth analysis of the past and present in order to elaborate new ideas applicable to a new environment.
- Analyse a project from the point of view of market, society and technology in order to define objectively areas of opportunity.
- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Implementation of strategy and decision criteria, innovation and quality.
- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.

## 4. SESSIONS AND CONTENTS

1-Briefing and project presentation. Talk about every information and details they need for make the final presentation. The student has a detailed presentation about every part of the process and how it´s made. Idea, concepts, research, user, sketches...etc.

2-The students do an exercise about a device, with pictures of different brands in the market. The idea it´s make a device close to the concept and philosophy of every different brand. The drawings are made in periods of ten minutes, and the student does an oral presentation about your ideas and sketches.

3-The second practice it´s about the idea to design a device with different situations and moments with different users and needs. The student designs a different sketches and proposals and makes an oral presentation, explaining details.

4- Presentation and detailed analysis about professional sketches made by different professional designers. Talk about how it´s made, technique, results, and details. The student learns about different possibilities to make sketch presentations in different surfaces and different materials.

5- Talk about prototypes, how it´s possible to make a sample and the student have an explanation and pictures of different materials, surfaces and details.

6 /12 -Teaching students individually or in group, about his final presentation. Focus and attention about details, right information about content, working process in class, explanation about how it´s made a great a clear presentation. Focus in the final product, organization about timing and best graphic options for make it.

13/14 Making prototypes and samples. The student makes a prototype of his final product making by different materials, techniques and searching best options. The student creates a prototype about the idea of his project, and learn about real sizes, volumes and how it´s possible to make.

## 5. EVALUATION

### EVALUATION SYSTEM

Active participation in class 10%  
Dossier / final presentation 70%  
Final oral presentation 20%

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

#### **MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations**

FINAL PRESENTATION:PPT / PDF Presentation

- 1-Idea / concept
- 2-Inspiration mood board
- 3-Investigation / research
- 4-Target / user
- 5-Sketches
- 6-Color chart
- 7-Materials research
- 8-Final product details
- 9-3D render
- 10-Prototype / sample

#### **EVALUATION CRITERIA**

- 1-Clarity and coherence in the explanation of ideas
- 2-Natness and consistency in the application of the graphic codes and the uses of the representation systems.
- 3-Coerence and consistency in the working process
- 4-Effectiveness in time and resource management

#### **6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)**

- Paper
- Sketchbook
- Pen
- Pencil
- Marking pen
- Computer

#### **7. RETAKE CONTENT JULY**

- Dossier / final presentation 80%
- Oral presentation 20%

#### **BIBLIOGRAPHY**

- 1-Analog Dreams / Michael Ditullo
- 2-Ecodiseño / Silvia Barbero
- 3-Tienes una Idea / Pau Garcia-Milà
- 4-Illustration Now / Taschen
- 5-Philippe Starck / 25 Years ofTaschen
- 6-Sole Provider / Robert Scoop Jackson / Power House Books.
- 7-The Industrial Design Reader / Carma Gorman
- 8-Change by Design / Tim Brown
- 9-Claves del Diseño / Packaging 01 (Gustavo Gili)
- 10-Diseño Del Siglo XX (Bibliotheca Universalis) / Tashchen
- 11-Designed by Apple in California / Luke Hayman

## CV

Freelance designer with more than fourteen years of experience.

### Academic background:

Graduated in Illustration / Llotja Arts School.

Graduated in Fashion and textile / IED Barcelona

Graduated in Master of Shoes and Accessories./ IED Barcelona

### Professional career:

1-Jordi Labanda / Handbags designer.

2-Pirelli Pzero / Footwear designer, packaging,

3-McLaren Formula One Team / Footwear designer, product designer, art director, packaging, branding.

4-F1 Formula One / Footwear designer, packaging, branding.

5-Rocawear / Shoe designer, branding

6-Best Kitesurf Clothing / Sportswear designer, branding.

7-Desigual / Head Designer at Sportswear category, sneakers design, apparel, accessories, branding.

8-Moov Activewear / Apparel designer, branding.

9-McRoller / Product designer, sportswear design, branding.

10-Hoff Hall Of Fame / Art director, footwear designer, branding.

## UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	Mandatory Product Itinerary
SUBJECT	Project Communication for Product I (MODULO 3A)
SEMESTER (1-8)	5
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	Diego Iñiguez, Sergi Carbonell

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	
CREDITS	

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.  
T7. Use communication skills and constructive criticism in teamwork.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.  
G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.  
G20. Understand the behaviour of all the elements involved in the communication process, manage the technological resources of communication and value their influence on design processes and products.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.  
EDP10. Produce and communicate appropriate information regarding production.  
EDP11. Learn about the technological resources of communication and their application to product design.

### 1. MODULE SUMMARY

- How to present: course report, digital support and oral presentation.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
- Select and classify ideas: methods of classifying and displaying information.
- Sketches, models, 3D and other tools of representation.

### 2. SUBJECT SUMMARY

1. ¿qué es una marca? Del naming a los valores de marca.
  2. ¿cómo se diseña una marca?
  3. soportes de la comunicación: la web, el catalogo, el showroom, el stand, la tienda etc etc
  4. el poder de las marcas y el poder de la publicidad
- KLEIN Naomi, No Logo. *El poder de las marcas*, España: Ediciones Paidós Ibérica, 2001.

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.
- Digital technology for presenting and communicating a project.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

Exam  
 Reasearch study (partial and final)  
 In class presentations (partial and final)  
 Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: aproaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats  
Final dossier  
Sketchbook  
Foam board  
Text comment  
Project  
Moodboard  
Brief  
Work Schedule

#### EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

#### 7. RETAKE CONTENT JULY

#### BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

#### CV





## UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	Mandatory Transport Itinerary
SUBJECT	Project Communication for Product II
SEMESTER (1-8)	7
COURSE	4 <sup>TH</sup> UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	Roman Bianco

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.

EDP10. Produce and communicate appropriate information regarding production.

EDP11. Learn about the technological resources of communication and their application to product design.

### 1. MODULE SUMMARY

- How to present: course report, digital support and oral presentation.
- The proposed theme and learning process responds to the didactic development of a generic methodology for a project that can be applied to any type of product.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
- Select and classify ideas: methods of classifying and displaying information.
- Sketches, models, 3D and other tools of representation.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.
- Digital technology for presenting and communicating a project.

#### 4. SESSIONS AND CONTENTS

#### 5. EVALUATION

##### EVALUATION SYSTEM

Exam  
 Reasearch study (partial and final)  
 In class presentations (partial and final)  
 Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: aproaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

##### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats  
 Final dossier  
 Sketchbook  
 Foam board  
 Text comment  
 Project  
 Moodboard  
 Brief  
 Work Schedule

##### EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Obligatoria Itinerario de Producto
ASIGNATURA	Proyecto Design Management
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANASPORTE
DOCENTE	

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

G21. Dominar la metodología de investigación.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

EDP13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Análisis de las tendencias sociales de Producto y de Diseño.
- Definición del target y posicionamiento del Producto.
- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Cómo presentar: memoria del curso, soporte digital y presentación oral.
- El tema propuesto y el proceso de aprendizaje, responde al desarrollo didáctico de una metodología genérica del proyecto, apta para ser aplicada a cualquier tipología de Producto.
- Adquisición y aplicación de los conocimientos adquiridos, mediante un sistema crítico y analítico.
- El usuario: localización de necesidades y aproximación del entorno (tendencias, nuevas Technologies)
- El mercado: Aproximación a las soluciones de competencias.
- Análisis y filtrado de la Información: Seleccionando los focos de trabajo.
- Gestión de equipos, roles y actitudes.
- Establecer criterios de valoración.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Análisis del proyecto bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir, de manera objetiva las áreas de oportunidades.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Control de competencias adquiridas mediante una presentación del alumno a un claustro formado por profesores y profesionales del sector.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

[Examen](#)  
[Trabajo de investigación \(parcial y final\)](#)  
[Presentaciones \(parciales y finales\) en clase](#)  
[Participación activa en clase y en el trabajo en grupo](#)

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

[Presentación PPT u otros formatos](#)  
[Dossier final](#)  
[Sketchbook](#)  
[Plafon](#)  
[Comentario de texto](#)  
[Proyecto](#)  
[Moodboard](#)  
[Brief](#)  
[Planning de trabajo](#)

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatoria Itinerario de Producto
ASIGNATURA	Proyecto Efímero
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Josep Ferrando

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

EDP1. Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.

EDP2. Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.

EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

EDP4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Definición del Producto.
- Desarrollo del Producto.
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- Elaboración de un Briefing: cómo elaborar un Briefing. Elementos imprescindibles.
- Gestión de equipos, roles y actitudes.



## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño interdisciplinarios.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen

Trabajo de investigación (parcial y final)

Presentaciones (parciales y finales) en clase

Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos

Dossier final

Sketchbook

Plafon

Comentario de texto

Proyecto

Moodboard

Brief

Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Proyecto de Productos y Sistemas
ASIGNATURA	Proyecto Ergonomía
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	75
CREDITOS	3

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

EDP5. Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Definición de detalles estéticos y técnicos.
- Concepto: Elaboración del briefing.
- Sketching: Interpretación del concepto.
- Presentación de la metodología de trabajo.
- Definición de las áreas de oportunidades en relación con el mercado, la sociedad y la tecnología.
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño.
- Desarrollo de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Adquisición y aplicación de los conocimientos adquiridos, mediante un sistema crítico y analítico.
- Análisis y filtrado de la Información: Seleccionando los focos de trabajo.
- Generación de ideas y conceptos: Introducción a las técnicas de creatividad.
- Selección y clasificación de las ideas: métodos de clasificar y visualizar la información.
- Establecer criterios de valoración.
- Comunicación gestual y verbal.
- Organización de la información.
- Introducción a la investigación de campo sobre las necesidades de los ciudadanos.
- Entender la importancia de los seres humanos como usuarios.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño interdisciplinarios.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

[Examen](#)  
[Trabajo de investigación \(parcial y final\)](#)  
[Presentaciones \(parciales y finales\) en clase](#)  
[Participación activa en clase y en el trabajo en grupo](#)

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

[Presentación PPT u otros formatos](#)  
[Dossier final](#)  
[Sketchbook](#)  
[Plafon](#)  
[Comentario de texto](#)  
[Proyecto](#)  
[Moodboard](#)  
[Brief](#)  
[Planning de trabajo](#)

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES

MATERIA	Obligatoria Itinerario Producto
ASIGNATURA	Proyecto Iluminación
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE INTERIORES
DOCENTE	Oriol Guimerà

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

EDP1. Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.

EDP2. Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.

EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

EDP4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

EDP6. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

EDP14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Definición del Producto.
- Desarrollo del Producto
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- Propuesta de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.
- Descubrimiento y estudio de los procesos productivos para poder fabricar el objeto diseñado.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger 2 mínimo entre:

- Examen %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en el trabajo en grupo %

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

## MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Mínimo 2 sistemas de evaluación con su %

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.  
Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción. 2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.  
Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>



## CV

Oriol Guimerà

Director artístico, diseñador de productos y asesor en diseño, especializado en dinamización de la innovación.

Estudia en Elisava y se gradúa en 1994. Trabaja en Milán para aprender de los clásicos en un estudio multicultural como Isaho Hosoe Design, con quien gana el Compasso d'Oro.

En 1998 estudia postgrados en creación de empresas y gestión de empresas antes de crear su estudio de diseño multidisciplinar y de producto: Táctica, un proyecto pionero en el país de diseño multidisciplinar. En 2006 asume la dirección de diseño a tiempo parcial de Simon Lighting para generar producto de valor añadido donde desarrolla un profundo cambio conceptual en procesos. En 2008 funda GuimeraiCinca, estudio de diseño de producto especializado. La colaboración cesa en 2013 para enrolarse como director creativo y marketing en la empresa de Smart Cities orientada a movilidad urbana ParkHelp.

Actualmente, desarrolla tareas de director creativo en el grupo Font Barcelona-Fontini y dirige la estrategia de desarrollo del área de Design del IED Barcelona.

Ha colaborado, además de las citadas, con numerosas empresas como Alstom, Santa&Cole, Kibuc, NaniMarquina, Kettal, Lamp y Estiluz.

Ha sido galardonado con el Red Dot, el premio del Jurado de Maison Object y varios Delta Award Selection.

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Obligatoria Itinerario Diseño de Transporte
ASIGNATURA	Proyecto Interiores de Transporte
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

EDP6. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Definición del target y posicionamiento del Producto.
- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Definición del Producto.
- Desarrollo del Producto.
- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva.
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- El usuario: localización de necesidades y aproximación del entorno (tendencias, nuevas Technologies).
- Gestión de equipos, roles y actitudes.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de Diseño interdisciplinarios.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

[Examen](#)  
[Trabajo de investigación \(parcial y final\)](#)  
[Presentaciones \(parciales y finales\) en clase](#)  
[Participación activa en clase y en el trabajo en grupo](#)

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

[A escoger entre varios:](#)

[Presentación PPT u otros formatos](#)  
[Dossier final](#)  
[Sketchbook](#)  
[Plafon](#)  
[Comentario de texto](#)  
[Proyecto](#)  
[Moodboard](#)  
[Brief](#)  
[Planning de trabajo](#)

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

[\(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura\)](#)

### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.  
Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.  
Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Obligatoria Itinerario de Producto
ASIGNATURA	Proyecto Movilidad
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

G1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

EDP2. Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.

EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

EDP4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

EDP7. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Diseño y desarrollo de nuevos sistemas de transporte en relación a las necesidades detectadas en los puntos anteriores.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen  
Trabajo de investigación (parcial y final)  
Presentaciones (parciales y finales) en clase  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Obligatoria Itinerario de Transporte
ASIGNATURA	Proyecto Movilidad
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

G21. Dominar la metodología de investigación.

EDP8. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Análisis de las tendencias sociales de Producto y de Diseño.
- Definición de las áreas de oportunidades en relación con el mercado, la sociedad y la tecnología.
- Definición del target y posicionamiento del Producto.
- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- El mercado: Aproximación a las soluciones de competencias.
- Selección y clasificación de las ideas: Métodos de clasificar y visualizar la información.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Entender las necesidades actuales entorno a la movilidad en la ciudad de Barcelona y proponer nuevas soluciones que mejoren la experiencia actual del usuario teniendo en cuenta la viabilidad tecnológica y empresarial de TMB. Este proyecto estará dividido en las siguientes fases:

1. Project Brief & Planning
2. Desktop Research
3. Research Set up
4. Research execution
5. Research Analysis,
6. Insights Framework,
7. Ideación,
8. Conceptualización y solución final.



La finalización del proyecto constará de tres entregables:

- 'Report' captando todo el proceso de diseño, desde la generación de un Brief hasta la formalización de la solución.
- Formalización de propuesta de solución la cual constará de visualizaciones explicativas de la solución propuesta además de proveer el contexto adecuado de cómo la solución obtenida mejora la experiencia actual del usuario y la rentabilidad de la empresa de transporte metropolitano de Barcelona (TMB).
- Presentación (PPT o cualquier otro formato)

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Análisis del presente bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir, de manera objetiva las áreas de oportunidades.
- Diseño y desarrollo de nuevos sistemas de transporte en relación a las necesidades detectadas en los puntos anteriores.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

S1: (i) Introducción al proyecto y contenido de la asignatura. (ii) Ejemplos de Brief y planificación de proyecto

S2: (i) Principios básicos de HCD y Service Design. (ii) Revisión de planificaciones de proyecto.

S3: (i) Explicación de Emotion Driven Design. (ii) Revisión de briefs y Research set up.

S4: (i) Herramientas de Research. (ii) Revisión de briefs y desktop Research .

S5: (i) Principios básicos de Strategic Design. (ii) Revisión de material de sensibilización.

S6: (i) How to Report a project. (ii) Revisión estado research.

S7: (i) Research Analysis approach and methods. (ii) Revisión estado research.

S8: (i) Insights Framework y principios de diseño. (ii) Revisión estado research.

S9: (i) Ideation Planning & Techniques. (ii) Research analysis

S10: (i) Insight Framework generation.

S11: (i) Ideation workshops

S12: (i) Conceptualización y formalización de propuesta (ii) Seguimiento Report

S13: (i) Conceptualización y formalización de propuesta (ii) Seguimiento Report

S14: (i) Conceptualización y formalización de propuesta (ii) Seguimiento Report

S15: (i) Presentación de proyectos

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Trabajo de investigación (parcial y final)

Presentaciones (parciales y finales) en clase

Proceso

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

## MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos

Dossier final

Sketchbook

Plafon

Comentario de texto

Proyecto

Moodboard

Brief

Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Autogestión y habilidades planificación de proyecto
- Proceso de diseño
- Planteamiento, ejecución e implementación de Design Research
- Propuesta de diseño

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

- Teléfono / cámara

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

- Reforzar aquellos procesos de diseño u/o entregables deficientes.

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción. 2004

REVISTA: apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

WEB: : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

Marc Bayona: Graduado en Diseño de Producto por la escuela Eina (Barcelona, España) en 2006. Grado de Modelaje Digital en la escuela Elisava (Barcelona, España) en 2008. Master en Diseño Integrado de Producto en la Universidad de TU Delft (Delft, Países Bajos) en 2013.

Anteriormente, diseñador de iluminación en Líneas TG en 2006 (Barcelona), Diseñador de producto en el estudio de diseño Cactus (Barcelona) en 2008. Estudiante en prácticas y colaborando en *Innovation Labs* con Pepsico (Intanbul – Turquía, Boston & Chicago - US, and Jakarta - Indonesia). Design Researcher en Philips Research (Eindhoven) 2013.

Actualmente Strategic Design Lead en Round Feather, una consultoría internacional de diseño e innovación, trabajando internacionalmente (Europa, Asia, América del Sur y América del Norte con grandes empresas tales como: Maersk (movilidad), Capital Group (finanzas), Mondelez (productos de consumo), Microsoft (Informática), Grupo Santander (finanzas), Rockwell Automation (Automotización), RGAX (Seguros), Anthem (Salud), EE (Telecomunicaciones), etc.

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Obligatoria Itinerario de Transporte
ASIGNATURA	Proyecto Movilidad
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Marc Bayona

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

G21. Dominar la metodología de investigación.

EDP8. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Análisis de las tendencias sociales de Producto y de Diseño.
- Definición de las áreas de oportunidades en relación con el mercado, la sociedad y la tecnología.
- Definición del target y posicionamiento del Producto.
- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- El mercado: Aproximación a las soluciones de competencias.
- Selección y clasificación de las ideas: Métodos de clasificar y visualizar la información.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Análisis del presente bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir, de manera objetiva las áreas de oportunidades.
- Diseño y desarrollo de nuevos sistemas de transporte en relación a las necesidades detectadas en los puntos anteriores.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Trabajo de investigación (parcial y final)  
Presentaciones (parciales y finales) en clase  
Proceso

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Obligatoria Itinerario Transporte
ASIGNATURA	Proyecto Náutico
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Tomás Bedós

HORAS FRONTALES	40
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

EDP5. Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Definición del Producto.
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- Investigación: Aproximación histórica al Producto
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Diseño y desarrollo de nuevos sistemas de transporte en relación a las necesidades detectadas en los puntos anteriores.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen  
 Trabajo de investigación (parcial y final)  
 Presentaciones (parciales y finales) en clase

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
 Dossier final  
 Sketchbook  
 Plafon  
 Comentario de texto  
 Proyecto  
 Moodboard  
 Brief  
 Planning de trabajo

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN



(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Proyecto Embases y Embalajes
ASIGNATURA	Proyecto Package
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Marc Torres

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

EDP5. Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.

#### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Definición del target y posicionamiento del Producto.
- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Definición del Producto.
- Desarrollo del Producto
- El tema propuesto y el proceso de aprendizaje, responde al desarrollo didáctico de una metodología genérica del proyecto, apta para ser aplicada a cualquier tipología de Producto.
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño. Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- Elaboración de un Briefing: cómo elaborar un Briefing. Elementos imprescindibles.
- Selección y clasificación de las ideas: Métodos de clasificar y visualizar la información.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación

#### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

#### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio y guía en la creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Diseño y desarrollo de nuevos sistemas de transporte en relación a las necesidades detectadas en los puntos anteriores.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

(escoger entre las siguientes, también se puede proponer o modificar las mismas o nuevas)

Examen

Trabajo de investigación (parcial y final)

Presentaciones (parciales y finales) en clase

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos

Dossier final

Sketchbook

Plafon

Comentario de texto

Proyecto

Moodboard

Brief

Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN

MODULE	Container and Packaging Project
SUBJECT	Packaging Project
SEMESTER (1-8)	3
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN
TEACHER	Jordi Blasi

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

G10. Be capable of adapting to changes and industrial technological evolution.  
 G15. Be familiar with about processes and materials and coordinate his/her own intervention with other professionals according to sequences and stages of compatibility.  
 G16. Be capable of identifying environmentally sustainable solutions.  
 G18. Optimise the use of the means needed to achieve your expected goals.  
 G19. Demonstrate critical capacity and know how to propose research strategies.  
 G21. Manage research methodology.  
 G22. Analyse, evaluate and verify the production viability of projects based on the criteria of formal innovation, business management and market demands.

EDP1. Determine the final characteristics of products, services and systems in a manner that is consistent with the structural, organisational, functional, expressive and economic requirements and relationships defined in the project.

EDP2. Solve project problems by using the appropriate methodology, skills, and procedures.

EDP3. Propose, evaluate and determine alternative solutions to complex problems of product and system design.

EDP6. Determine the appropriate construction solutions, materials and production principles in each case.

EDP13. Learn about the economic, social, cultural and historical context in which product design is developed.

### 1. MODULE SUMMARY

Transformación del material bidimensional a tridimensional: Geometría plana aplicada. Estudio del aprovechamiento del material.

Ejercicios en soportes informáticos para la aplicación gráfica al embase.

Estudio de una marca en concreto, estudio del usuario, de sus necesidades.

Búsqueda de nuevos materiales.

## 2. SUBJECT SUMMARY

## 3. LEARNING OUTCOMES

Conocimiento de las prácticas necesarias para aplicar la gráfica a los embases.  
Análisis de los embases que existen en el mercado i reconocer los materiales más utilizados

## 4. SESSIONS AND CONTENTS

## 5. EVALUATION

### EVALUATION SYSTEM

Exam  
Reasearch study (partial and final)  
In class presentations (partial and final)  
Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: aproaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats  
Final dossier  
Sketchbook  
Foam board  
Text comment  
Project  
Moodboard

Brief  
Work Schedule

#### EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

#### 7. RETAKE CONTENT JULY

#### BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

#### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Proyecto Embases y Embalajes
ASIGNATURA	Proyecto Embalaje
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Jordi Blasi

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- G21. Dominar la metodología de investigación.
- G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- EDP1. Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
- EDP2. Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
- EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- EDP6. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
- EDP13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Transformación del material bidimensional a tridimensional: Geometría plana aplicada. Estudio del aprovechamiento del material.

Ejercicios en soportes informáticos para la aplicación gráfica al embase.

Estudio de una marca en concreto, estudio del usuario, de sus necesidades.

Búsqueda de nuevos materiales.



## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimiento de las prácticas necesarias para aplicar la gráfica a los embases.  
Análisis de los embases que existen en el mercado i reconocer los materiales más utilizados

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen  
Trabajo de investigación (parcial y final)  
Presentaciones (parciales y finales) en clase  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard

Brief  
Planning de trabajo

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

#### 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

#### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.  
Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.  
Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB :** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web  
Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

#### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Proyecto de Productos y Sistemas
ASIGNATURA	Proyecto Styling
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

EDP3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

EDP4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Realización de un proyecto poniendo la máxima atención a la definición completa de forma mediante las diferentes herramientas aprendidas.
- Definición de detalles estéticos y técnicos.
- Concepto: Elaboración del briefing
- Sketching: Interpretación del concepto
- Rendering: representación y evolución de las propuestas y modelado 3D en CAD
- Presentación ante-proyecto: Congelación del Diseño Modelado: maqueta física de Clay E1 / 4 y modelo virtual.
- Presentación de la metodología de trabajo.
- Abstracción del brief.
- Análisis de las tendencias sociales de Producto y de Diseño.
- Definición de las áreas de oportunidades en relación con el mercado, la sociedad y la tecnología.
- Definición del target y posicionamiento del Producto.
- Conceptualización Definición del Producto Desarrollo del Producto.
- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva.
- Conocimiento y práctica del proceso de Diseño.
- Desde el concepto a la idea, desde la formalización al refinado final.
- Desarrollo de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Investigación: Aproximación histórica al Producto El usuario: localización de necesidades y aproximación del entorno (tendencias, New Technologies)

- El mercado: Aproximación a las soluciones de competencias.
- Elaboración de un briefing: cómo elaborar un briefing.
- Generación de ideas y conceptos: Introducción a las técnicas de creatividad.
- Desarrollo del concepto seleccionado Sketchs, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.
- Comunicación gestual y verbal.
- Entender la importancia de los seres humanos como usuarios.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Estudio de un proyecto de Advanced Design siguiendo una metodología enfocada a la innovación de nuevos productos.
- Creación de escenarios futuros, gracias a un análisis profundo del presente y del pasado, con el fin de elaborar nuevas ideas aplicables al nuevo entorno.
- Análisis del proyecto bajo el punto de vista del mercado, de la sociedad y de la tecnología, para definir, de manera objetiva las áreas de oportunidades.
- Técnicas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen

Trabajo de investigación (parcial y final)

Presentaciones (parciales y finales) en clase

Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

## MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV



## UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	Materials and Technology for Product Design
SUBJECT	Representation Techniques for Product Design
SEMESTER (1-8)	3
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	Jesús Iglesias

IN CLASS HOURS	15
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.

EDP10. Produce and communicate appropriate information regarding production.

### 1. MODULE SUMMARY

- Move from 2D to 3D with materials such as cardboard, PVC.
- Principles of freehand drawing.
- Sketch development and definition of proportions and views of elementary objects.
- Sketch development and definition of conical perspectives and vanishing points / side view.
- Rendering with felt tip pen.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Undertake practical experience to gather objective and subjective data.
- Structures and systems.
- Tools to assess and project the technical aspects of design as applied to a project.
- Master freehand drawing of your own concepts.
- Formalise objects. Initial outlines of different views and perspectives.
- Master rendering techniques to introduce colour and shade into your drawings to achieve a level of realism.
- Develop a drawing style to differentiate yourself from other professionals.

#### 4. SESSIONS AND CONTENTS

#### 5. EVALUATION

##### EVALUATION SYSTEM

Exam  
 Reasearch study (partial and final)  
 In class presentations (partial and final)  
 Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: aproaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

##### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats  
 Final dossier  
 Sketchbook  
 Foam board  
 Text comment  
 Project  
 Moodboard  
 Brief  
 Work Schedule



## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Cultura del Diseño
ASIGNATURA	Semiótica
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	Carlos Sanandrés

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

T9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

T16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

G6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

G20. 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.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, la estética, la teoría de la forma, de la función y de la estructura.
- Entender que toda actividad humana está basada en el lenguaje.
- Se tratará el concepto de lengua, códigos y sistemas fundamentales de la semiótica para llegar a tener un punto de vista crítico teniendo en cuenta el mundo del Diseño,

el arte, la sociedad y la cultura como sistemas de códigos.

- Analizar semióticamente diferentes ejemplos del Diseño desde la modernidad hasta el mundo actual por el desarrollo de una mayor conciencia de las estructuras a sistemas de comunicación.
- Conocer las herramientas de debate, creación y presentación de ideas.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Significado del Diseño en la cultura y la sociedad contemporánea.
- Comprensión de la cultura del consumo
- Adquisición de la importancia de cómo se transmite la información con las herramientas de la estética y la semiología.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen

Trabajo de investigación (parcial y final)

Presentaciones (parciales y finales) en clase

Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional

10

Excelente: acercándose a un nivel profesional

9-9,9

Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente

7-8,9

Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos

5-6,9

Insuficiente: Débil, suspenso marginal

4-4,9

Insuficiente: Suspenso claro

0-3,9

**MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final**

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV



## UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN

MODULE	Design Culture
SUBJECT	Semiotics
SEMESTER (1-8)	3
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN
TEACHER	Eduardo Hojman

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T8. Develop reasoned and critical ideas and arguments.

T9. Get well integrated into multidisciplinary teams and diverse cultural contexts.

T16. Use of means and resources at his/her disposal with responsibility towards cultural and environmental heritage.

G3. Establish relationships among formal language, symbolic language and specific functionality.

G5. Act as mediators between technology and art, ideas and aims, culture and commercial sector.

G6. Promote knowledge of the historical, ethical, social and cultural aspects of design.

G12. Go deeply into art and design history and tradition.

G13. Be acquainted with the economic, social and cultural context in which design takes place.

G17. Propose, evaluate and develop suitable learning strategies in order to achieve personal and professional goals.

G20. Understand the behaviour of all the elements involved in the communication process, manage the technological resources of communication and value their influence on design processes and products.

G22. Analyse, evaluate and verify the production viability of projects based on the criteria of formal innovation, business management and market demands.

### 1. MODULE SUMMARY

- Theory of communication and information, semiotics, aesthetics, theory of form, function and structure.
- Understanding that the basis of all human activity is language.
- The concept of language, codes and systems will be tackled. Basics of semiotics to obtain a critical viewpoint by taking into account the world of design, art, society and culture as code systems.
- Semiotic analysis of various examples of design from modernity to the world today in order to develop a greater awareness of structures and communication systems.
- Learn about tools to discuss, create and present ideas.

## 2. SUBJECT SUMMARY

## 3. LEARNING OUTCOMES

- Meaning of design in contemporary culture and society.
- Understanding consumer culture.
- Learn about the importation of how information is given using the tools of aesthetics and semiotics.

## 4. SESSIONS AND CONTENTS

## 5. EVALUATION

### EVALUATION SYSTEM

Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

## MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats  
Final dossier  
Sketchbook  
Foam board  
Text comment  
Project  
Moodboard  
Brief  
Work Schedule

## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV





## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO

MATERIA	Proyecto de Productos y Sistemas??
ASIGNATURA	Sketch
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE PRODUCTO
DOCENTE	

HORAS FRONTALES	
HORAS TOTALES	
CREDITOS	

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas (ESPECIFICADO POR IED)

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA (ESPECIFICADO POR IED)

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE (ESPECIFICADO POR IED)

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen  
Trabajo de investigación (parcial y final)  
Presentaciones (parciales y finales) en clase  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Obligatorias Itinerario Transporte
ASIGNATURA	Taller Diseño de Producto II
SEMESTRE (1-8)	7
CURSO	4º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Oriol Carrasco

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Itinerario: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva
- El tema propuesto y el proceso de aprendizaje, responde al desarrollo didáctico de una metodología genérica del proyecto, apta para ser aplicada a cualquier tipología de Producto.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Conocimientos técnicos y de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Por ejemplo...:

Ejercicio %  
Trabajo de investigación (parcial y final) %  
Presentaciones (parciales y finales) en clase %  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo %

Escoger mínimo 2 o proponer los que se consideren apropiados

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

##### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Debe ser una evaluación de al menos 2 sistemas de evaluación con su respectivo %

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Obligatoria Itinerario Transporte
ASIGNATURA	Taller Diseño de Producto I
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Abelardo Barhi

HORAS FRONTALES	
HORAS TOTALES	
CREDITOS	

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva
- El tema propuesto y el proceso de aprendizaje, responde al desarrollo didáctico de una metodología genérica del proyecto, apta para ser aplicada a cualquier tipología de Producto.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE



- Conocimientos técnicos y de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

#### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### 5. EVALUACIÓN

##### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Elegir los sistemas de evaluación que aplicarás en tu asignatura, entre:

- Examen %
- Trabajo de investigación (parcial y final) %
- Presentaciones (parciales y finales) en clase %
- Participación activa en trabajos en grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

##### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

- Presentación PPT u otros formatos
- Dossier final
- Sketchbook
- Plafon
- Comentario de texto
- Proyecto
- Moodboard
- Brief
- Planning de trabajo

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Debe ser al menos dos sistemas de evaluación y su %

## BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Obligatoria Itinerario Producto
ASIGNATURA	Taller Diseño de Producto I
SEMESTRE (1-8)	6
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Rubén Oya, Abelardo Barhi

HORAS FRONTALES	70
HORAS TOTALES	200
CREDITOS	8

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G20. 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.

EDP9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.

EDP11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.

EDP12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Conceptualización.
- Desarrollo del concepto seleccionado.
- Desarrollo de los dibujos y revisión colectiva
- Propuesta de ejercicios que desarrollen la capacidad imaginativa y la de formalización.
- Sketches, maquetas, 3D y otras herramientas de representación

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Adquisición de herramientas para presentar, tanto digitalmente como oralmente todo el proceso de diseño.
- Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del Diseño, tanto hacia su comprensión como aceptación.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### 5. EVALUACIÓN

#### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Elegir los sistemas de evaluación que aplicarás en tu asignatura, entre:

Examen %  
Trabajo de investigación (parcial y final) %  
Presentaciones (parciales y finales) en clase %

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook

Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

#### 7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE

Debe ser al menos dos sistemas de evaluación y su %

#### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.  
Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.  
Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

#### CV

## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	¿?
ASIGNATURA	Taller Sketch
SEMESTRE (1-8)	3
CURSO	2º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Examen  
Trabajo de investigación (parcial y final)  
Presentaciones (parciales y finales) en clase  
Participación activa en clase y en el trabajo en grupo

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Sketchbook  
Plafon  
Comentario de texto  
Proyecto  
Moodboard  
Brief  
Planning de trabajo

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

### BIBLIOGRAFÍA

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** : apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

### CV



## UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	Materials and Technology for Product Design
SUBJECT	Technical Drawing for Product Design I
SEMESTER (1-8)	3
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	María Vayreda

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.

EDP5. Analyse natural models and systems and their applications in product and system design.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.

### 1. MODULE SUMMARY

- Mechanism design.
- Structural design.
- Sketch development and definition of proportions and views of elementary objects.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Undertake practical experience to gather objective and subjective data.
- Interpret existing technical regulations.
- Structures and systems.
- Tools to assess and project the technical aspects of design as applied to a project.
- Formalise objects. Initial outlines of different views and perspectives.
- Develop a drawing style to differentiate yourself from other professionals.

#### 4. SESSIONS AND CONTENTS

#### 5. EVALUATION

##### EVALUATION SYSTEM

Exam  
 Reasearch study (partial and final)  
 In class presentations (partial and final)  
 Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: aproaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

##### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats  
 Final dossier  
 Sketchbook  
 Foam board  
 Text comment  
 Project  
 Moodboard  
 Brief  
 Work Schedule

## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

### TRADUCIR AL INGLÉS

Grau en Art i Disseny, Escola Massana.( Universitat Autònoma de Barcelona)

1R PREMIOS por los proyectos:

"Vaixell de vela lleugera: Quart" concurso final de carrera. 1995 (proyecto colectivo)

"El banc " para la empresa Massana MANBAR.1995

"Eixugador" . Premis VOILÀ .Servei Estació. 2007

SELECCIONES:

"Sweet like sugar, sweet like home( Waverlily European Award) . 1994

"Sinfin" convocado por la empresa italiana NERI (mobiliario urbano). 2003

"Pissarra enrotllable" . Premis VOILÀ .Servei Estació.2007

**MENCIONES ESPECIALES:**

“Tapes de registre” aigües de Barcelona AGBAR, 1995

Stage de 7 meses en Hochschule der Künste (HDK) Universidad de las Artes de Berlín.

Ha trabajado durante 10 años en el departamento de diseño de SEAT para diferentes modelos de Seat, Audi, Lamborghini. Usuaria habitual de Alias, modelado e imagen virtual.

Ha trabajado como Free-lance para la empresa CARAN (diseño de transportes, y de producto), de Göteborg (Suècia)

Para Saab : Show car (saab9-4x Bio Power) Feria de Automoción. Detroit 2008

Para Volvo penta: (diseño de barcos)

Para Atlet: (diseño de maquinaria de trabajo) Toro de carga

Para Sj: (compañía estatal de trenes de Suecia) Cabina de mandos

Desde el 2004 da clases de Alias en IED (Istituto Europeo di Design)

Desde el 2014 es docente de Ct formación en: MÁSTER MODELADO DIGITAL 3D: ALIAS  
AUTOMOTIVE + VRED 2014

## UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN

MODULE	Materials and Technology for Product Design
SUBJECT	Technical Drawing for Product Design I
SEMESTER (1-8)	3
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN
TEACHER	Ignasi Paré

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.

EDP5. Analyse natural models and systems and their applications in product and system design.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.

### 1. MODULE SUMMARY

- Mechanism design.
- Structural design.
- Sketch development and definition of proportions and views of elementary objects.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Undertake practical experience to gather objective and subjective data.
- Interpret existing technical regulations.
- Structures and systems.
- Tools to assess and project the technical aspects of design as applied to a project.
- Formalise objects. Initial outlines of different views and perspectives.
- Develop a drawing style to differentiate yourself from other professionals.

#### 4. SESSIONS AND CONTENTS

#### 5. EVALUATION

##### EVALUATION SYSTEM

Exam  
 Reasearch study (partial and final)  
 In class presentations (partial and final)  
 Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: aproaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

##### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats  
 Final dossier  
 Sketchbook  
 Foam board  
 Text comment  
 Project  
 Moodboard  
 Brief  
 Work Schedule

## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV

### Traducir al inglés

Máster en Diseño Industrial i Desarrollo de Producto, UPC Barcelona (92-93).

Título de Diseñador Industrial, Escuela Elisava de Barcelona (86-90).

Título de Graduado en Artes Graficas, Escola d'Arts Aplicades i d'Oficis Artístics de Barcelona, "Llotja" (90).

#### ACTIVITAT PROFESSIONAL

Diseño, producción y distribución de lámparas de sobremesa Fillin Lamp.

Director de Diseño de la empresa As Dara de mobiliario doméstico. Análisis, diseño, desarrollo de producto, imagen y comunicación, diseño de interiores.

Cofundador del estudio de diseño Teruel/Paré. Desarrollo de proyectos de diseño industrial e interiores para: As Dara Mobilarí, Metakor, Blauet, Tapizados Gems, Mago, Concepta

Diseñador industrial en el centro de investigaciones del Istituto Europeo di Design de Milan, Italia (95).

Colaborador en diferentes estudios de diseño de Barcelona: Josep Puig i grup Transatlantic, Invenio, Associate Design. (88-94)



## UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN

MODULE	Materials and Technology for Product Design
SUBJECT	Technology for Product Design I
SEMESTER (1-8)	3
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN
TEACHER	Francisco Tejada

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.

G5. Act as mediators between technology and art, ideas and aims, culture and commercial sector.

G16. Be capable of identifying environmentally sustainable solutions.

G19. Demonstrate critical capacity and know how to propose research strategies.

EDP7. Learn about the characteristics, physical and chemical properties and behaviour of materials used in the design of products, services and systems.

EDP8. Learn about the processes to produce and develop products, services and systems.

EDP13. Learn about the economic, social, cultural and historical context in which product design is developed.

### 1. MODULE SUMMARY

Realización de un ejercicio final formalizando una idea del propio alumno trabajada en la asignatura de proyecto. Fundamentos de física y tecnología.

Introducción a los plásticos y acabados en plástico.

Reconocimiento de materiales / Ejercicios de aplicación de materiales.

Construcción de prototipos.

Sistemas de unión.

Realización de un proyecto final.

## 2. SUBJECT SUMMARY

## 3. LEARNING OUTCOMES

Trasladar, mediante experiencias personales, la formulación operativa al proyecto del Diseño sostenible: teoría y práctica.

Adquisición del conocimiento de cómo diseñar productos con bajo impacto ambiental teniendo en cuenta todas las fases del ciclo de vida del proyecto sin despreciar el proceso de Diseño (función, estética, coste)

Capacidad de reconocer que es realmente un eco Diseño y lo que no lo es.

Estudio de las propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales.

Desarrollo de las habilidades personales a través de los materiales para comunicar ideas y conceptos para reforzar su metodología de trabajo.

Enseñanza teórico - práctico sobre procesos, materiales, máquinas y herramientas.

Práctica y estudio de las posibilidades plásticas y técnicas de los materiales para poder diseñar según sus parámetros.

## 4. SESSIONS AND CONTENTS

## 5. EVALUATION

### EVALUATION SYSTEM

Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

## MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats  
Final dossier  
Sketchbook  
Foam board  
Text comment  
Project  
Moodboard  
Brief  
Work Schedule

## EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

## 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

## 7. RETAKE CONTENT JULY

## BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
.... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

## CV



## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE

MATERIA	Materiales y Tecnología aplicados al Diseño de Producto
ASIGNATURA	Tecnología Diseño de Producto II
SEMESTRE (1-8)	5
CURSO	3º TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE TRANSPORTE
DOCENTE	Mauro Nasta

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	Sólo podrá ser evaluada y cualificada una vez haya sido superada Tecnología Diseño de Producto I
CARACTER	Obligatoria de Especialidad: Obligatoria

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

G8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G21. Dominar la metodología de investigación.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

EDP6. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.

EDP7. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.

EDP13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

- Realización de un ejercicio final formalizando una idea del propio alumno trabajada en la asignatura de proyecto. Fundamentos de física y tecnología.
- Aleaciones férricas. Aleaciones no férricas, materiales cerámicos.
- Tratamientos térmicos y acabados superficiales.
- Transformación de los metales. Transformación de los plásticos.
- Sistemas de unión.
- Diseño en plástico.

- Diseño en metal y otros materiales.
- Diseño estructural.
- Realización de un proyecto final.
- Biónica
- Análisis del Ciclo de vida: Materiales, producción, transporte, uso y fin de vida.
- Los ecomateriales no existen. Análisis de muestras de materiales con bajo impacto ambiental, tanto biológicos como tecnológicos. Presentación del concepto Cradle to Cradle.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Trasladar, mediante experiencias personales, la formulación operativa al proyecto de Diseño sostenible: teoría y práctica
- Adquisición del conocimiento de cómo diseñar productos con bajo impacto ambiental teniendo en cuenta todas las fases del ciclo de vida del proyecto sin despreciar el proceso de Diseño (función, estética, coste)
- Capacidad de reconocer que es realmente un eco Diseño y lo que no lo es.
- Comunicación de manera correcta los aspectos de la sostenibilidad de cada proyecto.
- Estudio de las propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales.
- Desarrollo de las habilidades personales a través de los materiales para comunicar ideas y conceptos para reforzar su metodología de trabajo.
- Enseñanza teórico - práctico sobre procesos, materiales, máquinas y herramientas.
- Práctica y estudio de las posibilidades plásticas y técnicas de los materiales para poder diseñar según sus parámetros

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Escoger al menos 2, entre:

Examen %

Trabajo de investigación (parcial y final) %

Presentaciones (parciales y finales) en clase %

Participación activa en trabajos en grupo %

**NOTAS:** Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional

10

Excelente: acercándose a un nivel profesional

9-9,9

Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

A escoger entre varios:

[Presentación PPT u otros formatos](#)  
[Dossier final](#)  
[Sketchbook](#)  
[Plafon](#)  
[Comentario de texto](#)  
[Proyecto](#)  
[Moodboard](#)  
[Brief](#)  
[Planning de trabajo](#)

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

#### 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Al menos 2 sistemas de evaluación y su %

#### BIBLIOGRAFÍA

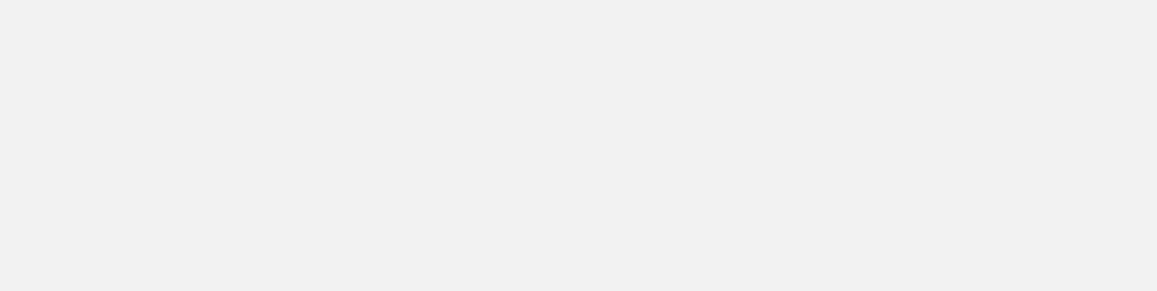
Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.  
 Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.  
 Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
 .... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>





## UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	Mandatory Product Itinerary
SUBJECT	Trends
SEMESTER (1-8)	5
COURSE	3rd UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	Pere Ortega

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

G4. Get a scientific view about perception and behaviour of shape, material, space, movement and colour.

G5. Act as mediators between technology and art, ideas and aims, culture and commercial sector.

G19. Demonstrate critical capacity and know how to propose research strategies.

G21. Manage research methodology.

EDP4. Assess and integrate the aesthetics realm regarding product use and functionality.

EDP6. Determine the appropriate construction solutions, materials and production principles in each case.

EDP12. Master the specific digital technology related to developing and executing product design projects.

EDP13. Learn about the economic, social, cultural and historical context in which product design is developed.

### 1. MODULE SUMMARY

- Analyse social trends in products and design.
- Define areas of opportunity in relation to the market, society and technology.
- Define product target and positioning.
- Research: historical approach to product.
- User: identify needs and an approach to environment (trends, new technologies).
- Generate ideas and concepts: introduction to the techniques of creativity.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Analyse a project from the point of view of market, society and technology in order to define objectively areas of opportunity.
- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Research methods and experimentation of individual materials.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

[Exam](#)

[Reasearch study \(partial and final\)](#)

[In class presentations \(partial and final\)](#)

[Active participation in class and group works](#)

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: aproaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

#### MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations

[A escoger entre varios:](#)

[PPT Presentation ou other formats](#)

[Final dossier](#)

[Sketchbook](#)

[Foam board](#)

[Text comment](#)

[Project](#)

Moodboard  
Brief  
Work Schedule

#### EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

#### 7. RETAKE CONTENT JULY

#### BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

#### CV

## UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN

MODULE	Materials and Technology for Product Design
SUBJECT	Volume for Product Design
SEMESTER (1-8)	3
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN TRANSPORTATION DESIGN
TEACHER	Julio Engelke

IN CLASS HOURS	30
TOTAL HOURS	100
CREDITS	4

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T4. Make efficient use of information and communication technologies.

G2. Manage the expressive languages and resources of representation and communication.

G18. Optimise the use of the means needed to achieve your expected goals.

EDP4. Assess and integrate the aesthetics realm regarding product use and functionality.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.

### 1. MODULE SUMMARY

- Complete various exercises to understand the possibilities of materials.
- Move from 2D to 3D with materials such as cardboard, PVC.
- Modelling with suitable materials.
- Construct volumes by using the system of removing material (cutting, emptying, filing, drilling) with the appropriate material.
- Construct prototypes.
- Bonding systems.
- Complete a final project.
- Sketches and the use of inspiration panels to communicate clearly and stylishly the initial ideas of a project.
- Temporary space design.
- Home - machine system.

### 2. SUBJECT SUMMARY

### 3. LEARNING OUTCOMES

- Study the interrelationship between a knowledge of ergonomics and that of design, as well as how to apply them in a project.
- Introduction to locating sources and databases of ergonomic information.
- Study the physical, chemical and mechanical properties of materials.
- Master freehand drawing of your own concepts.
- Develop personal skills through materials to communicate ideas and concepts in order to reinforce your work methodology.
- Theoretical and practical training on processes, materials, machines and tools.
- Practice and study of the plastic and technical possibilities of materials to be able to design according to their parameters.

### 4. SESSIONS AND CONTENTS

### 5. EVALUATION

#### EVALUATION SYSTEM

##### Exam

Research study (partial and final)

In class presentations (partial and final)

Active participation in class and group works

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:

Grade:

Excellent: Comparable level to a professional result

10

Excellent: approaching a professional level

9-9,9

Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent

7-8,9

Enough: Satisfactory, some weak, some good

5-6,9

Poor: Weak, marginal suspended

4-4,9

Insufficient: Clear Suspense

0-3,9

**MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations**

A escoger entre varios:

PPT Presentation ou other formats  
Final dossier  
Sketchbook  
Foam board  
Text comment  
Project  
Moodboard  
Brief  
Work Schedule

#### EVALUATION CRITERIA

(ver PDF adjunto y seleccionar 4 criterios máximo de la asignatura)

#### 6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)

#### 7. RETAKE CONTENT JULY

#### BIBLIOGRAPHY

Listar según el siguiente criterio:

**LIBRO:** apellido autor, nombre autor. *Título (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

**REVISTA:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo". *Título revista (en cursiva)*. Ciudad edición: editorial. Num. (año), p.

Manzini, E.; Meroni, A. "The slow model: a strategic design approach". *Gastronomic Sciences*, núm. 1 (2007), p. 70-75.

**WEB:** apellido autor, nombre autor. "Título artículo" [en línea].. año. [fecha consulta]. Disponible en :  
... Dirección web

Fuad-Luke, A. "Slow design" – a paradigm shift in design philosophy? [en línea]. 2002. [Consulta: 13 de abril de 2012]. Disponible en: <http://www.arts.ulst.ac.uk/artm/courses/jdmm/emotion/slow-des.pdf>

#### CV



## TITULO SUPERIOR EN DISEÑO

MATERIA	Ciencia aplicada al Diseño
ASIGNATURA	Ciencia Aplicada al Diseño
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y PRODUCTO
DOCENTE	Ignasi Giró, Mauro Nasta

HORAS FRONTALES	40
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Formación Básica

### COMPETENCIAS transversales y generales

G4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

G21. Dominar la metodología de investigación.

G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.



## **1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA**

El método científico.

Métodos para el análisis y la simulación.

Investigación y experimentación en la ciencia aplicada al Diseño.

Conocimientos de matemáticas, física y química aplicadas al Diseño.

Metodologías para la valoración del impacto medioambiental de procesos y materiales. Desarrollo sostenible. Proceso de reutilización.

## **2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA**

Esta asignatura propone abordar la relación que existe entre la Ciencia y el Diseño, realizando una introducción al mundo científico que enriquecerá la visión de los futuros diseñadores. Aprendiendo conceptos teóricos y desarrollando ejercicios prácticos, adquiriremos herramientas que nos ayudarán a observar el mundo con mayor rigor, a comprender mejor su infinita complejidad y belleza y a encontrar inspiración y nuevas capacidades que nos conviertan en mejores creativos.

## **3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE**

Conocimientos de matemáticas, física y química aplicados al Diseño.

Métodos para el análisis y la simulación.

El método científico.

Ecoeficiencia y sostenibilidad.

Los objetivos pedagógicos a conseguir por el estudiante de esta asignatura son:

- desarrollar la capacidad para integrar los diferentes campos del saber científico, con los del proceso técnico del diseño, en un contexto natural y sociocultural;
- comprender la tensión permanente que se produce entre lo abstracto y lo concreto, entre la idea y la realidad;
- ejercitar en la toma de decisiones, mediante juicios y argumentaciones, así como en la comprobación imprescindible de las propias ideas, mediante el "ensayo y error"; aprender haciendo, a través de la construcción de modelos experimentales.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### **Sesión 1**

- Introducción y presentaciones
- El método científico

### **Sesión 2**

- Matemáticas, geometría y diseño
- Sección áurea, fibonacci, fractales

### **Sesión 3**

- El pliegue de Miura
- GRAN EJERCICIO MIURA (introducción)

### **Sesión 4**

- SESIÓN PRÁCTICA MIURA / 1
- Presentación de IDEAS de productos
- Revisión y trabajo en equipo

### **Sesión 5**

- SESIÓN PRÁCTICA MIURA / 2
- Revisión y trabajo en equipo

### **Sesión 6**

- ENTREGA Y PRESENTACIÓN EJERCICIO MIURA
- Física clásica, Mecánica
- Energías y fuerzas.

### **Sesión 7**

- Einstein y la luz. Física Cuántica.
- Física del futuro. AI. Singularidad.
- GRAN EJERCICIO TURING (introducción)

### **Sesión 8**

- SESIÓN PRÁCTICA TURING / 1
- Revisión y trabajo en equipo

### **Sesión 9**

- ENTREGA EJERCICIO TURING
- Realizamos el Test de Turing por equipos.
- Valoraciones en grupo. Learnings.

### **Sesión 10**

- Química. Fluidos. Cosas
- Evolución y futuro.
- Obsolescencia programada.

### **Sesión 11**

- Sostenibilidad y Ciclo de Vida
- GRAN EJERCICIO SOSTENIBILIDAD (introducción)
- SESIÓN PRÁCTICA SOSTENIBILIDAD / 1

### **Sesión 12**

- SESIÓN PRÁCTICA SOSTENIBILIDAD / 2

### **Sesión13**

- ENTREGA EJERCICIO SOSTENIBILIDAD
- EXAMEN TEÓRICO (1h)

### **Sesión 14**

- Entrega de notas a los alumnos.
- Tutoría final con el profesor, personal.

## **5. EVALUACIÓN**

### **SISTEMAS DE EVALUACIÓN**

1. Examen (parcial y final) 30%
2. Trabajo de investigación (parcial y final) 30%
- 3- Presentaciones (parciales y finales) en clase 25%
4. Participación activa en clase y en el trabajo en grupo 15%

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:

Nota:

Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10	
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9	
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9	
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos		5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9	
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9	

### **MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final**

En los diversos EJERCICIOS prácticos a desarrollar, se solicitarán los siguientes formatos de entrega (dependiendo del ejercicio)

- Documentos PDF finales con el ejercicio desarrollado
- Presentaciones orales en clase
- Entrega de productos y objetos reales

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

#### **1. Coherencia y constancia en el proceso de trabajo.**

- Rigor en las entregas
- Actitud de esfuerzo

#### **2. Pertinencia en la relación entre la idea y el resultado final**

- Coherencia creativa
- Coherencia en el proceso de creación

#### **3. Ocurrencia en la generación de ideas y vigencia formal de las propuestas**

- Capacidad de innovar en las ideas propuestas
- Capacidad para sorprender con las soluciones elaboradas

#### 4. Análisis crítico en la elaboración de las fuentes de información

- Comprensión de la importancia del rigor científico en todo proceso de trabajo y análisis
- Capacidad para poner en cuestión las propias conclusiones personales de cada proyecto o proceso creativo y / o de trabajo.

#### 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Para las sesiones TEÓRICAS, no se requiere ningún material extra.

Para las sesiones PRÁCTICAS, se requiere:

- Ejercicio MIURA: Materiales de creación y fabricación del producto –a elegir por el alumno.
- Ejercicio TURING: Herramientas informáticas para poder desarrollar un "bot" (Ordenadores portátiles, página FB, herramientas básicas de diseño)
- Ejercicio SOSTENIBILIDAD: Ninguna herramienta especial.

#### 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

En el caso de acudir a la recuperación de JULIO, el alumno deberá llevar a cabo las siguientes tareas:

- **Entrega en archivo PDF** (y objeto, si es el MIURA) un EJERCICIO PRÁCTICO (a elegir con el profesor entre MIURA o SOSTENIBILIDAD)
- **Exposición oral de 10 minutos** de un resumen teórico de la asignatura, explicando los 15 conceptos básicos y fundamentales aprendidos en ella.

#### BIBLIOGRAFÍA

En la intersección entre Ciencia y Diseño, conocimiento y creatividad, hay múltiples libros y/o artículos que pueden aportarnos inspiración y motivación a lo largo de esta asignatura. A continuación apuntamos algunas obras o escritos que ayudarán al alumno a comprender mejor algunas de las temáticas tratadas en este curso:

**"SEIS PIEZAS FÁCILES"** / LIBRO / RICHARD FEYNMAN – Apasionante y asequible introducción al mundo de la Física y la ciencia, analizando algunas de sus principales temáticas.

**"SAPIENS"** / LIBRO / YUVAL NOAH HARARI – Fantástico relato acerca de la historia de la humanidad, la aparición de la cultura, la ciencia y los efectos que la evolución científica y cultural ha tenido en la especie humana.

**"THE AI REVOLUTION: THE ROAD TO SUPERINTELLIGENCE"** / ARTICULO / TIM URBAN, Wait But Why – Fantástico análisis acerca de las posibilidades de la creación de una Super Inteligencia Artificial y sus potenciales consecuencias en nuestras vidas. Complemento esencial para el ejercicio de TURING.

<https://waitbutwhy.com/2015/01/artificial-intelligence-revolution-1.html>

**"DESORDEN"** / LIBRO / DANIEL SOLANA – Una reflexión profunda y detallada sobre la ciencia de la inteligencia.

Jorge Wagensberg – La rebelión de las formas – Tusquets Ed. 2004

Cradle to Cradle (De la cuna a la cuna): Rediseñando la forma en que hacemos las cosas

Michael Braungart y William McDonough Ed. McGraw-Hill Madrid, 2005

Jordi Mazón 100 Preguntas de Física

Miura-Ori map: <http://library.thinkquest.org/28923/miuraori.html>

## CV

### Ignasi Giró

WEB: [ignasigiro.com](http://ignasigiro.com)

Head of Innovation DoubleYou Spain / Fundador y Director Creativo de Honest&Smile

Ignasi Giró es un «Físico Creativo» que mezcla una formación científica –Licenciado en Ciencias Físicas– con una pasión por la comunicación. Mezclando tecnología y emociones ha desarrollado campañas interactivas, marcas y productos, tanto para grandes empresas – Moleskine, SEAT, P&G, BIC, SNCF, Codorniu, Nespresso...– como para startups –HolaLuz, Regalador, Acierto.com... Durante los últimos 15 años ha asumido puestos de Dirección de Innovación / Dirección Creativa en TBWA\Paris, Honest&Smile, Grey, Great Works y Nurun Crazy Labs. Pero de lo que más orgulloso está es de poder ser «emprendedor inventor» de varios productos –Just The Bell, Timeless Box, Moleskine AbracadabrApp, The Love Box... Algunos de sus proyectos han generado gran impacto, siendo publicados en medios como Wired, FastCompany, TechCrunch, TVE, La Vanguardia o El País. Incluso algunas de sus creaciones han sido expuestas en museos de prestigio como el MIIBA / Museum of Ideas of Barcelona o el Museum of Art and History of Geneva. Lo cual generó altas dosis de satisfacción en su encantadora madre.

### Mauro Nasta

Industrial designer. Nacido en Italia en 1975. Desde 2004 vive y trabaja en Barcelona.

1994: bienio en la Facultad de Química de Palermo. 1997: Scuola Politecnica di Design. S.P.D. Milano. 2000: Istituto Europeo di Design. I.E.D. Milano. 2008:

Executive MBA. U.B. Barcelona.

1999: Redacción 1º número Moto Design. DDN. 1999: Redacción 1º número Car Design. DDN.

2000: Con G. Berchicci. Jetson. Giovannetti C.A. 2000: con G Berchicci Start-up SLIDE design.

2000: Concept Car F.I.A.T. Design Innovation.

2001: 1a Colección "SLIDE" con G. Berchicci, A.Guerriero, E.Babled, P.Rasulo. 2003: Immobilia

Divisione Moda Milano Contract. 2004: Profesor de Tecnologías IED Barcelona. 2005: Gestión

taller maquetas I.E.D. Barcelona. 2006: PERTEGAZ Collezione accessori. 2006: Studio I.D.E.I.

Barcelona. 2008: Profesor RHINOCEROS + TESIS. 2010: Start-up y Project manager del estudio Design DIES en Barcelona.

## TITULO SUPERIOR EN DISSENY

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y Comunicación
ASIGNATURA	Color y Forma
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y PRODUCTO
DOCENTE	Elenio Pico, Sebastian Armenter

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	75
CREDITOS	3

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Formación Básica

### COMPETENCIAS transversales y generales

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

### 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Percepción del color.  
Modelos y normalización del color.  
Significación del color.  
El color en el Diseño.  
Composición y percepción visual.

### 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

La forma y el color son elementos fundamentales, primarios e indisolubles de la percepción visual. Mediante una serie de ejercicios nos introduciremos en su manejo tanto desde el punto de vista técnico como expresivo para desarrollar y ampliar el lenguaje del diseño.

El acto humano de diseñar no es un hecho artístico en sí mismo, aunque puede valerse de los mismos procesos en pensamiento y medios de expresión y en ocasiones la brillantez del mismo puede llevarlo a la categoría de arte.

Diseñar es la integración de requisitos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, ergonomía con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado con el medio ambiente que rodea a la humanidad. De esto último se puede desprender la alta responsabilidad ética del diseño y los diseñadores a nivel mundial. Un buen punto de partida para entender éste fenómeno es revisar la Gestalt

La forma y sus elementos estructurales  
El punto, la línea, la forma, la luz y el color como elementos constructivos.  
El color y sus elementos distintivos. Saturación, valorización y neutralización.  
Inestabilidad del color. Relaciones entre colores.  
Elementos opuestos para el análisis. Contraste, Temperatura.  
El color en el espacio.  
El color y las culturas, simbología y psicología del color.

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Dominio de los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y de la comunicación.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### SESION 1:

Introducción curso; explicación asignatura.  
Estructura del color (tono, saturación, luminosidad). Colores complementarios.  
Introducción al círculo cromático y sus elementos principales. Análisis y formas de entender el color  
Ejercicio colectivo lúdico introductorio para observar los conocimientos propios de los alumnos.

Presentación actividad. El color sobre la superficie, el color integrado a la materia

#### SESION 2: entrega actividad

Análisis entrega actividad de forma colectiva y abierta, proponiendo diálogo y crítica.  
Percepción del color, relaciones de opuestos del círculo cromático. Temperatura del color.  
Presentación ejercicio 1

#### SESION 3: entrega ejercicio nº1

Análisis entrega ejercicio nº 1 de forma colectiva y abierta, proponiendo diálogo y crítica.  
Clasificación grupal de los colores.  
Estudio de la forma.  
Análisis del movimiento histórico vorticista y la aplicación de su experiencia formal en el camoufflage de barcos durante la primera guerra mundial.  
Propuesta de trabajo número 2  
Desarrollo del comienzo del trabajo en clase

<p>SESION 4: Análisis de las propuestas formales del ejercicio número 2 Desarrollo de procesos de aplicación del color</p>
<p>SESION 5: Entrega propuestas finales.</p> <p>Se presentará el trabajo número 3, se analizarán en clase los conceptos de materia, textura y color.</p> <p>Se sensibilizará al alumno para el uso correcto de la mirada en el desarrollo del ejercicio.</p> <p>Safari fotográfico en el entorno que nos rodea. Finalidad del ejercicio tiene que ser entender la diferencia entre la percepción del color real, su captación en una cámara fotográfica, su tratamiento en pantalla y la posterior impresión en papel probando 3 impresiones diferentes.</p>
<p>SESION 6:</p> <p>Visionado del material producido.</p> <p>Se hará una introducción al manejo del photoshop en relación a las necesidades de La segunda etapa del ejercicio. Y propuesta de aplicación sobre forma tridimensional. Cilindro. (lata de refresco).</p> <p>Presentación de las características propias de las paletas aditivas y sustractivas.</p>
<p>SESION 7: Entrega del ejercicio número 3</p> <p>Introducción al carácter simbólico y cultural del color Investigación y diseño inicial de proyecto tridimensional</p>
<p>Entrega del ejercicio número 4</p> <p>Presentación oral y visual por parte de los alumnos del trabajo final y el proceso de trabajo de investigación y su resultado formal en tres dimensiones.</p> <p>Propuesta ejercicio número 6 sobre señalización. Alteración de códigos de comunicación desde el color y la forma.</p>
<p>SESION 9:</p> <p>Entrega ejercicio número 5 alteración de estructuras cromáticas y formales de señalización convencional.</p>
<p>SESIÓN 10:</p> <p>Presentación final Exámen/Test : círculos cromáticos. feedback.</p>



## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicios 80%  
Experimentación en clase 20%

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

### MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Presentación PPT u otros formatos  
Dossier final  
Comentario de texto  
Ejercicios

La presentación de **6 ejercicios**, se realiza sobre un soporte de tamaño din-a 4 con la salvedad de aquellos que por su carácter volumétrico necesiten de un contenedor especial.

#### actividad:

Ejercicio vinculado a la percepción del color, El color en la superficie, El color integrado a la materia.

Creación de un prisma en el que superficie y materia presenten variables cromáticas.  
Reflexión sobre el carácter efímero de las piezas.  
Documentación fotográfica y o fílmica para testimoniar la experiencia.  
Presentación: originales.

#### Ejercicio número 1:

6 collages tamaño a5 montados sobre papeles a4. Tema: animales sintetizados.  
Uso de colores complementarios, relaciones de temperaturas y relaciones de figura y fondo.  
Ruptura de la relación color local, primeras aproximaciones a la simbología del color

Para cada collage se utilizará un par de complementarios estableciendo relaciones de temperatura que variarán en cada uno de ellos.

Ejemplo par amarillo / violeta: para el collage uno, el color dominante será el cálido, para el collage dos el dominante será el frío. La forma se construirá solo a partir del uso de líneas rectas, de esta forma se elimina la relación fotográfica con el modelo y se incorpora la representación sintética.

Desde el punto de vista de la forma se trabajará con la línea recta como elemento de construcción de la misma.

Presentación: originales.

### Ejercicio número 2:

Trabajo a desarrollar en equipos de dos alumnos.

Desde el punto de vista del color:

Círculo cromático.

- a- colores primarios.
- b- Contrastes.
- c- Valorización de los colores primarios, secundarios y neutros.

Desde el punto de vista de la forma se desarrollará una investigación sobre el vorticismo, el uso de elementos dinámicos que rompan la estructura visual de las formas tridimensionales.

Presentación: originales.

Estructura formal bidimensional sobre el plano

Estructura aplicada sobre maqueta.

Síntesis sustractivas.

El alumno se entrenará en el uso de gamas de colores en tres etapas.

Primera: uso de colores primarios, saturaciones, secundarios, terciarios. Adyacencias y sistemas armónicos a partir del triángulo equilátero, isósceles, el rectángulo y el cuadrado.

Segunda: uso de colores ocres, grises de color y neutralizaciones

Tercera: Valorización del color, relaciones de colores primarios, secundarios, neutros fríos y neutros cálidos con la luz y la sombra.

### Ejercicio número 3:

Trabajar sobre fotografías ejecutadas por el alumno desarrollando temáticamente una investigación sobre materia, color y textura.

- a- Serie de 20 fotos con dominancia de un color.
- b- Serie de 20 fotos con dominancia de dos colores.
- c- Serie de 20 fotos con dominancia de tres colores.
- d- Serie de 20 fotos libres.

Se seleccionarán 5 fotos de cada serie. Se analizarán sus paletas a partir de los códigos CMYK, RGB y Pantone solid coated.

Las entregas parciales se harán en formato digital

La entrega final se realizará sobre papel a4 impreso encuadernado o agrupado en caja contenedor.

El alumno ejercitará la mirada más allá del mundo de la forma, adentrándose en la superficie de los objetos y entendiendo la importancia de las calidades táctiles y texturales.

Una selección de 1 fotografía de cada una de las experiencias se aplicará sobre latas de bebidas para observar y analizar el comportamiento de las mismas sobre volúmenes.

### Ejercicio número 4:

Trabajo a desarrollar en equipos de dos alumnos.

Ejecución de un trabajo tridimensional con materiales de reciclaje definido por un informe sobre el carácter simbólico de colores predeterminados y un estudio de texto impreso encuadernado. Además de incorporar nociones relacionadas con el universo de las tres dimensiones, el alumno realizará un trabajo sobre el carácter histórico de un color asignado y sus formas de aplicación cultural y social.

#### Ejercicio número5:

Investigación sobre sistemas de señalización convencionales.

Alteración de estructuras formales y de color.

Nota 1: podrán realizarse trabajos complementarios de acuerdo a la respuesta de cada grupo.

Presentación final: Para la misma es obligatorio contar con el 100% del material presentado 8ejercicios 1 a 5 más las ejercitaciones realizadas en clase. Los ejercicios se presentarán editados y con las correcciones realizadas.

### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Técnicas:

**Dominio de los sistemas de representación gráfica.** Pulcritud y coherencia en la aplicación de los códigos gráficos y en el uso de los sistemas de representación.

**Capacidad de experimentación.** Adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos.

**Comunicación visual.** claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual

Proyecto:

**Proceso de trabajo.** Coherencia y constancia en el proceso de trabajo.

**Capacidad de creación.** Correspondencia y cohesión en la fase de producción y desarrollo del proyecto.

**Capacidad de generar ideas.** Destreza a la hora de generar soluciones alternativas en cantidad y calidad.

### **6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)**

Alumno:

Tijeras  
Pegamento en barra  
Recursos fotográficos (Cámaras fotográficas y/o móviles)  
Papeles a designar  
Lápices a designar.

### **7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO**

Para la recuperación de julio será necesaria la entrega del 100% de los ejercicios con las correcciones necesarias ejecutadas.

En caso de no haberlo aprobado deberá realizar nuevamente el examen escrito.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Josef Albers. *Interaction of Color*. Yale University Press.

Wasily Kandinsky. *Concerning the Spiritual in Art*.

Eva Heller. *Psicología del color*. Gustavo Gili. *Color Psychology*, original title in german.

*Johannes Itten*, Faber Birren. John Wiley & Sons, 1970.

ALBERS, Josef (1963). *La interacción del color*. Alianza forma: Madrid, 1979. Trad. M<sup>a</sup> Luisa Balsero, 13a ed.: 2001.

Jeff Davis. *Foundations of Color*. Print Replica for Kindle Edition.

## **CV**

### **ELENIO PICO**

Publica sus trabajos desordenadamente y sin interrupciones desde 1990. Explora diferentes campos de la comunicación visual. En la actualidad comparte el tiempo de investigación plástica con la enseñanza en la ciudad de Barcelona, Cataluña, en el Instituto Europeo di Design.

Experimenta interviniendo en espacios urbanos y naturales con su proyecto “Barquitos” que cuenta con la colaboración de 100 artistas. <https://www.facebook.com/pages/barquitos/119799084787738>

Recibe el Premio Junceda otorgado por la Asociación Profesional de Ilustradores de Cataluña los años 2008, 2009, 2011 y 2012 en las categorías de Edición, Web y Libros Educativos en dos ocasiones.

2016 Es invitado a exponer y dar conferencias por el Festival “Entre Viñetas” Bogotá Colombia.

Expone su proyecto “Pequeñas Historias de Grandes Pintores” en la Biblioteca Clará de la ciudad de Barcelona.

“Radiografía de una bruja” con textos de Beatriz Ferro es premiado como el mejor álbum 2008 por ALIJA y “Tump Tump” forma parte del Plan Nacional de Lectura por dos años en Argentina.

Publica bajo la supervisión de Aurora Bernárdez “Historias de Cronopios y de Famas” de Julio Cortázar.

### **XANO ARMENTER**

Influenciado por el dibujo cómico, estudió la escuela secundaria en Vigo (Pontevedra) y el diseño gráfico en la escuela Eina, en Barcelona (1973-1976) y también de arte (1978 -1980). Viaja a Nueva York, donde se estableció y completó sus estudios en la Escuela de Artes Visuales con Milton Glaser (1981) y se graduó en la Academia de Nueva York (1982).

Durante los años 80, vivió en East Village, New York. En su obra fue influenciado por la pattern painting' y el impacto del graffiti además del impresionismo figurativo que marcó esa década, el realismo urbano y casual.

Desde los '90 en adelante, a la par de sus cambios de residencia entre Los Ángeles, Nueva York y Barcelona, su obra cambia y sufre nuevos experimentos con el color, avanzando hacia la abstracción más radical y luego nuevamente se impone el dibujo y todo se mezcla con todo, en un lenguaje muy visual y personal

## TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO

MATERIA	Fundamentos del diseño
ASIGNATURA	Fundamentos del diseño I
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y PRODUCTO
DOCENTE	Susana Zarco, David Ortega, Flora Ximenis, Raquel Llaberia

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CRÉDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica

### COMPETENCIAS transversales y generales

- T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- G3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- G7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

### RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Análisis de la forma, composición y percepción.  
Análisis y crítica del Diseño desde un enfoque multidisciplinar.  
Teoría, metodología, ideación y concepción del proyecto.  
Métodos de investigación y experimentación propios de los procesos del Diseño.

### 1. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Los fundamentos del diseño introducen al estudiante a la aplicación de los conceptos teóricos básicos del diseño, tales como color, forma, volumen y escala, que se imparten en ésta y otras asignaturas del semestre. Se trabajan ejercicios en los que se aplican estos principios y se proponen experiencias mediante las cuales se promueve la investigación y posterior resolución de problemas. Inmersión en el proceso de diseño, prestando especial atención a la investigación y análisis de la información, planificación, el valor de la experimentación, el trabajo en equipo, y la formulación de soluciones coherentes con los retos propuestos.

### 2. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Conocimientos básicos del Diseño: estructura, forma, color, espacio y volumen. Añadiendo y relacionando en algunos ejercicios otros elementos menos formales y más simbólicos: concepto, metáfora, analogía, crítica, Comprensión y prácticas en procesos de Diseño: teoría, metodología, investigación, gestión de recursos, trabajo multidisciplinar en equipo.

**Commented [1]:** Encontraba a faltar esos conocimientos simbólicos...y después mencionar los grandes bloques de trabajo en el proceso de diseño

### 3. CONTENIDOS Y SESIONES

#### Sesión 1

Introducción a la asignatura. ¿que es el diseño?  
Introducción al proceso de diseño. Presentación de casos.  
Las exposiciones como ejemplo de diseño multidisciplinar.  
- Propuesta de ejercicio 1  
Biografía

Una buena fotografía de cada ejercicio para el Dossier Final.

Documental Bauhaus  
Serie Abstract: The Art of Design, Netflix.

#### Sesión 2

Introducción a las fuentes de información especializadas: selección análisis, cribado, organización de la información.  
Sobre el Documental Helvetica, referencias. Sobre tipografía, composición, jerarquía.  
Diseño y Comunicación visual (Bruno Munari), el mensaje visual.

Lugares donde encontrar información como la Mediateca (para cada clase hay libros de la mediateca relacionados con el ejercicio). The Hub Museu del Disseny, Librería Laia museos, Materfad y The Methodcase, Vostok Printing.

Metodología básica. La importancia de antes de ponerse a trabajar reflexionar sobre este trabajo. Una buena forma para ello es hacernos preguntas...

Entrega del ejercicio 1.  
Propuesta del ejercicio 2  
Tipografía que me define.

### Sesión 3

Composición y forma.

Técnicas de impresión, maquetación de las frases, verificación de la adecuación frase/tipografía.

Lluvia de ideas sobre cómo el hombre utiliza el cuerpo para comunicar mensajes (tribus, ejércitos, universidades, obreros, arte, deporte, rock,comics, política, logos ciudades o empresas...), ejemplo de slogans punk de Vivienne Westwood

libro PUNK: Chaos to Couture (The Metropolitan Museum of Art), ejemplo logo ciudad de Milton Glaser.

Seguimiento ejercicio 2 la tipografía que me define, referencias.

Propuesta del ejercicio 3

la Biblia del diseño, Iris Van Herpen, Fiberglass chair, Panton Chair, Eileen Gray, Side Table.

La importancia de las autorías en frases que no son nuestras, reflexión conjunta sobre este tema

### Sesión 4

Profundizar en selección análisis, cribado, síntesis y organización de la información.

La composición de documentos: desde uso excesivo de tipografías, a errores gramaticales o mal uso de colores (figura/fondo)

Referentes, entrevista a Curro Claret.

Raw Edges.

Tom Sachs, Ten Bullets.

Entrega del ejercicio 2. Tipografía que me define.

Corrección conjunta del ejercicio 3. Planteamiento de maquetación/retícula para el documento.

Libro Elogio de la sombra, será útil para ejercicio 4 sobre la luz.

### Sesión 5

La importancia de la observación y creación de archivo fotográfico propio. |

Luz natural vs luz artificial, espacio exterior vs espacio interior, zoom in/zoom out, del detalle a lo genérico. Percepción y escala. Efectos de luz/sombra/proyección. Slideshare Luz y sombras.

Poesía visual en fotografía: Brossa, Madoz, Man Ray, Joan Fontcuberta, Eulàlia Valldosera, Ingo Maurer.

Propuesta ejercicio 4

Vestir la luz

Lectura obligatoria: El elogio de la sombra. Debate en clase.

Referencias Brian Eno expo, Picasso, kumi Yamashita, teatro sombras chinas, cine mudo, (gótico, terror Nosfetaru), Yohji Yamamoto, el poeta del negro, Dibujar la luz de Peter Boerboom y Tim Proetel.

Clarooscuro

Caravaggio.

### Sesión 6

Entrega 1era fase del ejercicio 4, debate, reflexión.

De la importancia de la experimentación. Texturas. Papel: pliegues (monte/valle),ejemplo de plegado asociación de papiroflexia pajarita, arrugas, cortes, positivo/negativo, dobleces, curvas. Transparencia, opacidad, capas... observación y traslación de lo observado en el espacio al papel. La importancia de la escala. efectos luz/sombra/proyección.

### Sesión 7

Entrega 2nda fase del ejercicio 4

**Commented [2]:** He añadido más referentes sobre luz y sombra, acabo de ver un libro super sobre Dibujar la luz de GG, se lo he recomendado a Borja para la mediateca, y el mismo sobre dibujar el movimiento.

**Commented [3]:** He añadido este libro en la bibliografía

Sobre el objeto emisor de luz. Investigación referentes en diseño de iluminación, desde el objeto a la instalación. Festivales de luz.  
El color LUZ.  
Análisis del objeto a transformar. Conceptualización

#### **Sesión 8**

Primeras propuestas con pruebas ejercicio lamp-it. Apartado trabajado en grupo.  
O lo haces o lo hacen: del proyecto académico al proyecto profesional.

**Commented [4]:** Bases registrar y dar a conocer tus proyectos

#### **Sesión 9**

Seguimiento ejercicio 4 lamp.it. Apartado trabajado en grupo.  
Buscando una función. Sobre el cartón: tipos, propiedades, aplicaciones, manipulación. Sobre el Documental Función y Forma.

#### **Sesión 10**

Entrega ejercicio 4 lamp-it.  
DEL plano al volumen.  
Propuesta ejercicio 5 cartón. Manipulado del cartón.  
O lo haces o lo hacen: qué hacer con un buen proyecto académico, del IED al mundo profesional

#### **Sesión 11**

El Diseño emocional.

Primeras maquetas del ejercicio 5.  
Seguimiento del ejercicio 3. Referencias.

#### **Sesión 12**

Entrega ejercicio 3, La Biblia del diseño.  
El diseño como necesidad.  
LA memoria conceptual: a partir de algunos escritos de Bruno Munari.  
Propuesta ejercicio 5  
Buscando una Función.  
Video André Ricard.

#### **Sesión 13**

Seguimiento ejercicio 5 cartón.  
El cuidado por los detalles y la pulcritud.

#### **Sesión 14**

Entrega final ejercicio 5

#### **Sesión 15**

Entrega final, Sketchbook y Dossier.



## SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Ejercicios realizados-- 70%

Sketchbook----- 10%

Dossier final----- 10%

Participación activa en los trabajos de grupo, lectura recomendadas, pequeñas experimentaciones o ejercicios recomendados---10%

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

## MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final

Ver ficha de ejercicio

**Sketchbook**, es mi cuaderno personal de investigación, siempre lo llevo conmigo, sirve como justificación de mi trabajo, y para la comprensión del desarrollo de mis ideas, debe contener:

lluvia de ideas(brainstorm),

investigación visual del concepto,

referencias culturales de los ejercicios,

texturas y materiales,

color,

collage,

fotos del proceso creativo,

dibujos a mano de ideas, diseños, bocetos,

experimentación,

y también se puede añadir material de otras asignaturas.

Al mismo tiempo es un espacio reflexivo personal

Imprescindible presentar el sketchbook en cada ejercicio, es parte fundamental de la evaluación.

**Dossier Final** con todos los ejercicios, en la asignatura de Comunicación de proyecto se darán las bases de Adobe InDesign para maquetar La Biblia del Diseño y el Dossier, paneles y moodboards.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Calidad y pertinencia en la selección de las fuentes de información  
Adecuación en la utilización de materiales, técnicas y recursos  
Coherencia y constancia en el proceso de trabajo  
Coherencia en la relación entre la idea y el resultado final

#### 5. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Sketchbook

Material necesario para trabajar en clase, como colores, lápices de dibujo, tijeras, goma, cinta adhesiva, pegamento...

#### 6. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Sketchbook

Biblia del Diseño

Dossier final con todos los ejercicios de la asignatura.

#### BIBLIOGRAFÍA

LIBRO: apellido, nombre. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.

Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción. 2004

Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: GG Diseño. 2016, 2a edición

Munari, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?*. Barcelona: GG Diseño. 2016, 2a edición

Pascual, Eva. Oliveras, Rosa. *Estampación*, editorial Parramón, colección artes y oficios. 2010

Tanizaki, Junichiro. *El Elogio de la Sombra*, Editorial Siruela. 2017, 37 edición

Lyndon John, Hell Richard, Savage Jon, *Punk: Chaos to Couture*, editor Andrew Bolton, 2013

Juhani, Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, Barcelona: GG Diseño. 2005 (fragmentos seleccionados)

Boerboom, Peter, Proetel, Tim, *Dibujar la luz*, GG, 2014.

Wilhide, Elizabeth, *Diseño, Toda la historia*, Blume, 2017

Páginas web:

<https://www.wgsn.com/li/>

<http://www.revistavanityfair.es/celebrities/cuestionario-proust>

<http://www.itfashion.com/moda/videos/el-proceso-creativo-de-iris-van-herpen/>

<http://vein.es/martin-margiela-9-claves-comprender-al-disenador-ausente/>

<http://vein.es/la-doble-revolucion-vionnet-derechos-sociales-corte-al-bies/>

<http://www.pajarita.org/diagramas/files/bases.pdf>

Videos:

<https://www.youtube.com/watch?v=PYptlkjS6zk> Fiberglass Chair  
<https://www.youtube.com/watch?v=xim1m2Bhvzc> Panton Chair  
<https://www.youtube.com/watch?v=sriGH51vWTo>, Bauhaus.  
<https://www.youtube.com/watch?v=ulRtoMwxhHM>, Martin Margiela,  
<http://es.euronews.com/2014/10/21/philippe-starck-soy-autista-y-vivo-en-una-autarquia-casi-total>  
[https://www.youtube.com/watch?v=Bec\\_WaunPMo](https://www.youtube.com/watch?v=Bec_WaunPMo), Helvetica.  
<http://www.rtve.es/alacarta/videos/el-documental/documental-funcion-forma-diseno-espana-medio-siglo-contigo/3797778/>  
<https://www.netflix.com/es-en/title/80057883>

Recursos

<https://drive.google.com/a/bcn.ied.es/file/d/0B5yL9HKT8cLUQW1TcTh2NVRUMk0/view?usp=sharing>,

André Ricard.

<http://es.materfad.com>

<http://www.themethodcase.com>

## CV

### FLORA XIMENIS

Licenciada por la Universidad de Southampton en Diseño de Moda (ESDI), gana el Primer Premio de Moda Smirnoff en 1995. Ha trabajado en Tendencias en la compañía CIDIT. Ha desfilado en varias pasarelas barcelonesas, como el MODAFAD o la Barcelona Bridal Week, siempre con marca propia. Desde 2004 es docente de Diseño de Moda en IED Barcelona. En la actualidad desarrolla un proyecto nuevo de estampación.

<http://florapolkadot.tumblr.com>,

<https://www.facebook.com/flora.ximenismunne>

### DAVID ORTEGA

Coordinador – Docente y diseñador Graduado en Diseño de Interiores, cuenta con su propio estudio dedicado al diseño gráfico, diseño industrial y de forma destacada al diseño de interiores. Compagina el trabajo del estudio con la docencia y desde 2006 es profesor en IED Barcelona. Recientemente ha publicado el libro “Dibujo a mano alzada para diseñadores de interiores”, editorial Parramón. Desde 2011 ejerce como vicepresidente de “CODIC Col·legi de Decoradors i Dissenyadors d'Interiors de Catalunya.” En los últimos años se interesa por todo aquello que tenga que ver con la creatividad, potenciando las capacidades interiores de cada individuo, impartiendo clases en institutos, centros artísticos y empresas.

## TITULO SUPERIOR EN DISSENY

MATERIA	Historia del Arte i del Disseny
ASIGNATURA	Historia del Arte i del Disseny
SEMESTRE (1-8)	1-2
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y PRODUCTO
DOCENTE	Joan Abelló, Isabel Causadias, Clara Mas

HORAS FRONTALES	60
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Basica

### COMPETENCIAS transversales y generales

- T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- T9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- T16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- G5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- G6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
- G9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- G12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- G14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- G19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

### 1. RESUMEN DE LA MATERIA

Dotar al alumno de las herramientas adecuadas para localizar elementos de arte del pasado que continúen vigentes en la actualidad.

Vincular conceptos de historia del arte con el campo profesional del Diseño.

Reflexionar sobre la interacción entre la producción artística y su contexto.

Poder reconocer los espacios institucionales y alternativos de las prácticas artísticas.

Conocimiento, análisis y significado del arte.

Historia y teoría de las artes, la arquitectura, el diseño y la moda.

Sociedad y arte.

## **2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA**

La asignatura propone una visión integradora de las artes, el diseño, la arquitectura y los procesos sociales y económicos. Explora así el contexto en el que se desarrollan las tendencias históricas, sociales y filosóficas, que influyeron los movimientos artísticos del siglo 20 y el desarrollo del modernismo y posmodernismo. El objetivo principal es familiarizar al estudiante de primer curso de Grado con la evolución de las ideas y teorías estéticas y ofrecerle una visión sintética de sus principales manifestaciones artísticas.

## **3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE**

Conocimiento profundo en la historia y la tradición de las artes y el Diseño.

Desarrollo de la capacidad de razonamiento y crítica de ideas y argumentos.

Contribución, con la propia actividad profesional, en la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

Entender la diferencia entre los movimientos artísticos más importantes del siglo 20.

Mostrar la capacidad de analizar los elementos formales que construyen una obra de arte (materia, forma, composición) y apreciar la variedad de ideas y conceptos que se pueden expresar (valor semántico).

Mostrar la capacidad de desarrollar un trabajo de investigación.

## **4. CONTENIDOS Y SESIONES**

### **BLOQUE 1. LA EUROPA DE LAS VANGUARDIAS.**

#### **SESION 1. Presentación del curso**

Arte y diseño. Descripción general del contexto cronológico a tratar durante el primer semestre de curso. Introducción a la historia del arte en la época moderna. Formación de los grupos de trabajo de clase.

#### **SESION 2: Realismo**

El realismo se considera en líneas generales el inicio del arte moderno. Por primera vez, la vida cotidiana y el mundo moderno eran temas adecuados para el arte. Es la filosofía de lo objetivo, aceptado por progresistas del arte moderno. La búsqueda de nuevas verdades a través de la investigación y el cambio de los sistemas tradicionales de valores y creencias. Gustave Courbet, la Escuela de Barbizon (Francia); Los prerrafaelitas ingleses (Dante Gabrielli Rosseti); Federico de Madrazo, Claudio Lorenzale (España); Marià Fortuny, Baldomer Galofre (Cataluña).

#### **SESION 3: Impresionismo**

El Impresionismo se desarrolló en Francia en el siglo XIX y se basó en la práctica de la pintura al aire libre y de manera espontánea "en plein air / sobre el terreno" en lugar de un estudio a partir de bocetos. El

Impresionismo es a la vez un estilo, como también el nombre de un grupo de artistas que tomaron una estrategia radical; en 1874 se unieron y llevaron a cabo su propia exposición independiente. Estos artistas describieron, mediante sensaciones fugaces de luz, el paisaje, la vida nocturna y los nuevos pasatiempos de ocio de la ciudad y sus suburbios (Claude Monet, Camille Pissarro, Edgar Degas, Pierre-Auguste Renoir, Paul Cézanne, Alfred Sisley y Berthe Morisot).

SESION A: Visita cultural

#### **SESION 4: Post-Impresionismo**

El Postimpresionismo es un término que describe los cambios y evolución del impresionismo a partir de 1886, fecha de la última exposición del grupo impresionista en París. El término suele limitarse a las cuatro grandes figuras artísticas que han desarrollado y extendido el impresionismo claramente en diferentes direcciones: Paul Cézanne, Paul Gauguin, Georges Seurat y Vincent van Gogh.

#### **SESION 5: Visita a CaixaForum. Warhol. El arte mecánico**

\*Las visitas culturales pueden variar de sesión según calendario de las exposiciones seleccionadas

#### **SESION 6: Fauvismo**

El Fauvismo es el nombre que se aplica a la obra producida por un grupo de artistas (que incluían Henri Matisse y André Derain) realizada alrededor de 1905 a 1910, que se caracteriza por los colores fuertes y feroces pinceladas. El nombre les fauves ('bestias salvajes') fue acuñado por el crítico Louis Vauxcelles al ver la obra de Henri Matisse y André Derain en la exposición del Salón de Otoño de París, en 1905. Las pinturas expuestas por estos artistas fueron el resultado del trabajo conjunto realizado en Colliure y se realizaron utilizando colores vivos, no naturalistas y con pinceladas sueltas. Las formas de los sujetos se simplificaron aproximándose a la abstracción. André Derain, Maurice Vlaminck, Georges Braque, Georges Rouault, Albert Marquet, Raoul Dufy y Kees van Dongen.

#### **SESION 7: Arts and Crafts de William Morris**

El movimiento Arts and Crafts (Artes y Oficios) fue iniciado por William Morris en 1861 y tenía como objetivo mejorar la calidad del diseño y ponerlo a disposición de la mayor audiencia posible. El movimiento Arts and Crafts se considera a menudo como el punto de partida para la aproximación al diseño moderno, como podemos evidenciar en el libro pionero sobre el diseño moderno de Nikolaus Pevsner (William Morris a Walter Gropius) publicado por primera vez en 1936, y que resultó clave en la influencia directa del movimiento en la posterior estética del Art Nouveau.

#### **SESION 8: Art Nouveau y Modernismo**

El Art Nouveau es un estilo internacional que surgió en la década de 1890 y se caracterizó por formas orgánicas basadas en formas vegetales y líneas sinuosas y fluidas. El Modernismo, desarrollado principalmente en Cataluña, y el Art Nouveau, comparten un deseo internacionalista y un espíritu cosmopolita. La principal característica del Art Nouveau es el deseo de crear un estilo internacional de arquitectura que reflejara la cultura cosmopolita que dominaba la mentalidad de fin de siglo XIX. El Modernismo, no obstante, presenta claramente una paradoja que lo diferencia claramente del resto de manifestaciones al entorno del Art Nouveau: se aferra a sus raíces estilísticas para defender la modernidad más radical. En Cataluña, las nuevas formas, las líneas sinuosas y la estilización que deja detrás estilos históricos, conserva sus propias raíces y tradiciones y se superponen a las formas históricas, principalmente de origen gótico. Émile Gallé, Gustav Klimt, René Lalique, Kolo Moser, Alfons Mucha, Antoni Gaudí, Josep Puig i Cadafalch, y Lluís Domènech i Montaner.

#### **SESION 9: Cubismo**

El cubismo fue uno de los estilos más influyentes del arte visual de principios del siglo XX. Fue creado por Pablo Picasso y Georges Braque en París entre 1907 y 1914. El crítico de arte francés Louis Vauxcelles acuñó el término cubismo después de ver los paisajes que Braque había pintado en 1908 en L'Estaque en la emulación de la obra de Cézanne. Vauxcelles llamó a esas formas geométricas altamente abstraídas de las obras, "cubos".

#### **SESION 10: Museo Picasso. Colección permanente**

\*Las visitas culturales pueden variar de sesión según calendario de las exposiciones seleccionadas

#### **SESION 11: Futurismo**

El futurismo fue un movimiento de arte total, especialmente revolucionario en arte y literatura, dedicado a la exaltación de la guerra, el mundo mecánico y el dinamismo de la velocidad. Los artistas estaban interesados en la representación de la sensación de movimiento, a la celebración de la velocidad y a la máquina moderna. Inspirados por las técnicas fotográficas avanzadas y otras nuevas formas de tecnología y transporte, estos artistas eligieron sujetos activos, dinámicos como el bullicio de una estación de tren y la energía de un club nocturno. El movimiento futurista, además de explorar conceptos de simultaneidad, el dinamismo y la velocidad en la vida y el arte, fue agresivo en lo político y glorificó la guerra como una forma de obtener la supremacía nacional de Italia. En 1909 el líder del grupo, Filippo Tommaso Marinetti, escribió un manifiesto declarando las creencias y las intenciones del movimiento. Giacomo Balla, Carlo Carrà, Umberto Boccioni y Gino Severini.

#### **SESION 12: Dadaísmo**

El Dadaísmo fue un movimiento nihilista en las artes que floreció principalmente en Zúrich, Suiza; Nueva York; Berlín, Colonia y Hannover; y París a principios del siglo XX. Dada surgió en medio de la brutalidad de la Primera Guerra Mundial (1914-1918). Para los desilusionados artistas del movimiento Dada, la guerra se limitó a confirmar la degradación de las estructuras sociales que dieron lugar a este tipo de violencia: la política corrupta e imperialismo, los valores sociales represivos, y la conformidad incuestionable de la cultura y el pensamiento. Desde 1916 hasta mediados de la década de 1920, los artistas en Zúrich, Nueva York, Colonia, Hannover y París declararon un asalto total contra, no sólo las definiciones convencionales del arte, sino contra el pensamiento racional mismo. Tristan Tzara, Francis Picabia, Man Ray.

#### **SESION 13: Surrealismo**

El Surrealismo se originó a finales de los años 1910 y principios de los años 20 como un movimiento literario que experimentó con un nuevo modo de expresión denominada escritura automática, o automatismo, que pretendía liberar la imaginación desenfrenada del subconsciente. Oficialmente se consagró en París en 1924 con la publicación del Manifiesto del Surrealismo por el poeta y crítico André Breton (1896-1966). El surrealismo se convirtió en un movimiento intelectual y político de alcance internacional. Max Ernst, Yves Tanguy, Salvador Dalí y Joan Miró.

#### **SESIÓN 14: Examen final**

#### **SESION 15: Feedback**

BLOQUE 2

**GUERRA FRÍA: URSS (RUSIA), ESTADOS UNIDOS Y EL MUNDO GLOBALIZADO**

**SESIÓN 1:** Presentación del bloque 2: los orígenes de la abstracción moderna. Descripción y debate sobre el concepto de abstracción en el Arte. Introducción a la historia del arte y el diseño en la época contemporánea.

### **SESIÓN 2: La Abstracción moderna en la figura de Kandinsky.**

Kandinsky se convirtió en una fuerza central en el desarrollo y la promoción de la abstracción a través de sus intrépidos esfuerzos como pintor, teórico, editor, organizador de exposiciones, profesor y como generoso anfitrión y mecenas de los muchos artistas y escritores que fueron a su encuentro. Entre 1910 y 1925, Kandinsky fue autor de extensas obras teóricas enormemente influyentes, la más notable con seguridad: "De lo espiritual en el arte", fue también co-fundador del grupo y centro de exposiciones Blaue Reiter en Múnich. Su mensaje sobre el potencial de la abstracción trasciende las distinciones entre medios, y su impacto se sintió desde Nueva York a Moscú.

### **SESIÓN 3: Vanguardias Rusas. Suprematismo y Constructivismo**

En el mundo del arte, como el de la política y la sociedad, la Rusia en la época de la Revolución de 1917, fue un centro caóticamente creativo de nuevas ideas. Durante los años 1912-1930, los movimientos artísticos en Rusia / URSS se sucedieron con una rapidez extraordinaria: Rayonismo, Cubofuturismo, Suprematismo y Constructivismo. El Suprematismo, acuñado por Malevich, supuso un paso decisivo en la búsqueda de la "pintura pura". El constructivismo fue el nuevo modo que encarna esta actitud esencialmente antiestética. El primer período del Constructivismo o el denominado de "laboratorio" alcanzó su punto álgido en la exposición "Creación no objetiva y suprematista" de enero de 1919, en la que se presentó la más radical pintura reduccionista de Malevich: Blanco sobre blanco (1918) fue contrarrestada por la pintura no-objetiva de Rodchenko: Negro sobre negro (1918).

### **SESIÓN 4: De Stijl/Bauhaus. El nacimiento de las escuelas de diseño: La Bauhaus como arquetipo.**

En paralelo a los acontecimientos políticos que sacudían Europa, la historia del arte sufrió un súbito cambio de dirección al final de la Primera Guerra Mundial. Mientras el continente se recuperaba de la destrucción de la guerra, los artistas iniciaron un movimiento de recuperación de los ideales clásicos y la serenidad, en respuesta a las convulsiones estéticas y teóricas de las vanguardias de principios del siglo XX.

En el campo pedagógico la Kunstgewerbeschule (Escuela de Artes y Oficios) en 1919 tras su fusión con la Escuela Superior de Artes Plásticas, dio lugar a la Escuela Oficial de la Bauhaus de Weimar con Walter Gropius como principal responsable, que acabaría convirtiéndose en el alma de su desarrollo posterior alrededor del diseño. La Bauhaus, que significa «casa de construcción», pretendía reformar la teoría educativa, fusionando las distintas artes. Su filosofía tendrá continuidad en las posteriores Escuela Superiores de Diseño.

### **SESION 5: Visita cultural por determinar**

\*Las visitas culturales pueden variar de sesión según calendario de las exposiciones seleccionadas

### **SESIÓN 6: Nuevo realismo. Escena americana y Regionalismo**

En la década de los treinta las posiciones vanguardistas anteriores ceden ante un nuevo avance de la pintura realista. Un realismo implicado más si cabe en la especificidad, la búsqueda de "lo americano de América" (entendiendo América como sólo los Estados Unidos, según una concepción todavía hoy muy arraigada allí). Un país con tan enormes territorios, con población de tan diversos orígenes, culturas, lenguas y religiones debería poder hallar algo común, o al menos debería poder construirlo. El pintor estadounidense Edward Hopper fue uno de los principales representantes del realismo del siglo XX, en la actualidad sus obras se han convertido en iconos de la vida y la sociedad moderna.

### **SESIÓN 7: Expresionismo abstracto**



El expresionismo abstracto es el término que se aplica a las nuevas formas de arte abstracto, desarrollado por los pintores americanos tales como Jackson Pollock, Mark Rothko y Willem de Kooning durante las décadas de 1940 y 1950. A menudo caracterizado por pinceladas gestuales o marcas, y la impresión de espontaneidad en las obras. Los expresionistas abstractos se asentaron principalmente en la ciudad de Nueva York, también conocidos como la escuela de Nueva York. El nombre evoca su objetivo de hacer un arte que, si bien abstracto, también era expresivo y emocional en su efecto. Se inspiraron en conceptos del Surrealismo, como el valor de lo inconsciente en el arte, y por el automatismo de artistas como Joan Miró. Dentro del expresionismo abstracto existieron dos grandes grupos: los pintores de acción (lienzos con pinceladas expresivas: Pollock); y los pintores que llenaron sus lienzos con formas abstractas y campos de color: Rothko.

### **SESIÓN 8: Pop Art**

El Arte Pop emerge a mediados de 1950 en Gran Bretaña y a finales de 1950 en los Estados Unidos, para alcanzar su punto máximo en la década de 1960. Comenzó como una revuelta contra los enfoques dominantes sobre el arte y la cultura y las opiniones tradicionales sobre lo que el arte debería ser. Los jóvenes artistas sentían que lo que les enseñaron en la escuela de arte y lo que habían visto en los museos no tenía nada que ver con su vida o las cosas que veían a su alrededor todos los días. En su lugar se dirigieron a fuentes tales como las películas de Hollywood, la publicidad, el embalaje de productos comunes, la música pop y los cómics para componer sus imágenes. La lista de artistas pop clave incluye a Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Richard Hamilton, Peter Blake y David Hockney.

### **SESIÓN 9: La Desmaterialización del Arte: Arte conceptual, Land art y Body art.**

Durante la década de 1960, los procesos anti-intelectuales emocionales/intuitivos del quehacer artístico característicos de las dos últimas décadas empezaron a dar paso a un arte ultra-conceptual que hace hincapié, casi exclusivamente, en el proceso de pensamiento crítico y el proyecto. La obra se diseña en el estudio del artista, pero es ejecutada en otro lugar por artesanos profesionales, ya que el objeto se convierte simplemente en el producto final, estos artistas están perdiendo interés en la evolución física de la obra de arte. El estudio se está convirtiendo en un nuevo taller. Esta tendencia provocó una profunda desmaterialización del arte, especialmente del arte como objeto, y convirtió al objeto en algo totalmente obsoleto. Estas formas de arte exigen más participación por parte del espectador, que a pesar de su apariencia hostil invierten más tiempo para comprender su sentido social y con frecuencia su contenido artístico, con frecuencia teatralizado a partir de performance. El Land Art y el trabajo de Ana Mendieta precursora del 'earth-body', son buena muestra de ello. El Body Art, abarca una variedad de enfoques diferentes y surge alrededor de 1960. Incluye tanto el arte de la performance, donde el artista está directamente relacionado con el cuerpo en forma de acciones, eventos improvisados o coreografía. El Body Art también explora el cuerpo a partir de una gran variedad de medios entre los que se incluyen la pintura, escultura, fotografía, el cine y el vídeo. Se refiere en general a cuestiones de género e identidad personal.

### **SESIÓN 10: Visita cultural por determinar**

\*Las visitas culturales pueden variar de sesión según calendario de las exposiciones seleccionadas

### **SESIÓN 11: Performance Art.**

El arte de la performance tiene sus orígenes en el Futurismo y el Dada, pero se convirtió en un fenómeno importante en los años 60 y 70 y puede ser visto como una vertiente del arte conceptual.

El florecimiento más significativo del arte de la Performance ocurrió después de la declinación del Modernismo y del Expresionismo Abstracto en los años 60, y encontró a sus exponentes en todo el mundo. El arte de la Performance de este período se centró particularmente en el cuerpo, y se refiere a menudo como arte del cuerpo. Esto refleja la llamada "desmaterialización del objeto de arte" del período, y el abandono de los medios tradicionales. También refleja la fermentación política de la época: el surgimiento del feminismo, que alentó el pensamiento sobre la división entre el activismo personal y político y la actitud en contra de la guerra, que proporcionó modelos para "acciones" artísticas politizadas.

## **SESIÓN 12: Video Art.**

Vídeo Art se considera al arte que implica el uso de los datos de audio y vídeo y se basa en imágenes en movimiento. La introducción del video en la década de 1960 alteró radicalmente el progreso del arte. El aspecto más importante del vídeo es que era económico y fácil de hacer, permitiendo a los artistas registrar y documentar sus actuaciones con facilidad. Esto exigía menos presión para la creación y les daba libertad fuera de las galerías de arte. Uno de los primeros pioneros del videoarte fue Bruce Nauman, que utilizó el vídeo para revelar los procesos creativos ocultos del artista, mediante la filmación de sí mismo en su estudio. A medida que la tecnología de vídeo se hizo más sofisticada, la técnica evolucionó a tiempo real, grabaciones granuladas, blanco y negro, hasta la actualidad hoy en día, con énfasis en instalaciones a gran escala, y las obras a multi pantalla de Bill Viola. Otros artistas, por ejemplo, Gillian Wearing, usan un estilo documental para hacer arte sobre los aspectos ocultos de la sociedad. A considerar que la feria de arte más importante en el mundo, dedicado a este sector, se celebra en Barcelona: LOOP.

## **SESIÓN 13: Arte público y Street Art.**

El arte de la calle "Street art" se relaciona con el arte del graffiti en que se crea en localizaciones públicas y es generalmente sancionado, pero cubre una gama más amplia de medios y está conectado más con diseño gráfico. Mientras que el graffiti moderno y cotidiano gira en torno al tema del "etiquetado" y del texto, el Street art es mucho más abierto. No hay reglas en este tipo de arte, así que todo vale, sin embargo los materiales y técnicas comunes incluyen el fijado de carteles (wheat-pasting), el stenciling, las etiquetas engomadas, el dibujo a mano alzada y las proyecciones de video o mapping. Los artistas callejeros suelen trabajar en estudios, realizar exposiciones en galerías o trabajar en otras áreas creativas: no son anti-artísticos, simplemente disfrutan de la libertad de trabajar en público sin tener que preocuparse por lo que piensan los demás. Muchos artistas bien conocidos comenzaron sus carreras trabajando de una manera que ahora consideramos como arte callejero, por ejemplo, Gordon Matta-Clark, Jenny Holzer y Barbara Kruger.

**SESIÓN 14:** Examen final.

**SESIÓN 15:** Feedback

## **5. EVALUACIÓN**

### **SISTEMAS DE EVALUACIÓN**

**PRIMER SEMESTRE (50% de la nota final):**

1. Examen 30%
- 2- Ejercicios a realizar en casa durante el primer semestre 70%
  - 2.1- Timeline 30% (parejas)
  - 2.2- Comentario de un texto de Vanguardia 20% (individual)
  - 2.3- Análisis de una obra Arte&Diseño 20% (individual)

**SEGUNDO SEMESTRE (50% de la nota final):**

1. Examen 30%
2. Trabajo de investigación 40% (grupo)
3. Presentaciones en clase 30% (individuales)

**NOTAS: La nota final de la asignatura corresponderá a la media entre el primer y el segundo semestre. El examen y el trabajo de investigación son obligatorios de forma que si se suspenden o no se presentan se tendrán que recuperar en julio (primer semestre) o septiembre (segundo semestre). La presentacions y ejercicios no presentados tendrán un valor de 0 en la nota final.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

#### **MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final**

Presentación PPT o otros formatos  
Dossier final  
Comentario de texto  
Trabajo de investigación

#### **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

1. Precisión en la aplicación del vocabulario y el lenguaje
2. Calidad y rigurosidad en la selección de fuentes de información
3. Análisis crítico en la elaboración de las fuentes de información
4. Claridad y coherencia en la explicación de las ideas

#### **6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)**

Bloc de notas  
Ordenador o tableta (para presentaciones y/o tomar notas)

#### **7. CONTENIDO RECUPERACION SEPTIEMBRE**

El alumno deberá recuperar el contenido específico suspendido o no presentado, ya sea el trabajo de investigación o el examen final. La media entre la nota final del primer semestre y la del segundo semestre solo se efectuará si ambas partes se han aprobado.

#### **BIBLIOGRAFÍA**

BOZAL, V.: *Los primeros 10 años. 1900-1910 Los primeros años del arte contemporáneo*. Madrid. Visor, 1993

CHIPP, H.: *Teorías del Arte Contemporáneo: fuentes artísticas y opiniones críticas*. Madrid. Akal, 1995.

DE MICHELI, M.: *Las vanguardias artísticas del siglo XX. Textos y manifiestos*. Madrid. Alianza, 1979.

GOMBRICH, E. H.: *La Historia del Arte*, Madrid. Debate, 1997. -Traducida de la nueva edición inglesa. Segunda reimpresión, 2001-.

HAMILTON, G. H.: *Pintura y escultura en Europa 1880-1940*. Madrid. Cátedra, 1980.

BUENDÍA, J. R.; GÁLLEGO, J.: *El arte europeo y norteamericano del siglo XIX*. Madrid: Espasa Calpe, 1990.

Listar según el siguiente criterio:

LIBRO: apellido, nombre. *Título* (en cursiva). Ciudad edición: editorial. Año.  
Valero Ramos, Elisa. *La materia intangible*. Valencia: Ediciones Generales de la Construcción.2004

## CV

### **CV Isabel Causadias**

Graduada Superior en Diseño de Producto. Escola EINA d' Art i Disseny | Licenciada en Bellas Artes Universitat de Barcelona | Master en Estudios Avanzados en Producciones Artísticas e Investigación UB | Adscrita al Programa de Doctorado en Estudios Avanzados en Producciones Artísticas dentro de la Línea de investigación en Imagen y Diseño | Investigadora en Economía de la Cultura y Mercado del Arte Contemporáneo | Doctora en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona y Profesora en la Facultat de Bellas Artes de Barcelona – Departamento de Artes visuales y Diseño.

### **CV Joan Abelló**

DEA (*Diploma de Estudios Avanzados*) en Filología Catalana (UB-Universitat de Barcelona), y en Humanidades (UPF-Universitat Pompeu Fabra, Barcelona).

Doctor Internacional en Humanidades (teoría y estética de las artes) por la UPF-Universitat Pompeu Fabra, Barcelona. Diplomado en Gestión Cultural y *Fund Raising* (ESADE Business School, Barcelona). Crítico de arte y de *design*, histórico. Ha colaborado con diversas escuelas superiores de arte y diseño y universidades en Italia, Estados Unidos y España. Actualmente con la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona, donde ha codirigido Jornadas de Estudio sobre arte. Director del Institut Catalunya Àfrica y miembro del Consejo Directivo del Reial Cercle Artístic de Barcelona y del Comité Científico del Istitut Europeu di Design de Barcelona.

Ha comisariado numerosas exposiciones y actividades relacionadas con el diseño y el arte contemporáneo, y las prácticas del arte europeo en África.

Colabora, como crítico de arte y *design*, en distintos medios de comunicación europeos, publica una columna de opinión sobre arte en la revista EL TEMPS

### **CV Clara Mas**

Licenciada y DEA (Diploma de Estudios Avanzados) en Humanidades (UAB) | CAP (Certificado de Aptitud Pedagógica) especialidad en Geografía e Historia | Doctoranda en el Departamento de Lenguas Románicas de la UAB | Guía Oficial de Turismo de Cataluña | Fundadora de Insòlitbarcelona (visitas guiada urbanas) | Ha trabajado como gestora cultural en el CERC (Centro de Estudios y Recursos Culturales) de la Diputació de Barcelona | Colabora con el FAD (Fomento de las Artes y el Diseño) en la producción de los Premios Laus de Diseño Gráfico y Comunicación Visual y en la realización de las visitas guiadas de la Exposición “El mejor Diseño del año”

***CV Julia Varela***

Artista visual e investigadora interesada en temas relacionados con el cambio climático y la Antropoceno. Ha formado parte de exposiciones nacionales e internacionales celebradas en Alemania, Japón, Inglaterra, Australia, España, Suecia y Finlandia, entre otros.

Educación: Máster en Artes (Escultura) Royal College of Art London, 2015; Master de Formación del Profesorado (DIBUIX), Universidad de Barcelona UB, 2018; Licenciado en Bellas Artes, Facultad de Arte y Arquitectura UEM Madrid, 2008. Programas de investigación: Imágenes críticas, Kungl. Konsthögskolan / Royal Institute of Art, Estocolmo, Suecia 2018; SAAS-Fee Summer Institute de Arte, European Graduate School, Berlín - Suiza, 2016.

## TÍTULO SUPERIOR en Diseño Gráfico, Moda, Interiores y Producto

MATERIA/MODULE	LENGUAJES Y TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN
ASIGNATURA/SUBJECT	Técnicas de Representación I
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO/COURSE	1 Gráfico, Moda, Interiores y Producto
DOCENTE	Elenio Pico, Xano Armenter

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	150
CREDITOS	6

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	FORMACIÓN BÁSICA

### RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.  
Dominar la utilización del dibujo y el modelado manual tridimensional en el proyecto de diseño.

Técnicas instrumentales de la estructura, expresión y representación bidimensional y tridimensional. Construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información. El dibujo en el proyecto de diseño. Dibujo de observación, expresión y representación. Análisis de la forma y el espacio. Valoración y representación de la luz. Memorización y movimiento.

### RESULTADOS DEL APRENDIZAJE/LEARNING OUTCOMES

- OBJ.1- Lectura de modelos para la representación bidimensional.
- OBJ.2- Ejercitación en la lectura de las formas y la luz.
- OBJ.3- Práctica y reconocimiento de materiales para el dibujo.
- OBJ.4- Dibujo de la figura humana.
- OBJ.5- Desarrollo de hábitos para el dibujo en el contexto de lo cotidiano (sketchbook).

### CONTENIDOS y SESIONES

Para el desarrollo de las clases de figura humana se tendrá en cuenta distintos aspectos de representación de la misma: ejes, proporciones, figura estática, en movimiento, aspectos parciales (observación de manos, rostros, etc.), poses de tiempos cortos, medios y largos. Se aplicarán para la representación los elementos adquiridos en las primeras 8 sesiones.

Para el desarrollo del trabajo los alumnos tomarán contacto con diferentes materiales, escalas y soportes para aproximarlos a una experiencia que les permita familiarizarse con diferentes modos de representación de una forma lúdica y efectiva.

El curso implica integralmente la experiencia de materiales del dibujo. Se realizará fundamentalmente investigando las posibilidades del blanco, el negro y los grises aunque no se descartan experiencias utilizando el color.

Sesión 1	Presentación del curso e introducción. El punto, la línea, la forma. Formas bidimensionales y Tridimensionales. La luz.
Sesión 2	Introducción a los elementos constructivos del dibujo. El punto y la línea. Lectura de formas tridimensionales simples. Puntos principales. Tensión entre puntos. Relaciones entre objetos. Lecturas de proporciones, ancho y alto.
Sesión 3	Lectura de la forma. Lectura de objetos de estructura simple, direcciones y profundidades. La diagonal como elemento definidor de profundidad.
Sesión 4	Lectura de objetos de estructura simple. La luz. Estados: Luz, mediatinta y sombra. Lectura de las tres luces básicas, comprensión de las claves de valores. Representación de grises. Representación de colores en escala de grises.
Sesión 5	La luz. Comportamiento de la forma: Forma abierta y cerrada. Representación de formas abiertas y cerradas a partir de iluminaciones dirigidas, comprensión de la definición de la forma en función de la proximidad y la lejanía. Representación de grises. Representación de colores en escala de grises.
Sesión 6	La luz. La mancha como elemento constructivo. Superposición de capas para la construcción de medias tintas y sombras.
Sesión 7	Puntos de vista. Perspectiva: Experiencia en espacios cerrados. Lectura del espacio, representación del mobiliario del aula. Dibujos de ejecución rápida a partir de cambios de puntos de vista. Comprensión de la relación mirada y línea de horizonte.
Sesión 8	Puntos de vista. Perspectiva: Experiencia en espacios abiertos. Lectura del paisaje.
Sesión 9	Puntos de vista. Perspectiva: Experiencia en espacios urbanos.
Sesión 10	Dibujo de figura humana. Clase mixta. Dibujos de ejecución rápida y se ampliará progresivamente el tiempo de cada pose para la realización de observaciones mas detenidas.
Sesión 11	Dibujo de figura humana. Estudio de elementos parciales del cuerpo, dibujos de detalles y aproximaciones.
Sesión 12	Dibujo de figura humana. Pose de toda una clase. Representación total de la figura
Sesión 13	Dibujo de figura humana. Pose de toda una clase. Representación total de la figura
Sesión 14	Estudios de elementos vegetales, representación figurativa y síntesis geométrica.
Sesión 15	Entrega final / Examen / Feedback

### ENTREGA FINAL E INTERMEDIAS

A lo largo de la experiencia se les pedirá a los alumnos contar con un sketchbook donde volcarán dibujos relacionados con su entorno cotidiano. **Se hará del mismo un seguimiento semanal.**

Semanalmente se pedirá el desarrollo de ejercitación de refuerzo sobre los temas desarrollados en clase.

La entrega final consistirá en la presentación del material realizado en clase y los ejercicios relacionados más la entrega del sketchbook.

## SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Como la asistencia es obligatoria, la evaluación de las asignaturas se llevará a cabo siguiendo 3 parámetros que harán media ponderada para dar la nota final:

**1. Examen Final de la materia 30%**

**2 Presentaciones parciales de los ejercicios y láminas 40%**

**3. Dossier final recopilatorio de todos los ejercicios 30%**

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Técnicas:

Dominio de los sistemas de representación gráfica. Limpieza y coherencia en la aplicación de códigos gráficos y en el uso de sistemas de representación.

Capacidad para la experimentación. Uso adecuado de materiales, técnicas y recursos.

Comunicación visual, claridad y congruencia en la selección y / o creación de elementos de comunicación visual

Proyecto:

Proceso de trabajo. Consistencia y constancia en el proceso de trabajo.

Capacidad de creación Correspondencia y cohesión en la fase de producción y desarrollo del proyecto.

Capacidad de generar ideas. Destreza en la generación de soluciones alternativas en cantidad y calidad.

## MATERIAL NECESARIO ( ALUMNOS Y/O IED)

**Clases 10 a 13:** clase que permita a los alumnos trabajar en círculo alrededor del modelo.

**Clase 10:** Modelo femenina

**Clase 11:** Modelo femenina

**Clase 12:** Modelo masculino

**Clase 13:** Modelo masculino

**Alumnos:** los alumnos trabajarán fundamentalmente en papeles formato a4, a3 y a2. No se descarta el uso de papeles de mayor tamaño para alguna de las clases relacionadas con el dibujo de figura humana.

Papel DIN A3

Rotuladores al agua Edding

Rotuladores permanentes Edding 500, Edding 3000

Tinta china negra.

Pinceles de punta nº 8, 12

Pegamento.

Cartulina gris, blanca y negra

## CONTENIDO RECUPERACION JULIO+SEPTIEMBRE



Deberán entregar la totalidad de los trabajos realizados durante la asignatura más un ejercicio especial que estará relacionado directamente con los problemas puestos de manifiesto por el alumno a lo largo del curso.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro - Betty Edwards  
Espacio pintura creativa  
Curso completo de dibujo

### ***Elenio Pico***

Estudios: Escuela Nacional de Bellas Artes Manuel Belgrano

Profesorado Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón (Especialidad en Pintura)

Desarrolla actividades en múltiples campos de la comunicación Visual. Ilustración para la educación, niños y adultos. Ilustración infográfica, Animación web, realización integral de libros para niños, comics, comisariado de exposiciones de artes gráficas, Pintura, instalaciones, intervenciones en espacios públicos, educación y conferencias etc.

Está radicado en Barcelona desde el año 2000, fue premiado por la Associació Professional d'il·lustradors de Catalunya con el premio Junceda en los años 2008, 2009 y 2011 en las categorías de diseño, web y educación respectivamente.

Su Palabra y obra fue difundida y editada en Argentina, Brasil, Perú, México, EEUU, España, Italia, Francia, Holanda, Bélgica, Portugal, Inglaterra y Alemania.

En la actualidad se está preparando la compilación de sus trabajos realizados para La Abadía de Montserrat, Barcelona, "Pequeñas Historias de Grandes Pintores" por Pequeño Editor para Argentina y Corea.

### ***Xano Armenter***

Influenciado por el dibujo de comic, estudió el bachillerato en Vigo (Pontevedra) y diseño gráfico en la escuela Eina de Barcelona, (1973 - 1976) y arte (1978 -1980). Viaja a Nueva York donde se instala y completa sus estudios en la School of Visual Arts con Milton Glaser (1981) y gravado en la New York Academy (1982).

Durante todos los 80, vive en el East Village neoyorquino. En sus pinturas se nota primero la breve influencia del 'pattern painting' y sobretudo el impacto del graffiti y el expresionismo figurativo que marcan esa década, un realismo urbano y desenfadado, con mucho carácter.

A partir de los 90 y a la par con sus cambios de residencia entre Los Angeles, Nueva York y Barcelona, su trabajo sufre cambios y nuevos experimentos, con el color se dirige hacia la abstracción más radical y luego de nuevo el dibujo se impone y todo se mezcla con todo, en un lenguaje muy visual y personal.

### ***Eugenia López Reus***

Es doctora arquitecta, diseñadora y artista. Su docencia e investigación están basadas en la práctica de la arquitectura, el diseño y la fotografía, así como en una contrastada reflexión teórica reconocida internacionalmente. Se interesa especialmente en las conexiones entre la naturaleza reflexiva del diseño y los discursos de la memoria para fomentar la innovación y la sostenibilidad. López Reus es doctora en proyectos por la ETSAB/UPC y su carrera docente e investigadora incluye universidades en Europa y el Medio Oriente como la IE Universidad, Universidad de Navarra,

*Politecnico di Milano, American University of Sharjah y Abu Dhabi University, entre otras. En estas instituciones ha estado comprometida con la enseñanza, la investigación y la gestión académica, colaborando en procesos de acreditación y liderando proyectos de investigación. Su experiencia docente abarca la enseñanza de fundamentos del diseño, dibujo, proyectos, y metodologías de investigación aplicadas al diseño. Sus publicaciones abordan la teoría y la práctica del diseño, el arte y la arquitectura. Ha recibido premios y reconocimientos en concursos de arquitectura locales e internacionales. En 2015 co-funda CritTeam, un colectivo que investiga intersecciones del arte, el diseño y la arquitectura con las convenciones culturales. El trabajo de CritTeam cuestiona las nociones comunes de tradición, autenticidad e identidad a través de diversas técnicas digitales y tradicionales -como fotografía, foto collage y dibujo. Las obras e investigaciones de CritTeam han sido exhibidas y publicadas en diversas instituciones europeas y asiáticas como la Sharjah Art Foundation, University of Edinburg, Cumulus, The Bartlett (UCL), Docomomo, BEAU 2018 (Bienal Española de Arquitectura y Urbanismo), entre otras.*

## TITULO SUPERIOR EN DISSENY

MATERIA	Lenguaje y técnicas de representación y Comunicación
ASIGNATURA	Comunicación de proyecto I
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	1º TÍTULO SUPERIOR EN GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y PRODUCTO
DOCENTE	Hernán Ordoñez, Júlia Esqué, Soulafa Soubra, Susana Piquer

HORAS FRONTALES	45
HORAS TOTALES	100
CREDITOS	4
PRE-REQUISITOS	
CARACTER	Formación Básica

### COMPETENCIAS transversales y generales

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

T7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

G2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

G15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

## 1. RESUMEN DE CONTENIDOS DE LA MATERIA

Gestión de la información.

Dispositivos y estrategias digitales.

Tendencias en la comunicación de la información.

Construcción, composición y transmisión de ideas, pensamientos e información.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Cada proyecto de diseño necesita de una comunicación adecuada y eficiente para poderse explicar a los receptores/interlocutores/usuarios del mismo. Por este motivo es importante que los estudiantes **entiendan el porqué y cuáles son los principios esenciales de la comunicación de proyecto así como sus lenguajes, soportes, técnicas y recursos expresivos.**

La asignatura se centra en los elementos sintácticos y semánticos de la comunicación (visual, verbal, gestual) potenciando la adecuación de los elementos visuales y tipográficos al mensaje.

**Los principales contenidos teóricos se centran en:**

Teoría y conocimientos básicos de la comunicación de proyecto.

Construcción, composición y comunicación de la información (observación, análisis, síntesis, organización de la información).

Arquitectura de la información: estructura y composición.

Percepción visual: legibilidad, impacto y discurso visual.

Expresión y representación 2D y 3D / ilustración aplicados a la comunicación de proyectos.

Nociones de maquetación digital.

### 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Reconocer los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y de la comunicación.

Aprender las técnicas de presentación de un proyecto de diseño / concepto, trabajando en la comunicación visual de un mensaje, sabiendo elegir los lenguajes y las técnicas más adecuadas.

Saber comunicar una idea de proyecto en sus soportes más utilizados: Moodboard (referencias inspiracionales), Panel (layout explicativo del proyecto) y Portfolio.

### 4. CONTENIDOS Y SESIONES

#### SESIÓN 1

##### Introducción:

- Presentación de la asignatura y de los objetivos a cumplir.
- Qué es un Sketchbook (proceso), un Moodboard (referencias inspiracionales, ejemplos) y un Panel (layout explicativo del proyecto).
- Lenguajes de representación visual - Semiótica y proceso de síntesis

- Lanzamiento del **TP1: Síntesis**

**Síntesis:** El proceso de síntesis utilizando Forma.

Próxima clase traer por lo menos 3 revistas o publicaciones impresas para recortar. Traer kit "Analogic Designer" tijera, cutter, lápiz, pegamento en barra, celo, lápices.

#### SESIÓN 2

- Presentación oral con un tiempo acotado, análisis y corrección del "primer intento" de **TP1**.
- Se les pide a los estudiantes que continúen con el **TP1** y lleguen a la síntesis final. Trabajo en clase para la presentación final.
- Lanzamiento **TP2: Moodboard**, "qué es un moodboard y para qué sirve".

#### SESIÓN 3

- Presentación oral con tiempo acotado y entrega final **TP1**
- Trabajo eficaz en clase **TP2 - Moodboard**

#### SESIÓN 4

- Presentación oral con tiempo acotado y entrega final **TP2**
- Lanzamiento **TP3: Tipografía**.
- Trabajo grupal (2 integrantes).
- Formato DIN A3

Conceptos de jerarquización y organización.

Tipografía: usos y gestión.

Introducción a la organización de los elementos en un layout (página).

## SESIÓN 5

- Entrega final **TP3**. Feedback
- Lanzamiento **TP4: Infografía**

Trabajo grupal (2 integrantes)

Formato: DIN A2/DIN A1

Cada estudiante identifica 3 elementos distintos para el mapa (Recorrido desde casa hasta el IED)

## SESIÓN 6

- Presentación **TP4**. Feedback.
- Trabajo en clase y Entrega final **TP4**
- Proyección del trailer del film. Verán en casa la película entera, los alumnos tomarán notas en casa para debate y análisis en clase 7.
- Lanzamiento **TP5. Comunicación de un proyecto, basado en el visionado de un film.**

Trabajo grupal multidisciplinar (2 integrantes).

El objetivo principal del TP es la comunicación del proyecto, el objetivo secundario es el diseño del juego.

- **Primera etapa del TP5:** Diseñar un juego.  
Presentación en la próxima clase

## SESIÓN 7

- **Segunda etapa del TP5:**

Presentación del encargo (el juego).

Trabajar sobre la presentación.

Definir a qué quiere llegar el proyecto (por ejemplo, a la escena xxxx)

Diseñar la comunicación del juego.

Preparar 3 paneles DIN A3.

4 páginas del Book.

## SESIÓN 8

- **Nociones de maquetación** digital: Indesign 1.

Trabajar sobre los tres paneles DIN A3.

*Formato.*

*Grilla. Organización de elementos en un layout.*

*Tipografía. Estilos. Jerarquías.*

*Color*

## SESIÓN 9

- Pre-Entrega del TP5.

Trabajo en clase. Preparar la entrega final y su presentación.

Presentar

Explicación proceso, idea/concepto, resolución, presupuesto, documentación de la pre-producción y el proceso de diseño, incluyendo los materiales para la producción, otras decisiones propias de cada proyecto.

3. **Book.** Memoria descriptiva. (a modo de introducción al portfolio)

3a) Crítica fundamentada: contexto sociocultural de la escena. Referencias artísticas. Opinión sobre lo comunicado en la escena.

3b) Análisis estético, tecnológico, ¿cómo ven las diferentes disciplinas del diseño aplicadas al film?, etc.

3c) Comunicación: de dónde parto, hacia dónde quiero llegar (al juego). Los objetivos son los mismos que en los tres paneles de sinopsis, pero varían acorde a su nuevo soporte y formato.

3d) explicación del juego.

4. "Presentación en clase. Debate".

**Sugerencia: Realiza pruebas de impresión durante el proceso. Ajústalas. Nunca imprimas el día anterior.**

**Debes cumplir con los plazos de entrega en tiempo y forma.**

**EN ESTE MOMENTO LOS ESTUDIANTES DEBEN TENER TODOS SUS TP'S DIGITALIZADOS,  
PARA EL TP6**

## **SESIÓN 10**

- Hand in **TP5** al inicio de la clase.

- Lanzamiento **TP6. Portfolio.**

Qué es un Portfolio.

Componentes.

Visual Storytelling.

Refuerzo en Tipografía, Color y composición como elementos comunicacionales.

Diseño de la información:

+ Organización

+ Representación

Nociones de diseño editorial.

El Portfolio es la Entrega Final de la asignatura.

Trabajo Individual

Formato DIN A4.

Impreso (puedes agregar partes en modo collage) y PDF.

Debes crear una plantilla donde se represente un trabajo DIN A3 en formato DIN A4.

Contempla la portada como elemento de primer contacto visual.

Debe incluir un índice diseñado.

Es importante crear una secuencia de presentación.

El portfolio debe reflejar todos los trabajos realizados durante el año.

El portfolio contendrá:

**TP1** Síntesis de tu imagen

**TP2** (Videoclip. Moodboard)

**TP3** (Tipografía).

**TP4** (Infografía)

**TP5** (Film. Moodboard, Paneles explicativos y Book)

## **SESIÓN 11**

### **Portfolio.**

Trabajo en clase.

Contenidos.

Refuerzo en la representación gráfica de los contenidos.

Mix Contenidos y procedimientos digitales.

Learning by doing aplicado al **Portfolio**, y a la optimización de los **TPs 1-2-3-4**.

## **SESIÓN 12**

### **Procedimientos digitales.**

Indesign

Photoshop

PDF

Learning by doing aplicado al **Portfolio**, y a la optimización de los **TPs 1-2-3-4**

Learning by doing aplicado al **Portfolio**, y a la optimización de los **TPs 1-2-3-4**

Refuerzo en la representación gráfica de los contenidos.

## **SESIÓN 13**

### **Procedimientos digitales.**

Indesign

Photoshop

PDF

Learning by doing aplicado al **Portfolio**, y a la optimización de los **TPs 1-2-3-4**

Learning by doing aplicado al **Portfolio**, y a la optimización de los **TPs 1-2-3-4**

Refuerzo en la representación gráfica de los contenidos.

## **SESIÓN 14**

Entrega Final de la asignatura. Portfolio.

Detallada anteriormente

## **SESIÓN 15**

Feedback y entrega notas



## 5. EVALUACIÓN

Ejercicios en grupo e individuales 60%  
Presentaciones (parciales y finales) en clase 20%  
Trabajo de resumen - Dossier Final 20%

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

### **MATERIAL A ENTREGAR en las presentaciones intermedias y final**

Presentación PDF u otros formatos  
Dossier final  
Plafones  
Moodboard  
Sketchbook compartido con Fundamentos

#### **Entrega de cada ejercicio:**

##### **Presentación TP1:**

**La Síntesis como lenguaje comunicacional:** Forma.  
Trabajo individual. Formato no puede exceder un DIN A3.

Panel con la síntesis de tu imagen (cara). Puede ser una silueta, un pictograma o una expresión artística sintética (no un dibujo hiperrealista).

Debes utilizar forma.

#### **Hacer registro fotográfico y guardarlo para la entrega final**

##### **Presentación TP2:**

##### **Moodboard.**

Trabajo individual.  
Formato DIN A3.

Partiendo del visionado de un videoclip elegido por el alumno, Realizar en clase de un moodboard.

Se debe transmitir el "mood" a quienes no conozcan el video.

#### **Hacer registro fotográfico y guardarlo para la entrega final**

---

### **Presentación TP3:**

#### **Tipografía.**

Trabajo grupal (2 integrantes).  
Formato DIN A3

Panel tipográfico donde se demuestren aspectos compositivos y jerarquización del texto.

### **Hacer registro fotográfico y guardarlo para la entrega final**

---

### **Presentación TP4:**

#### **Infografía.**

Trabajo grupal (2 integrantes).

Selección y desarrollo de información y creación de una imagen visual en formato mapa (Recorrido desde casa hasta el IED)

### **Hacer registro fotográfico y guardarlo para la entrega final**

### **Presentación TP5:**

#### **Comunicación de un proyecto, basado en el visionado de un film.**

Trabajo grupal (3 integrantes).

Todos los grupos parten de lo mismo (el film), pero las soluciones son diferentes. Participan las distintas disciplinas (carreras) de diseño.

1. **Moodboard.**
2. **Tres Paneles de presentación.**  
Formato DIN A3.

Explicación proceso, idea/concepto, resolución, presupuesto, documentación de la pre-producción y el proceso de diseño, incluyendo los materiales para la producción, otras decisiones propias de cada proyecto.

#### 3. **Book.** Memoria descriptiva.

(a modo de introducción al portfolio)

3a) Crítica fundamentada: contexto sociocultural de la escena. Referencias artísticas. Opinión sobre lo comunicado en la escena.

3b) Análisis estético, tecnológico, ¿cómo ven las diferentes disciplinas del diseño aplicadas al film?, etc.

3c) Comunicación: de dónde parto, hacia dónde quiero llegar (al juego). Los objetivos son los mismos que en los tres paneles de sinopsis, pero varían acorde a su nuevo soporte y formato.

3d) explicación del juego.

#### 4. "Presentación en clase. Debate".

—  
**Presentación TP6:**

**Entrega Final de la asignatura. Portfolio.**

Trabajo Individual Formato DIN A4.

Impreso (puedes agregar partes en modo collage) y PDF.

Debes crear una plantilla donde se represente un trabajo DIN A3 en formato DIN A4.

Contempla la portada como elemento de primer contacto visual.

Debe incluir un índice diseñado.

Es importante crear una secuencia de presentación.

El portfolio debe reflejar todos los trabajos realizados durante el año.

El portfolio contendrá:

**TP1** Síntesis de tu imagen

**TP2** (Videoclip. Moodboard)

**TP3** (Tipografía).

**TP4** (Film. Moodboard, Paneles explicativos y Book)

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Claridad y coherencia en la explicación de las ideas

Claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual

Coherencia y constancia en el proceso de trabajo

Eficacia en la gestión de tiempos y recursos

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

### IED:

Ordenador y cañón proyector **con buena resolución.**

Altavoces

Revistas, libros, para recortar y pegar.

Hojas formato DIN A3.

Elementos de corte y pegado.

Papeles.

Aula con ordenador y proyector.

Varios conversados durante las clases.

### Alumnos:

Cuaderno DIN A5. TIGER para sketchbook

Revistas, libros, para recortar y pegar.

Varios conversados durante las clases.

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

Trabajos realizados durante el curso + Trabajo extra a convenir.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

### **Information Graphics.**

Sandra Rendgen, Julius Wiedemann  
TASCHEN.  
ISBN: 978-3-83652879-5

### **Open Here : The Art of Instructional Desig**

Authors: Paul Mijksenaar, Piet Westendorp.  
Publisher: Stewart Tabori & Chang; illustrated edition edition (October 1, 1999)  
ISBN-10: 1556709625  
ISBN-13: 978-1556709623

### **Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica**

Autor: Bruno Munari  
Publisher: Editorial Gustavo Gili, S.L.; 1985  
ISBN: 978-84-252-1203-1

### **Cómo Funciona la música.**

Author: David Byrne .  
Publisher: RANDOM HOUSE, 2014  
ISBN 9788439727972

### **Sistemas de retículas.**

Josef Müller-Brockmann.  
Editorial Gustavo Gili.  
ISBN: 9788425225147

### **Manifiesto del tercer paisaje**

Autor: Gilles Clement  
Editorial Gustavo Gili. 2007  
ISBN 9788425221255

### **Seis propuestas para el próximo milenio**

Autor: Italo Calvino  
Siruela. 2012  
ISBN 9788478444144

### **Alehop!: dissenys, enginys i remeis**

Institut de Cultura de Barcelona  
Ed. Electa, 2003

### **Objets anonymes**

Author: Edwards, Jeremy.  
Jean-MichelPlace Editions, Paris 2000

**FILMS:**

**Grand Hotel Budapest**, Wes Anderson, 2014  
**Mi tío (Mon oncle)**. Jacques Tati.

**LINKS:**

[https://www.ted.com/talks/ajit\\_narayanan\\_a\\_word\\_game\\_to\\_communicate\\_in\\_any\\_language#t-119184](https://www.ted.com/talks/ajit_narayanan_a_word_game_to_communicate_in_any_language#t-119184)

**Casos:**

**El potencial de lo “no-diseñado”**: [http://www.recetasurbanas.net/v3/index.php/es/Reflexión acerca del “mal diseño”](http://www.recetasurbanas.net/v3/index.php/es/Reflexión_acerca_del_“mal_diseño”): El caso del diagrama del metro de NYC por Massimo Vignelli.

**Ejercicio de observación**: <http://www.animalsontheunderground.com/the-animals.html>

**Ejercicio de observación**: <http://artiseverywhere.serraglia.com/how-is-art-made/>

**Clasificación de elementos**: [http://www.herramientasparticipacion.edu.uy/index.php?option=com\\_content&view=article&id=185&catid=94&Itemid=329](http://www.herramientasparticipacion.edu.uy/index.php?option=com_content&view=article&id=185&catid=94&Itemid=329)

## 9. CV

**HERNÁN ORDOÑEZ**

Licenciado en Diseño Gráfico FADU-UBA (Universidad de Buenos Aires), Argentina. Diseñador y docente, colabora con empresas y escuelas de diseño en Europa y América.

Tutor de proyectos que obtuvieron premios como “Reinvest the money”, Monnaie de París 2018 / “The Dog’s Bollocks” DesignBridge, Londres / Signes / ADI-FAD / Laus / MADinSpain / Ecodisseny, Generalitat de Catalunya 2017 / Museo Guggenheim Bilbao. Varios fueron seleccionados por diversas publicaciones y otros permitieron a los estudiantes realizar sus primeras experiencias laborales en agencias y organizaciones de prestigio internacional.

Creador y coordinador de Master en Diseño Gráfico de la Información y Media Branding, IED Barcelona en colaboración con Turner Broadcasting System declarado de interés por el CCEBA - Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) // Project Leader de Selected Europe, Visual Inspiration from Bilbao, city of Design UNESCO // Project Leader de Workshops Week + Alumni Design Days en IED Barcelona // Certificado por Rasmussen Consulting (Denmark) para diseñar y facilitar workshops con la metodología LEGO SeriousPlay. Impulsor de la primera conferencia e implementación de ésta metodología en una escuela de diseño (IED, Barcelona) // Autor del libro "Typex. Una experiencia docente con Tipografía" (IndexBook, Barcelona) // Docente de Tipografía en Cátedra Longinotti (FADU-UBA) en su etapa fundacional // Participante activo en conferencias y workshops en Europa y América.

<https://www.linkedin.com/in/hernanordonez/>

## **SOULAFA SOUBRA**

Degree in Graphic Design from the American University of Beirut, Lebanon. Followed by an MA in Performance Design & Practice from St. Martins, London. Instructor for the International Baccalaureate in Visual Arts and Media; MYP and DP program at Well-spring Learning Community, Beirut, Lebanon. Moreover, "Set Design & Creative Concepts" course at The American University of Beirut, Lebanon.

Manager and instructor at The Artwork Shop; Creative space.  
Curator of various theatre set productions and exhibitions.  
Designed for diverse companies and institutions such as MTV Arabia, TBWA Dubai, ICRC, AUB Initiative...

[www.linkedin.com/in/soulafa-soubra](http://www.linkedin.com/in/soulafa-soubra)

## **SUSANA PIQUER**

Graduada como Arquitecto Técnico por la Universidad Politécnica de Barcelona, con un Máster en Diseño de Interiores y un Máster en Dirección de Arte.

Susana Piquer fue cofundadora de Colectivo Fos en 2013, y después de trabajar con artistas y agencias creativas, creó Colapso Studio en 2014, una estudio de diseño centrado en espacios, ya sean permanentes o efímeros, y objetos.

Desde entonces compagina los proyectos con la docencia en diferentes Escuelas de Diseño internacionales.

[www.colapsostudio.com](http://www.colapsostudio.com)  
<https://www.linkedin.com/in/susanapiquer/>

## **JÚLIA ESQUÉ**

Licenciada en Diseño de Producto por la Universidad Elisava, Barcelona.  
Master en Diseño de Producto en ECAL, Lausanne, Suiza.

Desde 2014 colabora estrechamente con Stephen Burks del estudio Stephen Burks Man Made (Premio Nacional de Diseño EUA, 2015), y desde 2017 con el diseñador Martí Guixé.

Asimismo impulsa proyectos de diseño relacionados con iluminación, espacios y accesorios de moda para distintas marcas.

Clientes seleccionados: Dedon, Bolon, BD Barcelona, Louis Vuitton, Roche Bo-bois, Nanimarquina, Nomad Coffee, Parachilna, Baccarat, Andrés Sardà.

[www.juliaesque.com](http://www.juliaesque.com)  
<https://www.linkedin.com/in/júlia-esqué-994bbba5>

## TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y PRODUCTO

MATERIA	Introducción al Marketing
ASIGNATURA	Introducción al Marketing
SEMESTRE (1-8)	1
CURSO	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO, MODA, INTERIORES Y PRODUCTO
DOCENTE	Teresa Buhigas   Kike Macías   Jaume Massons

HORAS FRONTALES	30
HORAS TOTALES	100
CRÉDITOS	4

PRE-REQUISITOS	-
CARACTER	Formación Básica

### COMPETENCIAS generales, transversales y específicas

- T14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- G10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- G11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- G13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- G16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- G17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
- G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G20. 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.
- G21. Dominar la metodología de investigación.
- G22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

### 1. RESUMEN DE LOS CONTENIDOS DE LA MATERIA

Conocer las diferentes áreas de trabajo del marketing, tanto como las principales herramientas aplicables a cada una de las áreas.

Aplicación de principios y herramientas al análisis de casos.

Ofrecer una visión general del análisis y de la planificación del marketing.

## 2. RESUMEN DE LA ASIGNATURA

Para obtener una mayor comprensión del mundo actual, es necesario comprender nuestra relación con el entorno en el que nos encontremos en cada momento. En la sociedad actual, el marketing está omnipresente y abarca todos los ámbitos de relación con el entorno.

Introducción al marketing acerca el alumno a una primera comprensión del entorno e investigación de mercados en marketing, estudio de conceptos elementales de marketing, revisión de las herramientas básicas de segmentación, así como la exploración de los conocimientos de estrategias de branding, comunicación esenciales.

La asignatura tendrá un marco teórico y unos ejercicios prácticos que se focalizan en:

1. Conocer las diferentes áreas de trabajo del marketing, así como las principales herramientas aplicables a cada una de las áreas.
2. Aplicación de principios y herramientas al análisis de casos.
3. Ofrecer una visión general del análisis y la planificación del marketing.
4. Evaluar y apoyar la teoría del marketing estratégico a través del grupo de investigación y trabajo Presentación de un caso (elemento práctico).

## 3. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1. Visión general del análisis y de la planificación del marketing.
2. Conocimiento básico de los conceptos de marketing y comunicación.
3. Conocimiento de las herramientas de Investigación de Mercados.
4. Conocimiento básico de las estrategias de segmentación y posicionamiento.
5. Conocimiento inicial para la creación de valor de marca o branding.

## 4. CONTENIDOS Y SESIONES

### **Sesión 1.**-Presentación asignatura + Qué es marketing

### **Sesión 2.**-Necesidades y comportamiento del consumidor

- Bríffing Actividad 1

### **Sesión 3.**- Proceso de compra

### **Sesión 4.**- La segmentación de consumidores y target

### **Sesión 5.**-La investigación de mercado

- Entrega actividad 1

### **Sesión 6.**- Definición del entorno competitivo de la marca

- Bríffing actividad 2

### **Sesión 7.**-Valor de marca y Estrategias competitivas

### **Sesión 8.**-Propuesta de posicionamiento y posicionamiento

- Checkpoint actividad 2.

### **Sesión 9** Marketing Mix 7P's (de la 4 a las 7P's)



- Actividad individual 2: Tarea 1
- Feedback / Debate solución tipo actividad 1

Sesión 10 .-Producto / Servicio

- Feedback / Debate solución tipo actividad 2

Sesión 11 .-Precio

Sesión 12 .-Distribucion

Sesión 13 .-Comunicacion

- Actividad tareal 2 entrega

Sesión 14 .-Comunicacion - MKT de Guerrilla

- Brífling tarea 3

Sesión 15 .-Personas y Procesos.

Sesión 16 .-Entorno fisico.

Sesión 17 .-Marketing Management / Análisis DAFO

- Entrega actividad 3/ Brief actividad 4

Sesión 18 .-Marketing Management / El plan de marketing

Sesión 19 .-El marketing en las organizaciones.

- Entrega actividad 4

Sesión 20 .-Examen. **Cierre Módulo.**

## 5. EVALUACIÓN

### SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Se realizarán 3 trabajos y un examen con el siguiente reparto de porcentajes sobre la nota final:

#### TRABAJOS:

Trabajos individuales y grupales = 65%  
2 Trabajos individuales [ 10% + 10% ]  
2 Trabajos en grupo [ 22,5% + 22,5% ]

#### EXAMEN:

Se realizará un examen final para el cual se dispondrá de 50 minutos para realizarlo y que supondrá un 35% de la nota final.

**NOTAS: Las notas finales van vinculados a los Resultados del Aprendizaje y serán el resultado de una evaluación continuada.**

Características:	Nota:
Excelente: nivel equiparable a un resultado profesional	10
Excelente: acercándose a un nivel profesional	9-9,9
Notable: Muy bueno, en algunos casos llegando casi a excelente	7-8,9
Suficiente: Satisfactorio, algunos débiles, algunos buenos	5-6,9
Insuficiente: Débil, suspenso marginal	4-4,9
Insuficiente: Suspenso claro	0-3,9

### MATERIAL A ENTREGAR para las presentaciones intermedias y final

Todos los trabajos deberán ser entregados en uno de los siguientes formatos digitales en la forma y fecha indicada por el profesor de la asignatura.

Formatos aceptados para las presentaciones y trabajos: .PPT, .PDF y formatos de vídeo (.avi, .mp4 o cualquiera equivalente).

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Coherencia y constancia en el proceso de trabajo.  
Evaluable mediante proyectos.
- Claridad y congruencia en la selección y/o creación de elementos de comunicación visual.  
Evaluable mediante los materiales creados para las presentaciones.
- Calidad y rigurosidad en la selección de las fuentes de información.  
Evaluable en el trabajo de investigación.
- Precisión en la aplicación del vocabulario y del lenguaje.  
Evaluable en las presentaciones orales, trabajos entregados y examen final.

## 6. MATERIAL NECESARIO (POR PARTE DE LOS ALUMNOS Y/O POR PARTE DEL IED)

Toda la bibliografía utilizada está disponible en la mediateca.  
Si se necesitara algún recurso online, el profesor indicará la forma y el modo de obtenerlo.

## 7. CONTENIDO RECUPERACION JULIO

La recuperación de Julio consistirá en un examen de 20 preguntas que contemplará todos los contenidos vistos en clase.

## BIBLIOGRAFÍA

Philip Kotler. *Marketing Management: Analysis Planning, Implementation and control*. Prentice Hall. 1996

David A. Aaker. *Managing Brand Equity*. New Jersey: Prentice hall. 1991

Al Ries & Jack Trout. *The Positioning: The Battle for Your Mind*. Editorial 1980

Libros Profesionales de Empresa ESIC, *Principios de marketing*. Madrid: ESIC EDITORIAL. 2011

Kotler & Armstrong. *Principles of Marketing*. 16 edition. Editorial: Prentice Hall Publishing. 2008

Philip Kotler, Svend Hollensen and Marc Opresnik. *Social Media Marketing*. 2nd edition. 2017

## CV

### **Profesora: Teresa Buhigas**

Licenciada en Dirección y Administración de empresas y MBA por ESADE. Desarrolla su carrera profesional en proyectos de consultoría en diferentes sectores y empresas de gran consumo y servicios. Ha colaborado con instituciones y proyectos internacionales vinculados con, entre otros, los JJ.OO. Barcelona 92, el Banco Mundial y diferentes niveles de la administración pública en Brasil, Colombia, El Salvador, España, Guatemala y México. Teresa ha sido miembro del equipo docente de ESADE Business School durante doce años en el departamento de Marketing. En el año 2002 entra a formar parte del equipo de profesores de IED Barcelona, como profesora de asignaturas relacionadas con marketing estratégico y proyectos finales de tesis, tanto de investigación como de implementación en empresas. Desde 2011 es Module leader del área de Marketing Strategies and Techniques en el programa de BAH Fashion Marketing and Communication, de la Universidad de Westminster en Barcelona. Desde 2015 es coordinadora académica del Master in Fashion Management en IED Barcelona.

### **Profesor: Kike Macías**

Kike es Graduado en Diseño de Interiores y Master Project Manager con extensa experiencia trabajando a nivel internacional. Durante su carrera profesional ha colaborado con marcas como Sony, Zara, Roca. Con experiencia como jefe de proyectos internacionales en India y realizando proyectos en India, Europa, Oriente Medio y Sud Este Asiático realizando proyectos siendo responsable del diseño y de la estrategia del marca junto con los departamentos de marketing. Ha realizado charlas e impartido clases en varias universidades de diseño en Barcelona, UK, Mexico y Sri Lanka. También es miembro de la HEA (High Education Academic) bajo los estándares de UKPSF. Jefe departamento de Diseño de Interiores y de Productos en el Campus Internacional de la Northumbria University en Colombo, Sri Lanka. Actualmente combina labores como Fundador de Studioapart, estudio multidisciplinar con orientación internacional, con su otra pasión Yoga.

### **Profesor: Jaume Massons**

Jaume es profesor de Marketing & Project Management en varias Business School en Barcelona. Recibió su título de máster en European Masters in Sports Organization Management del COI (Lausanne, Switzerland). Atesora más de

14 years de experiencia como consultor en marketing & management en proyectos nacionales e internacionales. Ha sido asesor del Ministro de Deporte de Panamá, Consultor y formador para Olympic Solidarity en Timor Oriental y Director de Marketing & Business Developer en Arabia Saudí. También ha fundado 3 start-ups especializadas en CRM, Consultoría aplicada en países en desarrollo y desarrollo de APPs móviles. Recientemente forma parte del equipo de mentores del Catalan Sports Cluster (Indescat) para desarrollar el programa INDESUP! y promover el emprendimiento en deporte.

<https://www.linkedin.com/in/jaumemassons/>

## UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN

MODULE	Products and Systems Project
SUBJECT	Styling Project
SEMESTER (1-8)	3
COURSE	2nd UNDERGRADUATE DEGREE IN PRODUCT DESIGN
TEACHER	Alfonso Diestro

IN CLASS HOURS	45
TOTAL HOURS	150
CREDITS	6

PRE CONDITION	
CHARACTER	Mandatory

### SKILLS general, transversal and specific

T2. Gather together relevant information to analyse, summarise and manage it properly.

EDP3. Propose, evaluate and determine alternative solutions to complex problems of product and system design.

EDP4. Assess and integrate the aesthetics realm regarding product use and functionality.

EDP9. Master the visual-graphic resources of two- and three-dimensional representation.

### 1. MODULE SUMMARY

- Complete a project by paying the utmost attention to the full definition of form by using the different tools learned.
- Define aesthetic and technical details.
- Concept: prepare the brief.
- Sketching: interpret the concept.
- Rendering: representation and evolution of proposals and 3D CAD modelling.
- Present draft project: freezing modelled design: physical E1/4 clay model and virtual model.
- Present work methodology.
- Brief abstract.
- Analyse social trends in products and design.
- Analyse a project from the point of view of market, society and technology in order to define objectively areas of opportunity.
- Define product target and positioning.
- Conceptualise and define product, product development.
- Develop drawings and collective revision.
- Knowledge and practice of design process.
- From concept to idea, from formalisation to final refining.
- Undertake exercises that develop imaginative and formalisation skills.
- Research: historical approach to product.
- User: identify needs and an approach to environment (trends, new technologies).
- Market: an approach to the solutions of competitors.
- How to prepare a brief: essential elements.
- Generate ideas and concepts: introduction to the techniques of creativity.
- Sketches, models, 3D and other tools of representation.
- Gestural and verbal communication.
- Understand the importance of human beings as users.

## 2. SUBJECT SUMMARY

The project it's about create a device to use in moments of leisure time. The most important thing it's create a product that makes a relationship with environment, use and user. In this project, the student learn about how can made a complete working performance, from first ideas, sketches and concepts to final product.

## 3. LEARNING OUTCOMES

- Study an advanced design project based on a methodology focusing on new product innovation.
- Study and guidance in the creation of future scenarios by undertaking an in-depth analysis of the past and present in order to elaborate new ideas applicable to a new environment.
- Analyse a project from the point of view of market, society and technology in order to define objectively areas of opportunity.
- Acquire tools to present the entire design process both digitally and orally.
- Implementation of strategy and decision criteria, innovation and quality.
- Apply representation and presentation techniques for full design definition and communication towards both its understanding and acceptance.

## 4. SESSIONS AND CONTENTS

1-Briefing and project presentation. Talk about every information and details they need for make the final presentation. The student has a detailed presentation about every part of the process and how it's made. Idea, concepts, research, user, sketches...etc.

2-The students do an exercise about a device, with pictures of different brands in the market. The idea it's make a device close to the concept and philosophy of every different brand. The drawings are made in periods of ten minutes, and the student does an oral presentation about your ideas and sketches.

3-The second practice it's about the idea to design a device with different situations and moments with different users and needs. The student designs a different sketches and proposals and makes an oral presentation, explaining details.

4- Presentation and detailed analysis about professional sketches made by different professional designers. Talk about how it's made, technique, results, and details. The student learns about different possibilities to make sketch presentations in different surfaces and different materials.

5- Talk about prototypes, how it's possible to make a sample and the student have an explanation and pictures of different materials, surfaces and details.

6 /12 -Teaching students individually or in group, about his final presentation. Focus and attention about details, right information about content, working process in class, explanation about how it's made a great a clear presentation. Focus in the final product, organization about timing and best graphic options for make it.

13/14 Making prototypes and samples. The student makes a prototype of his final product making by different materials, techniques and searching best options. The student creates a prototype about the idea of his project, and learn about real sizes, volumes and how it's possible to make.

## 5. EVALUATION

### EVALUATION SYSTEM

Active participation in class 10%  
Dossier / final presentation 70%  
Final oral presentation 20%

**GRADES: The final grades are related to the Learning Outcomes and will be the result of a continuous assessment**

Characteristics:	Grade:
Excellent: Comparable level to a professional result	10
Excellent: approaching a professional level	9-9,9
Notable: Very good, sometimes reaching almost excellent	7-8,9
Enough: Satisfactory, some weak, some good	5-6,9
Poor: Weak, marginal suspended	4-4,9
Insufficient: Clear Suspense	0-3,9

#### **MATERIAL DELIVERY for final and intermediate presentations**

FINAL PRESENTATION:PPT / PDF Presentation

- 1-Idea / concept
- 2-Inspiration mood board
- 3-Investigation / research
- 4-Target / user
- 5-Sketches
- 6-Color chart
- 7-Materials research
- 8-Final product details
- 9-3D render
- 10-Prototype / sample

#### **EVALUATION CRITERIA**

- 1-Clarity and coherence in the explanation of ideas
- 2-Natness and consistency in the application of the graphic codes and the uses of the representation systems.
- 3-Coerence and consistency in the working process
- 4-Effectiveness in time and resource management

#### **6. REQUIRED MATERIAL (BY THE STUDENTS AND/OR BY IED)**

- Paper
- Sketchbook
- Pen
- Pencil
- Marking pen
- Computer

#### **7. RETAKE CONTENT JULY**

- Dossier / final presentation 80%
- Oral presentation 20%

#### **BIBLIOGRAPHY**

- 1-Analog Dreams / Michael Ditullo
- 2-Ecodiseño / Silvia Barbero
- 3-Tienes una Idea / Pau Garcia-Milà
- 4-Illustration Now / Taschen
- 5-Philippe Starck / 25 Years ofTaschen
- 6-Sole Provider / Robert Scoop Jackson / Power House Books.
- 7-The Industrial Design Reader / Carma Gorman
- 8-Change by Design / Tim Brown
- 9-Claves del Diseño / Packaging 01 (Gustavo Gili)
- 10-Diseño Del Siglo XX (Bibliotheca Universalis) / Tashchen
- 11-Designed by Apple in California / Luke Hayman

## CV

Freelance designer with more than fourteen years of experience.

### Academic background:

Graduated in Illustration / Llotja Arts School.

Graduated in Fashion and textile / IED Barcelona

Graduated in Master of Shoes and Accessories./ IED Barcelona

### Professional career:

1-Jordi Labanda / Handbags designer.

2-Pirelli Pzero / Footwear designer, packaging,

3-McLaren Formula One Team / Footwear designer, product designer, art director, packaging, branding.

4-F1 Formula One / Footwear designer, packaging, branding.

5-Rocawear / Shoe designer, branding

6-Best Kitesurf Clothing / Sportswear designer, branding.

7-Desigual / Head Designer at Sportswear category, sneakers design, apparel, accessories, branding.

8-Moov Activewear / Apparel designer, branding.

9-McRoller / Product designer, sportswear design, branding.

10-Hoff Hall Of Fame / Art director, footwear designer, branding.