



Escuela Superior
de Diseño
de Aragón

ESDA™

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTO

GUÍAS DOCENTES 2026/2027. 1º SEMESTRE PROYECTOS INTERDISCIPLINARES INTEGRADOS

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA
 - 1.1. Asignatura
 - 1.2. Profesores
2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA
 - 2.1. Breve descripción
 - 2.2. Contextualización
3. CONTENIDOS
4. COMPETENCIAS
 - 4.1. Generales
 - 4.2. Transversales
 - 4.3. Específicas de la especialidad
5. METODOLOGÍA
 - 5.1. Técnicas docentes
 - 5.2. Desarrollo
 - 5.3. Trabajo del alumno
 - 5.4. Actividades evaluables
 - 5.5. Bibliografía
6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
 - 6.1. Instrumentos para la evaluación
 - 6.2. Criterios para la evaluación
7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
8. CRONOGRAMA
9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE
11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN
12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1. Asignatura

Denominación	Proyectos Interdisciplinarios Integrados
Tipo	Obligatoria
Materia	Proyectos de productos y sistemas
Especialidad	Diseño de Producto
Curso y semestre	Cuarto Curso / Primer semestre
Nº créditos ECTS	8
Horas lectivas semanales	6
Horario de impartición	Vespertino, consultar horario en la web de la ESDA
Departamento	Proyectos y Técnicas de Diseño de Producto

1.2. Profesores

Nombre	Correo	Grupo
Ana Belén Barranco	abbarranco@esda.es	4ºA
Jorge Allue Ara	jallue@esda.es	4ºB

2. DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1. Breve descripción

Esta asignatura sigue la línea de las asignaturas proyectos I, II, III y IV realizadas en los cursos anteriores. Se pretende dar una visión global del diseño de producto, con especial interés en la innovación y el carácter interdisciplinar de la proyección en el diseño. Debido a que se trata de la última asignatura de este ámbito dentro del grado se pondrá énfasis en el uso de todas las herramientas y conocimientos para la proyección adquiridos hasta el momento. Así como en buscar el rigor técnico necesario para la completa definición del proyecto, en la justificación y evolución de los diseños fundamentados en una metodología proyectual y en la defensa y comunicación del mismo.

2.2. Contextualización

Esta asignatura es el núcleo fundamental del grado, en ella pueden converger todas las demás materias y aunarlas en un único proyecto que le da sentido a la titulación.

3. CONTENIDOS

Elaboración de proyectos multidisciplinares integrados.

Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y sistemas.

Definición y realización de proyectos de productos y sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado.

Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.

Procesos y técnicas de modelización y prototipado.

Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema.

Presupuestos y análisis de viabilidad.

Gestión de proyectos de diseño de reductos y de sistemas.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

4. COMPETENCIAS

4.1. Generales

CG-1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG-2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG-7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

CG-17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

4.2. Transversales

CT-6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño personal e interpersonal.

CT-7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo de equipo.

CT-9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CT-12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

CT-14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

4.3. Específicas de la especialidad

CEDP-2 Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.

CEDP-3 Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

5. METODOLOGÍA

5.1. Técnicas docentes

Clases teóricas presenciales

Clases teóricas presenciales en las que se expondrán ordenadamente conocimientos relacionados con los contenidos de los bloques temáticos.

Clases prácticas presenciales

Clases prácticas presenciales en las que el alumno elaborará los trabajos planteados relacionados con los contenidos de los bloques temáticos.

Trabajos individuales y grupales

Trabajos relacionados con los contenidos y que el alumno elaborará individual o grupalmente tanto en el transcurso de las clases prácticas como autónomamente fuera del horario lectivo.

Actividades Docentes Dirigidas (ADD)

Sesiones en horario lectivo en las que el profesor atenderá individualmente a cada alumno para aclarar, complementar y adaptar a las necesidades específicas el contenido de las clases teóricas a la Actividad Docente Dirigida.

Sesiones de exposición y debate

Sesiones en horario lectivo en las que, individualmente o en grupo, los alumnos expondrán y defenderán públicamente los trabajos prácticos desarrollados.

Actividades relacionadas con la ESDA

Exposiciones, talleres, Jornadas de Diseño...

Exámenes de carácter teórico-práctico.

Pruebas objetivas que se realizan en las fechas previstas por el centro al finalizar el semestre.

Asistencia a eventos culturales o de interés referentes al diseño

Como complemento formativo, fomentan la interacción del alumnado con el entorno cultural fuera de la escuela y el aprendizaje activo.

Las técnicas docentes se desarrollarán con el apoyo de las herramientas de Google Suite.

5.2. Desarrollo

La asignatura tiene un carácter eminentemente práctico, que se fundamenta en la realización de un gran proyecto que se fracciona en diferentes fases durante el semestre y que se complementará con las explicaciones teóricas en el aula. Este proyecto se desarrollará autónomamente fuera del aula y durante las clases presenciales. Las clases podrán ser prácticas, durante las cuales se dará tiempo para la realización del proyecto y apoyo a las dudas que pudieran surgir, y/o teóricas, que expondrán los contenidos de los bloques temáticos.

El proyecto consistirá en el diseño de un juego, juguete o sistema lúdico. Su desarrollo se organizará en las fases de investigación y definición del reto, análisis de usuarios y referentes, generación y selección de alternativas, diseño y definición de la propuesta, prototipado y testeo, así como documentación técnica y comunicación final.

El alumnado deberá documentar de manera progresiva el proceso de diseño, las decisiones adoptadas, las fuentes utilizadas, las pruebas realizadas y las modificaciones introducidas como resultado del testeo y la evaluación crítica.

El proyecto realizado por los alumnos incidirá en aspectos fundamentales perseguidos en las competencias y servirán para poner en práctica los contenidos teóricos de la asignatura. Este proyecto también fomentará la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en otras asignaturas.

Se fomentará la defensa de los trabajos y el análisis crítico del trabajo propio y ajeno mediante la exposición pública en el aula de los trabajos propuestos durante el desarrollo de la asignatura de modo que todos los alumnos puedan enriquecerse del trabajo de los demás.

Además del proyecto se desarrollará un trabajo como parte de la ADD de la asignatura. El trabajo será supervisado por los profesores en las distintas sesiones de ADD. Estas sesiones son de carácter obligatorio con una duración total de hora y media, dividida en tres partes. Cada espacio de tutoría representa una revisión del trabajo en la que se espera una evolución de los conocimientos que va adquiriendo el alumno. Se prevé que algunas asignaturas puedan colaborar en estas tutorías. Es necesario solicitar cita previa y concretar la asistencia a la tutoría para evitar solapamiento de alumnos en la franja horaria.

Los retrasos en la entrega supondrán la pérdida de la evaluación continua. Todos los trabajos suspensos deberán repetirse y tener una calificación mínima de 5 sobre 10 para aprobar la asignatura.

Los trabajos podrán corregirse individual o grupalmente durante las clases prácticas.

5.3. Trabajo del alumno

Actividades	Horas
Actividades dirigidas	
Clases teóricas	8,5
Clases prácticas	65
Presentación de trabajos y proyectos	2,5
Realización de exámenes y revisión	5
Actividades supervisadas	
Asistencia a las tutorías	1,5
Actividades de trabajo autónomo	
Estudio	13
Preparación y realización de trabajos	103
Asistencia a exposiciones o conferencias	1,5
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	200

5.4. Actividades evaluables

Los instrumentos básicos de la evaluación se pondrán en marcha a través de pruebas individuales o grupales de carácter teórico y teórico-prácticas:

Actividades dirigidas (trabajo de clase)

Como trabajos de clase (en horario lectivo), en el marco de un sistema de evaluación continua, se entenderán las siguientes actividades:

- Actividades de aplicación relacionadas con desarrollos teóricos previos (desarrollados como parte de las clases prácticas).
- Actividades de aplicación relacionadas con el proyecto (desarrollados como parte de las clases prácticas).
- Presentación de ejercicios y proyectos (desarrollados en sesiones de exposición y debate).

La presentación y defensa pública individual constituirá la prueba individual de la evaluación continua. En ella, el alumnado deberá comunicar y justificar el proceso de trabajo, las decisiones de diseño, el resultado obtenido, las evidencias de testeo y las posibles líneas de mejora. Aunque algunas fases del proyecto puedan realizarse en grupo, la defensa y su calificación final serán individuales.

Actividades de trabajo autónomo (supervisadas)

Como actividades de trabajo autónomo, en el marco de un sistema de evaluación continua y desarrollados como actividades docentes dirigidas (ADD), se entenderán las siguientes:

- Actividades de aplicación relacionadas con el proyecto.
- Actividades de investigación y de ampliación.

Pruebas teórico-prácticas

Durante la semana de exámenes correspondiente a convocatoria ordinaria, el discente que hubiera perdido el derecho a evaluación continua o no hubiera superado la asignatura por este sistema de evaluación deberá realizar una prueba de carácter teórico-práctico individual, cuya finalidad será la evaluación global de los aprendizajes. Dicha prueba, de carácter final, podrá requerir la realización previa de determinadas actividades o ejercicios de aplicación. En este caso, el profesor determinará su contenido y características con suficiente antelación.

Convocatoria extraordinaria

El estudiante que no haya superado la asignatura en convocatoria ordinaria deberá entregar el proyecto del curso y realizar un examen teórico-práctico individual. Podrá requerirse, asimismo, la presentación y defensa pública individual del trabajo entregado. El profesorado comunicará con suficiente antelación los plazos, formatos, características y criterios de evaluación a través de la plataforma docente.

La fecha de realización de las pruebas y exámenes será la dispuesta en el calendario de Centro.

5.5. Referencias Bibliográficas

Diseño de producto y proceso proyectual

Cross, N. (2011). Design thinking: Understanding how designers think and work. Berg.

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal principles of design: 125 ways to enhance usability, influence perception, increase appeal, make better design decisions, and teach through design (Rev. ed.). Rockport Publishers.

Munari, B. (2016). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Gustavo Gili. (Trabajo original publicado en 1981).

Norman, D. A. (2013). The design of everyday things: Revised and expanded edition. Basic Books.

Ulrich, K. T., Eppinger, S. D., & Yang, M. C. (2020). Product design and development (7th ed.). McGraw-Hill Education.

Viñolas Marlet, J. (2005). Diseño ecológico: Hacia un diseño y una producción en armonía con la naturaleza. Blume.

Juego, juguete y experiencia lúdica

Caillois, R. (2001). Man, play and games. University of Illinois Press. (Trabajo original publicado en 1958).

Huizinga, J. (2014). Homo ludens: A study of the play-element in culture. Angelico Press.
(Trabajo original publicado en 1938).

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. MIT Press.

Schell, J. (2020). The art of game design: A book of lenses (3rd ed.). CRC Press.

Zagal, J. P. (2010). Ludoliteracy: Defining, understanding, and supporting games education.
ETC Press.

Diseño para la infancia

Birks, K. (Ed.). (2018). Design for children: Play, ride, learn, eat, create, sit, sleep. Phaidon Press.

Castella, K. (2018). Designing for kids: Creating for playing, learning, growing. Routledge.

Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. Pediatrics, 119(1), 182–191.
<https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>

Goldstein, J. (Ed.). (2012). Play in children's development, health and well-being. Toy Industries of Europe.

Mäkelä, M., & Latva-Somppi, R. (2011). Muotoiluajattelu ja lasten lelut [Design thinking and children's toys]. International Journal of Design, 5(2), 53–62.

Ergonomía, accesibilidad e inclusión

International Organization for Standardization. (2010). Ergonomics of human-system interaction—Part 210: Human-centred design for interactive systems (ISO Standard No. 9241-210:2010). <https://www.iso.org/standard/52075.html>

International Organization for Standardization. (2018). Ergonomics of human-system interaction—Part 11: Usability: Definitions and concepts (ISO Standard No. 9241-11:2018). <https://www.iso.org/standard/63500.html>

Mace, R. (1985). Universal design: Barrier-free environments for everyone. Designers West, 33(1), 147–152.

Preiser, W. F. E., & Smith, K. H. (Eds.). (2011). Universal design handbook (2nd ed.). McGraw-Hill.

Seguridad y normativa

European Parliament and the Council of the European Union. (2009). Directive 2009/48/EC of the European Parliament and of the Council of 18 June 2009 on the safety of toys. Official Journal of the European Union, L 170, 1–37.

<https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2009/48/oj>

European Commission. (s. f.). Toy safety. Recuperado el 8 de septiembre de 2026, de

https://single-market-economy.ec.europa.eu/single-market/goods/european-standards/harmonised-standards/toy-safety_en

Asociación Española de Normalización. (2014). Seguridad de los juguetes. Parte 1: Propiedades mecánicas y físicas (UNE-EN 71-1:2012+A3:2014). AENOR.

Prototipado, investigación y testeo

Kumar, V. (2012). 101 design methods: A structured approach for driving innovation in your organization. Wiley.

Martin, B., & Hanington, B. (2012). Universal methods of design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport Publishers.

McElroy, K. (2017). Prototyping: The practitioner's guide to getting to product success. O'Reilly Media.

Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2019). Interaction design: Beyond human-computer interaction (5th ed.). Wiley.

Stickdorn, M., Hormess, M. E., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). This is service design doing: Applying service design thinking in the real world. O'Reilly Media.

Diseño de futuros y prospectiva

Candy, S., & Dunagan, J. (2017). Designing an experiential scenario: The People Who Vanished. Futures, 86, 136–153. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2016.05.006>

FUEL4Design. (2021). Futures design toolkit.

https://fuel4design.org/wp-content/uploads/2021/04/00-IO4_FUTURES-DESIGN-TOOLKIT_APR21.pdf

Miller, R. (Ed.). (2018). Transforming the future: Anticipation in the 21st century. UNESCO.

UNESCO. (2023). Futures literacy laboratory playbook: An essentials guide for co-designing a lab to explore how and why we anticipate.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385485>

Inteligencia artificial y autoría

European Commission. (2024). Living guidelines on the responsible use of generative AI in research. Publications Office of the European Union.

https://research-and-innovation.ec.europa.eu/document/download/2b6cf2c2-1a73-4f38-9b97-1d4b6e6b7e91_en

UNESCO. (2023). Guidance for generative AI in education and research. UNESCO.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693>

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

6.1 Instrumentos para la evaluación

Dado el enfoque práctico y proyectual, los proyectos en fases son el núcleo de la evaluación, permitiendo valorar tanto el proceso como el resultado final. Estos proyectos, que se desarrollan de manera autónoma y en clase, se evalúan a través de rúbricas de evaluación detalladas, que aseguran una valoración objetiva en aspectos como la creatividad, la técnica, la viabilidad y la integración de conocimientos interdisciplinarios.

Las defensas orales y exposiciones públicas permiten evaluar la capacidad de los estudiantes para comunicar y justificar sus proyectos, mientras que las críticas grupales y evaluaciones entre pares fomentan el análisis crítico y la retroalimentación constructiva. Además, las revisiones en sesiones de ADD proporcionan un seguimiento continuo, permitiendo ajustes en el proyecto a medida que avanza. Las entregas parciales y evaluaciones formativas aseguran el desarrollo óptimo en cada fase del proyecto, culminando en una evaluación integral que abarca tanto las habilidades técnicas como la gestión efectiva del proyecto.

6.2 Criterios para la evaluación

Específicos de la asignatura según el plan de estudios establecido por la Orden de 14 de septiembre de 2011 del BOA.

Los criterios de evaluación valoraran:

1. La capacidad para concebir y desarrollar proyectos de diseño.
2. El establecimiento de relaciones entre los lenguajes formales, funcionales y simbólicos.
3. La valoración de la dimensión del diseño como factor de igualdad y trasmisor de valores
4. culturales.
5. La resolución de problemas proyectuales aplicando la metodología, destrezas y procedimientos adecuados.
6. La valoración de la estética respecto a la función del objeto.
7. La utilización correcta de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
8. La capacidad de aplicar las técnicas necesarias para la correcta comunicación visual.
9. La capacidad crítica y el planteamiento de estrategias de investigación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (BOE 27 de octubre de 2009), en su Artículo 5 dice textualmente:

1. La obtención de los créditos correspondientes a una materia comportará haber superado los exámenes o pruebas de evaluación correspondientes.
2. El nivel de aprendizaje conseguido por los estudiantes se expresará mediante calificaciones numéricas que se reflejarán en su expediente académico, junto con el porcentaje de distribución de estas calificaciones sobre el total de estudiantes que hayan cursado las materias correspondientes en cada curso académico.
3. La media del expediente académico de cada estudiante será el resultado de la aplicación de la siguiente fórmula: suma de los créditos obtenidos por el estudiante multiplicados cada uno de ellos por el valor de las calificaciones que correspondan y dividida por el número de créditos totales obtenidos por el estudiante.
4. Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las asignaturas del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:
0-4,9: Suspenso (SS).

5,0-6,9: Aprobado (AP).

7,0-8,9: Notable (NT).

9,0-10: Sobresaliente (SB).

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a los estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Convocatoria ordinaria:

Evaluación continua

La calificación final de la asignatura (sistema de evaluación continua) vendrá dada por el conjunto de calificaciones de los distintos trabajos realizados a lo largo del semestre como actividades dirigidas (proyecto) y como trabajo autónomo (supervisado). La prueba será la defensa y presentación del proyecto. Cada ejercicio será calificado con una nota entre 0 y 10, necesitando estar todas las partes aprobadas para poder mediar.

La calificación final (sistema de evaluación continua) se compondrá del siguiente modo:

Para superar la asignatura es necesario obtener una calificación mínima de 5 en todos los apartados.

Cualquier trabajo o ejercicio entregado fuera de plazo será calificado con 0.

Los porcentajes asignados a cada parte de la calificación final queda de la siguiente forma, definiendo el siguiente cuadro de criterios de evaluación de la calificación final:

Nota final	Proyecto	50%
	Prueba	20%
	Ejercicio de ADD	30%

Prueba global final

El estudiante que hubiera perdido el derecho a evaluación continua o no hubiera superado la asignatura por este sistema de evaluación deberá realizar una prueba de carácter

teórico-práctico. Dicha prueba consistirá en la realización de una prueba escrita y una serie de ejercicios de carácter práctico. El conjunto de la prueba tendrá carácter final y su finalidad será la evaluación global de los aprendizajes.

También vendrá dada por el conjunto de calificaciones de los distintos trabajos realizados a lo largo del semestre como actividades dirigidas (proyecto) y como trabajo autónomo (supervisado).

Para superar la asignatura es necesario obtener una calificación mínima de 5 en todos los apartados.

Cualquier trabajo o ejercicio entregado fuera de plazo será calificado con 0.

definiendo el siguiente cuadro de criterios de evaluación de la calificación final:

Nota final	Proyecto	50%
	Prueba	20%
	Ejercicio de ADD	30%

Convocatoria extraordinaria:

El estudiante que no haya superado la asignatura en convocatoria ordinaria deberá entregar el proyecto del curso y realizar un examen teórico-práctico individual en las fechas establecidas en el calendario del centro.

El trabajo del curso consistirá en el diseño y desarrollo de un juego, juguete o sistema lúdico e incluirá, como mínimo, la investigación inicial, la definición del público destinatario, el análisis de contexto y referentes, la generación y selección de alternativas, el desarrollo formal y funcional, el prototipado, el testeo con usuarios, la evaluación de resultados, la documentación técnica y la memoria final.

La presentación y defensa pública individual del trabajo del curso permitirá comprobar la autoría, el conocimiento del proceso y la capacidad para justificar las decisiones de diseño.

Los porcentajes asignados a cada parte de la calificación final queda de la siguiente forma, definiendo el siguiente cuadro de criterios de evaluación de la calificación final:

Nota final	Proyecto	60%
	Prueba	40%

Para superar la asignatura será necesario obtener una calificación mínima de 5 sobre 10 en cada uno de los tres apartados. La entrega del Trabajo del curso será requisito indispensable para realizar la presentación y el examen.

El contenido, las características, el formato de entrega y los criterios de evaluación del trabajo del curso, de la presentación y del examen se comunicarán con suficiente antelación mediante la plataforma docente.

8. CRONOGRAMA

PROYECTOS INTERDISCIPLINARES INTEGRADOS

	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8
Contenidos	1	2	3			4		5
Trabajos	TC1	TC1	TC1	TC2	TC2	TC2	TC2	TC3
ADD	ADD							

CONTENIDOS	TRABAJOS	ADD
1. Métodos de investigación. 2. Elaboración de proyectos multidisciplinares y en equipo. 3. Metodología de diseño dentro de la innovación. Prospectiva. 4. Estrategia y criterios de decisión y calidad. 5. Documentación y oficina técnica.	TC1. Investigación. TC2. Generación de tres propuestas viables de desarrollo. TC3. Desarrollo y definición completa de una propuesta de diseño.	Proyecto de la asignatura

	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16 C. Ord. 11-15 Enero	S17 C. Ord. 18-22 Enero
Contenidos	6	7	8						
Trabajos	TC3	TC3	TC3	TC3	TC3	TC3	TC3		
ADD	ADD								

CONTENIDOS	TRABAJO	ADD
6. Prototipado y test de usuario. 7. Comunicación del producto. 8. Presupuestos y análisis de viabilidad en la gestión del proyecto.	TC1. Planificación e investigación. TC2. Generación de propuestas viables de desarrollo. TC3. Desarrollo de una propuesta de diseño.	Proyecto de la asignatura

COMENTARIOS:

La temporización del cronograma es orientativa, y puede sufrir modificaciones puntuales como consecuencia del desarrollo efectivo del semestre.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Actividades relacionadas con la ESDA

- Asistencia a exposiciones, talleres, Jornadas de Diseño...

Asistencia a eventos culturales o de interés relacionados con el diseño

- Asistencia a charlas y ponencias sobre el diseño.

- Asistencia a jornadas de diseño.
- Lecturas recomendadas.
- Otras actividades que se puedan ir completando durante el desarrollo del curso.

10. ACUERDOS DEL DEPARTAMENTO RESPONSABLE

Criterios de evaluación de trabajos teóricos y de investigación específicamente elaborados por el departamento de Proyectos y Técnicas de Diseño de Producto:

Listado de criterios que afectarán a la calificación de todos los trabajos teóricos y de investigación, tanto en asignaturas teóricas como prácticas:

1. Expresión fluida de contenidos, sin errores gramaticales, ortográficos y sintácticos. Se penalizará el exceso de faltas de ortografía y de acentuación.
2. Corrección en la presentación de trabajos propuestos, con las especificaciones que en cada caso se particularicen (extensión, exposición oral, pautas estructurales y formales, etc).
3. Capacidad autónoma para buscar y ampliar información: coherencia en la documentación aportada y en el análisis de la misma.
4. Corrección y calidad de la presentación. Maquetación apropiada para transmitir claramente la información.
5. Corrección en la relación de las fuentes consultadas.
6. Penalización si se detectan plagios por atribución tanto de textos como de imágenes.
7. Utilización adecuada de técnicas de representación en las síntesis gráficas documentales y/o tridimensionales anexas al trabajo.
8. La bibliografía en la que se apoyen los alumnos deberá estar reflejada según la simplificación de la norma APA 7, que se facilitará a los alumnos desde el inicio del curso.
9. Relación de fuentes consultadas en orden alfabético y según el siguiente esquema:

Bibliografía:

APELLIDO/S, Nombre/s de autor/es. Título. Ciudad de edición: Editorial, Año.

Webgrafía:

Título. Autor. Disponible en (enlace). Consultado el día (fecha).

Cada profesor decidirá en qué porcentaje afectarán estos criterios a la nota final, que estará en cualquier caso entre un 20% y un 30%.

Si la realización de estas tareas conlleva la exposición pública y debate con iguales cuya resolución adecuada requiere evaluar los siguientes criterios:

- La utilización de las técnicas de representación en las síntesis gráficas tridimensionales o documentales anexas al proyecto.
- Exponer delante de un grupo de compañeros y del profesor las ideas más relevantes de un proyecto, trabajo práctico, trabajo teórico.
- Comentar las ideas expuestas por otros compañeros ampliando sus aportaciones, ejemplificando o relativizando las mismas

Prueba teórica final

En el caso de que se requiera la realización de una prueba teórica, la resolución adecuada de la prueba individual final escrita requiere:

- El conocimiento de los posibles planteamientos, estrategias y evaluaciones para conseguir objetivos personales y profesionales.
- La solución de problemas y procesos a través de los posibles métodos racionalizados.
- La resolución de los problemas que surgen durante el proceso proyectual mediante la aplicación de metodologías, destrezas y procedimientos adecuados.
- La propuesta de soluciones alternativas a la complejidad del diseño.
- Que el alumno use la terminología adecuada al diseño y se exprese con propiedad.
- Que el alumno conozca al menos los contenidos teóricos fundamentales de cada bloque temático.
- Que sea capaz de describir y realizar un producto teniendo en cuenta los diferentes condicionantes
- Que analice concienzudamente las imágenes y los productos recabando el mayor número posible de información y contrastando la misma con los conocimientos adquiridos en clase.
- Que todo ello lo pueda hacer de una manera organizada y ordenada, generando un texto claro y comprensible, cumpliendo las normas ortográficas.

Evaluación global final

Una resolución adecuada requiere:

- De cara a la calificación final, el alumno habrá entregado y aprobado todos los trabajos del curso.
- Para la superación de la asignatura será preciso tener aprobadas tanto la parte de clases teóricas como las tutorías con sus correspondientes trabajos.
- Que el alumno use la terminología adecuada al diseño
- Que el alumno use los conocimientos teóricos expuestos por el profesor o incluidos en las lecturas básicas
- Que sea capaz de describir y realizar comparaciones entre diferentes diseños y productos.
- Que analice adecuadamente las imágenes y los productos que le rodean.
- Que su redacción o respuestas presenten una secuenciación adecuada de ideas, expuestas de manera clara y ordenada, diferenciando los datos, las aportaciones teóricas y las valoraciones personales, todo ello con un lenguaje comprensible y que cumpla las normas ortográficas.
- Que haya elaborado un informe escrito atendiendo a unos criterios de calidad mínimos en el mismo, estableciendo una secuenciación adecuada de ideas, expuestas de manera clara y ordenada.
- Para que los alumnos sean evaluados y calificados, deben entregar los trabajos (siempre revisados en clase) en soporte físico, -salvo indicación expresa del profesor-, en el plazo señalado por este y en los plazos establecidos. No se admitirán trabajos con errores ortográficos ni gramaticales.
- La detección de un plagio en cualquiera de los trabajos supone el suspenso inmediato del alumno debiendo realizar una prueba específica.

Los criterios de evaluación serán los mismos en las convocatorias ordinaria y extraordinaria

Medidas excepcionales

Individualmente, si por circunstancias de carácter excepcional fuera necesario, se podrá adaptar el proceso de evaluación a las necesidades específicas de cada alumno.

11. ACUERDOS DE COORDINACIÓN DE ESPECIALIDAD

ACTIVIDADES COORDINADAS

En lo relativo a la interdisciplinariedad se prevé la realización de proyectos coordinados con otras asignaturas a lo largo del semestre.

PLATAFORMA DE TRABAJO:

Los profesores de la especialidad de Diseño de Producto trabajarán con la plataforma Google Workspace, utilizando las aplicaciones que crea necesarias: Classroom, Gmail, Drive, Hangout, Meet... Deberán comunicar al alumno esta circunstancia.

CALIFICACIÓN DE TRABAJOS TEÓRICOS Y DE INVESTIGACIÓN:

Listado de criterios que afectarán a la calificación de todos los trabajos teóricos y de investigación, tanto en asignaturas teóricas como prácticas:

1. Expresión fluida de contenidos, sin errores gramaticales, ortográficos y sintácticos. No se aceptarán trabajos con exceso de faltas de ortografía y de acentuación.
2. Rigor en la presentación de trabajos propuestos, con las especificaciones que en cada caso se particularicen (extensión, exposición oral, pautas estructurales y formales, respeto por las fechas de entrega, etc...).
3. Capacidad para buscar información: coherencia en la documentación aportada y en el análisis de la misma.
4. Relación de las fuentes consultadas según simplificación de la norma APA. (No se considera Wikipedia como fuente de información fiable)
5. Se penalizará rigurosamente cualquier tipo de plagio, pudiendo ser motivo de suspenso directo en la asignatura.

Cada profesor decidirá en qué porcentaje afectarán estos criterios a la nota final, que estará en cualquier caso entre un 20% y un 30%.

En los trabajos se deberá incluir una bibliografía y se deberán seguir para las citas y referencias bibliográficas las normas APA 7.

USO DE LA IA

El alumno deberá declarar de manera explícita, sistemática y verificable el uso de herramientas de inteligencia artificial y de contenidos generados total o parcialmente mediante IA dentro de los procesos de investigación y de diseño de producto. Se detallarán las herramientas utilizadas, el tipo de intervención de la IA y su incidencia en las decisiones de diseño.

Atención a la diversidad

En aquellos aspectos de carácter general relativos a la atención a la diversidad del alumnado, esta guía se remite a lo establecido en el Proyecto Educativo de Centro (PEC), en sus apartados 1, 2 y 3 (1.2.3. Proyecto Curricular).

12. EL ALUMNO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

El alumno podrá participar en la evaluación de la asignatura a través de las encuestas que proporciona el centro dentro del sistema de garantía de calidad.