

17/18

# Guía docente: Diseño de producto

## Curso 17/18

Escuela de Arte León Ortega

EASD Estudios Superiores de Diseño



**Guía Docente. Diseño de producto**

<b>ASIGNATURA</b>	<b>Diseño de Producto</b>	
<b>TIPO DE ASIGNATURA</b>	Obligatoria	
<b>MATERIA</b>	Proyectos de productos y de sistemas	
<b>CONTENIDOS</b>	Metodología del diseño de producto. Realización de proyectos en distintos campos de la especialidad, complementando el resto de asignaturas. 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. Presupuestos y análisis de viabilidad. Gestión de proyectos de diseño de producto. Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto. Desarrollo de proyectos interdisciplinarios. Métodos de investigación en diseño. El proceso proyectual como investigación de su evolución continúa.	
<b>ESPECIALIDAD</b>	Diseño de producto	
<b>CURSO</b>	3º	
<b>HORAS SEMANALES</b>	5	
<b>CRÉDITOS</b>	10	
<b>RATIO ALUMNOS</b>	Profesor/Alumno 1/20	
<b>GRUPOS</b>	1	
<b>AULA</b>	14	
<b>HORARIO GRUPO A</b>	Martes De 11:45 a 14:45	Viernes De 09:15 a 11:15
<b>REQUISITOS</b>	Conocimientos básicos sistema operativo Windows, manejo software autocad y 3D MAX. Se recomienda tener ordenador en casa para hacer las prácticas.	
<b>DATOS PROFESORADO</b>		
<b>PROFESORA ASIGNATURA</b>	Sonia de Miguelsanz García	
<b>CENTRO</b>	Escuela de arte León Ortega. Huelva	
<b>E-mail</b>	soniadproducto@gmail.com	
<b>COORDINADOR/TUTOR</b>	Eva cubero	

## DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA EN EL MARCO DE LA TITULACIÓN

Los Estudios Superiores de Diseño con carácter experimental en Andalucía, por tanto la programación de esta asignatura puede tener variaciones a lo largo del curso.

Dentro de los Estudios Superiores, Especialidad Diseño de producto, la Asignatura **Diseño de Producto**

## COMPETENCIAS

A continuación se especifican las competencias, generales y transversales y específicas de los títulos de Diseño y Especialidad Diseño de Producto con la asignatura **Diseño de Producto**. Según: "Decreto 1111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, establece el contenido básico de los planes de estudios de estas enseñanzas, define las competencias transversales y generales del Título, así como las competencias específica y los perfiles profesionales para cada una de las especialidades y establece las materias de formación básica y las materias obligatorias de cada especialidad con sus descriptores y número de créditos correspondientes. Así mismo, regula el acceso y las pruebas de acceso a las enseñanzas y otros aspectos de las mismas como la evaluación y reconocimiento de créditos."

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE LA ASIGNATURA DISEÑO DE PRODUCTO CORRESPONDIENTE CON LA ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

#### COMPETENCIAS GENERALES DE LA ASIGNATURA REPRESENTACIÓN VECTORIAL CORRESPONDIENTE CON LA ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y color.
5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
6. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. 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.
22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA REPRESENTACIÓN VECTORIAL CORRESPONDIENTE CON LA ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO

1. 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.
2. Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
3. Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.

4. Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
5. Analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.
6. Determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
7. Conocer las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.
8. Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
9. Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.
11. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
12. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de productos.
13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
15. 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.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES

- Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
- Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
- Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

- Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.



- Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- Demostrar dominio de la metodología de investigación.
- Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE PRODUCTO

1. Demostrar capacidad para 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.
2. Demostrar capacidad para resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
3. Demostrar capacidad para proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
4. Demostrar que valora e integra la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
5. Demostrar capacidad para analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.
6. Demostrar capacidad para determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
7. Demostrar conocimiento de las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.
8. Demostrar conocimiento de los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
9. Demostrar dominio de los recursos gráfico- plásticos de la representación bi y tridimensional.
10. Demostrar capacidad para producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
11. Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
12. Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.
13. Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

14. Demostrar capacidad para comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
15. Valorar en el alumnado la capacidad para 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.

## CONTENIDOS

Según el decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía, los contenidos de la asignatura Diseño de producto serán los siguientes:

- Metodología del diseño de producto.
- Realización de proyectos en distintos campos de la especialidad, complementando el resto de asignaturas.
- 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.
- Presupuestos y análisis de viabilidad.
- Gestión de proyectos de diseño de producto.
- Tecnología digital para la presentación, la comunicación del proyecto y el desarrollo del producto.
- Desarrollo de proyectos interdisciplinarios.
- Métodos de investigación en diseño.
- El proceso proyectual como investigación de su evolución continúa.

Contenidos teóricos

BLOQUE TEMÁTICO I

**CRONOLOGÍA**

Cronología Alumnos		
Nº UD	NOMBRE UD	ACTIVIDAD
0	Presentación de la asignatura.	
1	Concepto productos. Campos del diseño de productos .	Teórica
2	Metodología del diseño de productos.	Teórica
3	Análisis de productos	Práctica
4	Definición y realización de proyectos de productos.	Teórica /práctica
5	Fases del proyecto.	Teórica
6	Desarrollo de productos.	Práctica
7	Memoria del proyecto	Teórica/práctica
8	Estrategias y criterios de decisión, innovación y calidad.	Teórica /práctica
9	Presentación y defensa del proyecto .	Teórica /práctica
10	Presupuestos y análisis de viabilidad.	Teórica /práctica

TEMPORALIZACIÓN CURSO	HORAS
Asistencia a clases teóricas presenciales	156
Clases no presenciales	86
Asistencia a tutorías	4
Realización de exámenes	4
<b>TOTAL</b>	<b>250</b>

## METODOLOGÍA

Al ser una asignatura práctica-teórica, el proceso de enseñanza-aprendizaje será fundamentalmente activo y participativo, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula.

La metodología docente a seguir consta de clases teóricas expositivas y prácticas que realizarán en clase, se expondrán los contenidos y ejercicios a realizar en dichas clases.

Los alumnos deberán aplicar los conocimientos adquiridos en sus proyectos.

### ORIENTACIONES METODOLÓGICAS DE LA ASIGNATURA:

#### REPRESENTACIÓN VECTORIAL

<p><b>Partir de la situación del alumno</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Evaluación inicial, especialmente para determinados contenidos que son imprescindibles para avanzar.</li> <li>- Progresar a través de la zona de desarrollo del que se parte</li> </ul>
<p>Facilitar la construcción de los aprendizajes significativos (aprendizaje funcional)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relación con sus intereses y necesidades personales.</li> <li>- Aplicación a diferentes ámbitos y contextos próximos a los que el alumno puede encontrarse en su vida cotidiana.</li> <li>- Fomentar la participación en concursos de diseño para el autoaprendizaje de los alumnos.</li> </ul>
<p>Posibilitar la interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorecer un buen clima afectivo, de colaboración.</li> <li>- Fomentar la <i>participación de todo el alumnado</i> y, paralelamente, permitir que cada alumno siga su proceso de aprendizaje particular.</li> <li>- Las intervenciones del profesor se ajustarán al nivel del alumno y se realizarán en diferentes grados.</li> </ul>
<p>Utilizar la información multidireccional y polivalente</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Investigación y búsqueda acerca del tema tratado en el entorno más cercano al alumno.</li> <li>- Utilización de material audiovisual .</li> <li>- Utilizar las TIC como instrumento de recogida, ordenación y selección de información.</li> </ul>

Atender a la diversidad de los alumnos

- Adaptación de las actividades a realizar en clase.
- Se realizarán *actividades diferentes*; entre ellas hay unas orientadas a *apuntalar* en algunos alumnos unos *aprendizajes mínimos*, y otras, a *desarrollar en profundidad* todo lo que otro tipo de alumnos es capaz de alcanzar.
- La metodología será: flexible, grupal y dialogante.

## MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Se entiende por método el planteamiento general de la acción de acuerdo con criterios determinados, para dirigir el aprendizaje del alumno hacia unos objetivos marcados. La metodología didáctica a emplear se basa en los siguientes aspectos:

El profesor guiará, orientará y transmitirá conocimientos, motivando siempre la participación de alumno.

- Se utilizará el método deductivo, pasando de lo general a lo particular y extrayendo conclusiones y consecuencias.
- Será lógica, presentando los datos en orden antecedente/consecuente y estructurándolos según causa/efecto, necesidad/solución...
- Será práctica y flexible, ante las inquietudes lógicas y fundadas del alumnado.
- Será intuitivo: con la realidad a la vista, se sacarán conclusiones.
- Será un sistema de aprendizaje por descubrimiento: primero, el alumno deberá "comprender" y después, "aprender".

Todos los conocimientos se articulan en torno a los procedimientos, siendo éstos fundamentales para alcanzar las capacidades terminales de las asignaturas

El primer día de clase se establece una relación contractual que implica las siguientes tareas:

- Definición de los objetivos del curso.
- Presentación del programa.
- Comunicación del sistema de evaluación.
- Prueba inicial. Donde se evaluará el nivel de conocimientos informáticos del alumno, dibujo, conceptos de dibujo técnico... Esta prueba inicial nos dará una idea de sus conocimientos previos y nivel de conocimientos

Entre los diversos métodos que se pueden utilizar, los que consideramos más adecuados son los siguientes:

### 1.- Métodos expositivos:

- Exposición: el profesor transmite una información verbal, audiovisual o instrumental.
- Explicación dialogal: el profesor hace que los alumnos aprendan descubriendo, en una relación de diálogo.
- De Prácticas: se señalan lo que hay que hacer y se indica el proceso de trabajo. Hay prácticas de aplicación de conocimientos, de guías de observación y estudio, de ampliación, de refuerzo

## 2.- Métodos interactivos:

### a) Entre los alumnos:

Trabajo cooperativo: Que colaboren en la recogida de datos, de información y recursos para elaboración de los proyectos

Enseñanza recíproca: alumnos con distinto nivel o del mismo realizan una tarea en común, asumiendo el papel de guía uno de ellos.

### b) De búsqueda:

Método de indagación, de descubrimiento, que debe de estar siempre en el trabajo y en su futuro desarrollo profesional.

En la resolución de problemas: el alumno debe encontrar por sí mismo la respuesta o respuestas a una situación-problema, que pueden admitir varias soluciones.

## MÍNIMOS EXIGIBLES PARA LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

- Asistencia a clase.
- Participación activa en todas las sesiones.
- Superación de las pruebas prácticas pertinentes.
- Elaboración y entrega a tiempo de los trabajos oportunos.
- Superación de las pruebas teóricas a realizar.

Los criterios de calificación serán los siguientes:

40%	10%	30%	20%
<b>Trabajos y proyectos</b>	<p>Presentación y defensa de proyectos.</p> <p><i>Las faltas de ortografía y mala presentación penalizará siendo el valor = a 0</i></p>	<p>Examen</p> <p><i>Cada falta de ortografía penalizará 0'25.</i></p>	<p>Asistencia a clase como principio de rendimiento y aprendizaje.</p> <p>Participación activa.</p> <p>Actitud y cumplimiento de normas.</p>

Se realizará una media ponderada de todas las partes como nota final.

### CRITERIOS DE RECUPERACIÓN

En la convocatoria de septiembre el alumnado realizará una prueba teórico-práctica, esta se plantea de manera que, para superarla, el alumno pueda demostrar en su realización la asimilación y conocimiento de los contenidos, además presentará un dossier de trabajos y actividades prácticas similar a los realizados durante el curso, el dossier deberán elaborarlo durante los meses de julio y agosto y serán calificados tras su entrega en septiembre.

### RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos didácticos constituyen uno de los factores determinantes de la práctica educativa, pues el alumno no puede tomar contacto directo con todas las realidades sobre las que versa su aprendizaje.

#### a) CLASIFICACIÓN

1. Materiales

2. Impresos: son un medio valioso para la transmisión de información verbal como y gráfica.

- Los libros de consulta y manuales. Biblioteca del departamento a disposición del alumno.



- Los medios de comunicación escritos. Revistas y periódicos.
3. Audiovisuales: aquellos que sirven de diversas técnicas de captación y difusión de la imagen y el sonido, aplicados a la enseñanza y al aprendizaje de los alumnos. (Proyector)
  4. Informáticos con conexión a Internet: que permiten desarrollar habilidades manipulativas y cognitivas que le facultan para afrontar las diferentes novedades tecnológicas que van apareciendo en el mercado.

## BIBLIOGRAFÍA

- Diseño industrial. Desarrollo del producto.** Felix Sanz y José Lafargue. Ed Thomson.
- Fundamentos del Diseño de Productos.** Richar Morris. Ed Parramón.
- Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial.** BÜRDEK, Bernhard E. Ed. GG Diseño.
- Metodología del diseño.** Ambrose-Harris. Ed. Parramón.
- De la idea al producto.** David Bramston. Ed Parramón.
- ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual.** MUNARI, Bruno. ED GG Diseño
- Métodos de investigación para el diseño de producto.** Paul Rodgers y Alex Milton. Ed Blume.
- Metodología del diseño.** Bernabé Hernandis Ortuño. ED Universidad politécnica de valencia

## OTROS RECURSOS

Los estudios superiores de Diseño de Producto en la escuela de arte León Ortega, ponen a disposición de los alumnos la red social Facebook: Diseño de Producto, donde los alumnos podrán estar informados de las últimas novedades y tendencias en diseño de productos y recursos para el diseño.

Enlace: <https://www.facebook.com/DisenoDeProducto?ref=hl>



Sonia Diseño