

Projectes de disseny de producte 3

Proyectos de diseño de producto 3

GUÍA DOCENTE

1_ Dades d'identificació de l'assignatura

1_ Datos de identificación de la asignatura

Especialitat <i>Especialidad</i>	Diseño de Producto				
Departament <i>Departamento</i>	Proyectos e Investigación				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	10	Curs <i>Curso</i>	3	Semestre <i>Semestre</i>	1
Tipus d'assignatura <i>Tipo de asignatura</i>	Obligatoria				
Llengua d'impartició <i>Lengua de impartición</i>	Castellano / Valenciano				

2_ Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

2_ Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Según el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, en su Artículo 3 define la finalidad de estas enseñanzas y el perfil profesional del diseñador, de la siguiente manera: Las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño tienen como objetivo formar profesionales cualificados capaces de integrar conocimientos diversos, adaptarse a los cambios sociales y tecnológicos, y contribuir al desarrollo cultural y económico. El diseñador debe estar capacitado para abordar todas las fases del proyecto de diseño —desde la idea hasta su realización— combinando funcionalidad, técnica y estética.

Esta asignatura, correspondiente al tercer curso del Grado en Diseño de Producto, tiene como objetivo general introducir al alumnado en el **diseño de luminarias**, un ámbito donde se integran la creatividad,

la innovación tecnológica y la capacidad de transformar espacios y percepciones a través de la luz.

El estudiante profundizará en los conocimientos propios de esta tipología de producto, entendiendo la **luz como un material intangible** capaz de generar atmósferas, emociones y diálogos entre objeto, espacio y usuario. Se fomentará una actitud **experimental, crítica y propositiva**, trabajando con la interacción entre forma, material, tecnología y percepción, aplicando criterios de **ergonomía, sostenibilidad, eficiencia y confort lumínico**.

Asimismo, se impulsará el desarrollo de la **autonomía, la toma de decisiones y la responsabilidad profesional**, mediante la simulación de **encargos reales**, la participación en **concursos, workshops, visitas a empresas del sector** y otras actividades vinculadas al entorno profesional del diseño de producto.

Con esta asignatura, el alumnado adquirirá herramientas conceptuales, técnicas y comunicativas para abordar **proyectos de diseño de luminarias desde una perspectiva contemporánea, funcional y con proyección profesional**, preparando el camino hacia el **Trabajo Fin de Grado (TFG)** y su futura inserción laboral.

3_ Coneiximents previs

3_ Conocimientos previos

El alumno/a debe haber cursado y aprobado las siguientes asignaturas correspondientes a los cursos de 1o, 2o y 3o

de los Estudios Superiores de Diseño de Producto:

- Proyectos básicos.
- Proyectos de diseño de productos 1, 2.

Es recomendable haber cursado y aprobado las asignaturas de:

- Diseño básico.
- Dibujo y técnicas gráficas.
- Espacio y volumen.
- Sistemas de representación.
- Análisis de tendencias para el diseño de productos.
- Modelización y prototipado.
- Gestión del Diseño.
- Cultura del Diseño.

4_ Competències de l'assignatura

4_Competicencias de la asignatura

CG	. CG 8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales Contribución de la asignatura a la adquisición de la Competencia.....BASTANTE CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. Contribución de la asignatura a la adquisición de la Competencia.....BASTANTE CG21 Dominar la metodología de la investigación. Contribución de la asignatura a la adquisición de la Competencia.....BASTANTE
CE	CE 1 Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y con las relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto. Contribución de la asignatura a la adquisición de la Competencia.....MUCHO CE 2 Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas y procedimientos adecuados. Contribución de la asignatura a la adquisición de la Competencia.....BASTANTE CE 4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. Contribución de la asignatura a la adquisición de la Competencia.....MUCHO CE 6 Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso. Contribución de la asignatura a la adquisición de la Competencia.....BASTANTE CE9 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional. Contribución de la asignatura a la adquisición de la Competencia.....MUCHO
CT	CT 2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizar y gestionarla adecuadamente. Contribución de la asignatura a la adquisición de la Competencia.....BASTANTE CT9_ IntegrarSE adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos. Contribución de la asignatura a la adquisición de la Competencia.....BASTANTE CT 15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

	Contribución de la asignatura a la adquisición de la Competencia.....BASTANTE
--	---

5_ Resultat d'aprenentatge

5_ Resultados de aprendizaje

Resultats d'aprenentatge Resultados de aprendizaje	Competències relacionades Competencias relacionadas
R1 - El alumnado generará a lo largo de cada una de las unidades la tipología de proyectos, propios de Trabajo Final de Título: experimental, investigación y profesional.	CT2, CT14, CT15, CG1, CG11, CE2
R2 El alumnado aplicará los conocimientos de usabilidad, ergonomía, antropometría y confortabilidad, así como de sostenibilidad y tendencias para el desarrollo de propuestas y configuración de ideas en el desarrollo conceptual de nuevos productos.	CE1, CE2, CE3, CE4
R3 El alumnado desarrolle técnicamente el producto para su edición o producción a través de memorias técnicas aplicando la normalización.	CG1, CE4, CE1, CT2
R4 El alumnado llevará a cabo maquetas, modelos, prototipos y preseries aplicando de forma óptima las competencias adecuadas.	CT2, CG11, CE2, CE4
R5 El alumnado gestionará la información y documentación generada a lo largo del desarrollo del proyecto y la expondrá acorde a criterios comunicativos, comerciales, didácticos y de difusión, coherente con los criterios propuestos para el proyecto.	CE2, CT14, CE6
R6 El alumnado plantea la planificación, viabilidad técnica, productiva comercial de proyectos más acorde con la propuesta planteada en el proyecto y coherente con los requerimientos.	CE3, CE1, CE4
R7 El alumnado respeta y valora las normas de convivencia social para la colaboración en equipos profesionales interdisciplinarios y contextos culturales diversos.	CT9

6_ Activitats formatives

6 _ Actividades formativas

6.1. Activitats de treball presencials 6.1. Actividades de trabajo presencial			
ACTIVITATS ACTIVIDADES	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)
Classes presencial Clases presencial	Clases magistrales en las que el profesorado expone los contenidos teóricos y prácticos fundamentales. Durante estas sesiones se realizará un análisis de las competencias a adquirir, así como la explicación y demostración de las capacidades, habilidades y conocimientos necesarios para el diseño de mobiliario. Principales actividades: Actividad 1: Presentación general de la asignatura, objetivos, contenidos, metodología y criterios de evaluación. Actividad 2: Clases magistrales introductorias sobre los principales temas que conforman el temario de la asignatura, con especial atención a la metodología proyectual, aspectos técnicos y psicológicos de la luz, influencia de la luz sobre y a través de los materiales y procesos y técnicas.	RA 1 a RA 7	30
Classes pràctiques Clases prácticas	Trabajo individual y grupal supervisado, y aprendizaje basado en proyectos Supervisados por el profesorado, permite al alumnado desarrollar competencias tanto personales como colaborativas. Las actividades incluyen estudio de casos, proyectos, talleres prácticos, resolución de problemas, estudios de campo, uso de aulas de taller e informática y laboratorios, así como visitas a exposiciones y otros eventos relacionados con el diseño. Además, se promueve la búsqueda autónoma de información en bibliotecas, bases de datos y recursos digitales. Metodología: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) El alumnado llevará a cabo el desarrollo de un proyecto completo de diseño de luminaria, vinculado a un encargo real o simulado. El proyecto debe cumplir con los requisitos formales y de contenido establecidos en el enunciado entregado, reflejando un nivel adecuado de competencias conceptuales, técnicas, procedimentales y estéticas. Actividades principales: Actividad 3: Desarrollo del diseño de una pieza de luminaria para un espacio comercial, tienda o tipología concreta. Actividad 4: Segunda fase del PROYECTO 3 – Desarrollo en grupo/individual de un prototipo a escala 1:1 utilizando materiales sostenibles, integrando aspectos relacionados con el lanzamiento del producto y/o la imagen corporativa vinculada al proyecto.	RA 1 a RA 7	43

Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Exposición de todas y cada una de las fases de desarrollo proyectual del proyecto planteado. Mediante un debate crítico constructivo sobre la adecuación y justificación de las decisiones tomadas en cada una de las fases. así como las conclusiones finales.</i>	RA 1 a RA 7	10
Tutoria <i>Tutoría</i>	<i>Individual y en grupo.</i>	RA 1 a RA 7	5
Avaluació <i>Evaluación</i>	Actividades principales: Actividad 5: Exámenes, trabajos prácticos, exposiciones orales, registro mediante portfolio de la elaboración del prototipo.	RA 1 a RA 7	5
SUBTOTAL			93

6.1. Activitats de treball autònom

6.1. Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS <i>ACTIVIDADES</i>	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE <i>METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE</i>	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE <i>RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) <i>VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)</i>
Treball autònom <i>Trabajo autónomo</i>	<i>La metodología se adapta a las actividades presenciales desarrolladas, pudiendo incluir estudio de casos, aprendizaje basado en problemas o proyectos, exposiciones y debates de resultados, entre otros.</i> <i>El alumnado realizará de forma individual/grupal actividades de preparación y seguimiento que complementen las sesiones presenciales. Estas incluyen la lectura y análisis de bibliografía recomendada, búsqueda de información, avance de trabajos prácticos, redacción de memorias, preparación de tutorías, preparación de material técnico y elaboración del portfolio.</i>	RA 1 a RA 7	70
Estudi pràctic <i>Estudio práctico</i>	<i>El alumnado realizará de forma individual tareas preparatorias y complementarias, como lectura de bibliografía, búsqueda de información, avance de trabajos prácticos, redacción de memorias y preparación de materiales técnicos, tutorías y elaboración del portfolio.</i>	RA 1 a RA 7	20
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	<i>El alumnado participará en actividades complementarias vinculadas a la asignatura como talleres, seminarios, congresos, conferencias, jornadas técnicas, visitas a ferias HABITAT de Valencia, Cevisama.</i>	RA 1 a RA 7	17
SUBTOTAL			107
TOTAL			200

7_ Continguts de l'assignatura

7 _ Contenidos de la asignatura

BLOQUE I

UNIDAD DIDÁCTICA I. LA ILUMINACIÓN. LA MÁGIA DE LA LUZ

1.1_La luz en el espacio. Construir con luz. (Folguera, Muros 2013)

1.2_Objetivos de la iluminación en el hábitat. (ChinG, 2006)

1.3_Luminarias. (Wilhide, 2017)

- Tipologías, formas y funciones. (Wilhide 2017)

- Diseñadores.

- Materiales.

- Empresas, estudios de diseño y marcas.

- Lámparas.

- Estudio de casos prácticos. (Wilhide, 2012)

BLOQUE II

UNIDAD DIDÁCTICA II. METODOLOGÍA EXPERIMENTAL

DISEÑANDO CON LUZ (Wilhide, 2012)

1- Experimentar y diseñar con la luz.

BLOQUE III

UNIDAD DIDÁCTICA III DESARROLLO DE PROYECTO PROFESIONAL

BLOQUE III_A

FASE DE INVESTIGACIÓN Y DOCUMENTACIÓN. Briefing

BLOQUE III _B

FASE DE CONCEPTUALIZACIÓN. Diseño de concepto.

BLOQUE III _C

FASE DE DESARROLLO Y DETALLE Viabilidad técnico-productiva-comercial. (Lefteri, 2008). Desarrollo de detalles.

BLOQUE III _D

FASE DE COMUNICACIÓN. Viabilidad comercial. COMUNICA

BLOQUE IV

UNIDAD DIDÁCTICA IV DISEÑO de la COMUNICACIÓN DEL PRODUCTO.

Concurso Cosentino. Panel comunicación. Concurso Cosentino

Se llevará a cabo un proyecto de luminaria. Se atenderá con especial intención el diseño de la luz aplicada al proyecto, aplicando la nueva artesanía, así como la sostenibilidad.

En este proyecto será objetivo primordial el realizar un prototipo funcional. Escala 1:1 utilizando las herramientas y maquinaria de las que dispone la EASDA para el alumnado. Luminaria experimental. Prácticas. (Monedero,2015) aplicando las propiedades de la luz.

8_ Sistema d'avaluació i qualificació

8 _ Sistema de evaluación y calificación

Aspectes generals

Aspectos generales

La matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias.

En cada curso académico tendrán lugar dos convocatorias por asignatura, primera y segunda convocatoria respectivamente.

La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.

La directora o director de los centros superiores podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, una nueva y única convocatoria. En caso de resolución negativa, se podrá recurrir en alzada ante la Dirección del ISEACV.

El alumnado que no supere la asignatura optativa correspondiente deberá acogerse a la oferta de asignaturas optativas del curso siguiente.

Se entiende que el alumnado ha perdido la evaluación continua cuando incumple el mínimo requerido de asistencia, que será igual o superior al 80% del porcentaje total de presencialidad previsto en los respectivos planes de estudio.

Cada profesor/a que imparte esta asignatura, redactará un documento denominado *Aplicación de la guía docente* en el que se especifican más detalladamente las actividades formativas, metodología,

temporalización, criterios e instrumentos de calificación, sistemas de recuperación y, en su caso, medidas de apoyo no curriculares para deportistas de élite, personal técnico, entrenador, personal arbitral y juez de élite y las adaptaciones no curriculares para el alumnado con necesidades educativas específicas reconocidas.

La *Aplicación de la guía docente* se hará pública a los estudiantes al inicio de cada curso escolar.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas en esta asignatura.

Las calificaciones de cada convocatoria se expresarán del 0 al 10, como No Presentado o como Matrícula de honor.

La condición de “no presentado” consume convocatoria.

La mención de “Matrícula de honor” podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de las personas matriculadas en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

El alumnado podrá consultar sus calificaciones a través de ARTIC en las fechas especificadas en los calendarios de evaluación de cada convocatoria.

Además de estos aspectos generales, se atenderá a lo dispuesto en las instrucciones de inicio de cada curso académico que se publican en la web del ISEACV.

1ª Convocatòria: alumnat amb avaluació contínua

1ª Convocatoria ordinaria: alumnado con evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
El alumno/a será evaluado a través de la entrega de los materiales programados en la asignatura, así como a través de la observación y registro de la elaboración del trabajo diario llevado a cabo por el alumnado. Registros: Registros de asistencia y puntualidad del alumnado, registros aptitudinales y actitudinales, actividades de refuerzo, grado de implicación en la asignatura; participación en clase, aportaciones al buen desarrollo de la misma, reflexiones sobre la materia y sobre su propio aprendizaje, grado de preparación, participación y aprovechamiento de las tutorías; entrega puntual de los trabajos; etc	RA7	10% Tutorías y asistencia 10% Actitud y aptitud
ACTIVIDAD PRÁCTICAS CON LUZ Los estudiantes deberán mostrar que han conseguido los Resultados de Aprendizaje que deben alcanzar en la		10%

asignatura. Deben contener todos los apartados exigidos en los enunciados entregados al alumno.		
PROYECTO Luminaria Los estudiantes deberán mostrar que han conseguido los Resultados de Aprendizaje que deben alcanzar en la asignatura. Deben contener todos los apartados exigidos en los enunciados entregados al alumno.	RA1 al R6	50%
Proyecto Cosentino. Los estudiantes deberán mostrar que han conseguido los Resultados de Aprendizaje que deben alcanzar en la asignatura. Deben contener todos los apartados exigidos en los enunciados entregados al alumno.	RA1 al R6	20 %

1ª Convocatòria: alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua

1ª Convocatoria: alumnado con pérdida de evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Trabajos teórico-prácticos. Todos y cada uno de los trabajos en todos y cada uno de los apartados que el estudiante realiza durante todo el semestre. El estudiante ha de atender a las indicaciones formales y de contenido recogidas en el planteamiento de cada una de las actividades y reflejar un adecuado nivel competencial conceptual, técnico, procedimental, estético, etc.	RA1 al RA6	20%
Proyectos: Todos y cada una de las actividades de todos y cada uno de los proyectos en todos y cada uno de los apartados que el estudiante realiza durante todo el semestre. El estudiante ha de atender a las indicaciones formales y de contenido recogidas en el planteamiento de cada una de las actividades y reflejar un adecuado nivel competencial conceptual, técnico, procedimental, estético, etc.	RA1 al RA6	50%

Examen y o ejercicios que el profesor/a haya designado previamente a la fecha establecida.	RA1 al RA6	30%
--	------------	-----

2ª CONVOCATÒRIA: sistema de recuperació

2ª CONVOCATORIA: Sistema de recuperación

Si no ha perdido la convocatoria continua, según los registros, se conservará la nota de lo entregado y deberá completar lo que falte o lo que el profesorado pida para poder aprobar.

Se atenderá la los criterios de los apartados anteriores para la recuperación tanto en evaluación continua como evaluación ordinaria o extraordinaria.

La entrega de ejercicios o examen se deberá superar con al menos un 5 para hacer media con las demás calificaciones.

En caso de que el alumno/a obtenga menos de un 5, no se hará media.

Entrega de todos los materiales evaluables programados en el curso y defensa del proyecto para poder realizar los ejercicios/examen sobre los contenidos de la asignatura.

Se podrá plantear propuestas de carácter especial para las Convocatorias de recuperación, siempre que se considere oportuno.

Reclamació de qualificacions

Reclamación de calificaciones

Si una vez efectuadas por el profesor/a las aclaraciones solicitadas, a la vista de las pruebas y otros medios que le sirvieran como elementos de juicio para calificar, se mantiene la reclamación, esta se presentará mediante escrito motivado dirigido a la dirección del centro dentro del plazo de reclamaciones de la convocatoria establecido en el calendario de evaluación.

La directora o el director tendrá que emitir y notificar resolución en el plazo de cinco días desde la recepción de la reclamación, a la vista del informe redactado por una comisión que convocará a tal efecto.

Contra la resolución de la directora o el director se podrá interponer recurso de alzada ante la Dirección del ISEACV en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente del día en que tenga lugar la notificación o publicación del acto.

9_ Bibliografía

9_Bibliografía

Se motivará al alumnado en la utilización de catálogos de empresas, componentes y materiales específicos tanto en el ámbito de la iluminación o de cualquier otro ámbito que le fuera necesario.

Bramston, D., & Southward, M. (2010). *Materiales*. Parramón.

Capella, J. (2010). *Los objetos esenciales del diseño español*. Lunwerg.

Capuz, S., & Gómez, T. *Ecodiseño: Ingeniería del ciclo de vida para el desarrollo de productos sostenibles*. Universidad Politécnica de Valencia.

Ching, F. D. K. (2006). *Diccionario visual de arquitectura*. Editorial GG.

Folguera, E., & Muros, A. (2013). *La iluminación artificial es arquitectura*. Iniciativa Digital Politécnica.

Lefteri, C. (2002). *Plástico: Materiales para un diseño creativo*. McGraw-Hill.

Lefteri, C. (2006). *Madera: Materiales para el diseño*. Blume.

Lefteri, C. (2008). *Así se hace*. Blume.

Monedero, J. (2015). *Simulación visual de la iluminación: Teoría, técnicas, análisis de casos*. Universidad Politécnica de Cataluña.

Wilhide, E. (2012). *Cómo diseñar una lámpara*. Editorial GG.

Wilhide, E. (2017). *Diseño: Toda la historia*. Blume.

Recursos bibliográficos.

Alma Light. (2020). *Lámparas de diseño: Iluminación moderna para el hogar y la oficina*. Recuperado el 4 de octubre de 2020, de <http://www.almalight.com/>

Almerich. (2020). *Almerich: Diseño de lámparas e iluminación*. Recuperado el 4 de octubre de 2020, de <http://almerich.com/>

Designboom Magazine. (2020). *Your first source for architecture, design & art news*. Recuperado el 4 de octubre de 2020, de <https://www.designboom.com/>

Dezeen. (2020, 2 de octubre). *Dezeen: Architecture and design magazine*. Recuperado el 4 de octubre de 2020, de <https://www.dezeen.com/>

Experimenta. (2020). *Experimenta, revista de diseño: Gráfica industrial arquitectura*. Recuperado el 4 de octubre de 2020, de <https://www.experimenta.es/>

Flos. (2020). *Flos: Web oficial de iluminación de diseño y arquitectónica*. Recuperado el 4 de octubre de 2020, de <https://flos.com/es/>

LZF Lamps. (2020). *Wood touched by light*. Recuperado el 4 de octubre de 2020, de <https://lzf-lamps.com/>

Neo2 Magazine. (2020). *Concept magazine about creativity: Revista sobre creatividad*. Recuperado el 4 de octubre de 2020, de <https://www.neo2.com/>

Santa & Cole. (2020). *Editora de iluminación y mobiliario*. Recuperado el 4 de octubre de 2020, de <https://www.santacole.com/>

10_ Control de modificaciones

10 _Control de modificaciones

Revisión	Modificación	Fecha
0	Generación del documento según la plantilla <i>Guía docente</i> establecida en el procedimiento <i>PROGRAMAS FORMATIVOS. Control, revisión y actualización de los programas formativos</i> del Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad.	18/07/2025

Elaborado, revisado y aprobado en el Departamento de Proyectos e Investigación