

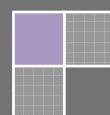
16/17

Guía docente: Diseño estratégico de sistemas

Curso 16/17

Escuela de Arte León Ortega

EASD Estudios Superiores de Diseño





diseño de producto



Escuela de Arte León Ortega Huelva Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño León Ortega. Huelva

IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

DENOMINACIÓN: Diseño estratégico de sistemas

Curso: 3º

MATERIA: Proyectos de productos y sistemas

Anual

Semestral

Formación básica

Obligatoria de especialidad

Optativa

CRÉDITOS ECTS: 10

HORAS LECTIVAS SEMANALES: 5

DISTRIBUCIÓN EN HORAS DE LOS CRÉDITOS ECTS

TOTALES: 250 HORAS

PRESENCIALES: 180 HORAS

NO PRESENCIALES: 70 HORAS

PROFESOR/A

NOMBRE: Fernando Javier Poyatos Jiménez

DEPARTAMENTO: Diseño de Producto

E-MAIL: csny2009@hotmail.com

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Con esta asignatura se pretenden desarrollar fundamentalmente las competencias procedimentales e instrumentales para conseguir que el alumno sea capaz de conocer y generar nuevos productos, sistemas y servicios vinculados a la gestión y marketing del diseño.

Guía Docente. Diseño estratégico de sistemas

ASIGNATURA	Diseño estratégico de sistemas		
TIPO DE ASIGNATURA	Obligatoria de la Especialidad		
MATERIA	Proyectos de productos y sistemas		
CONTENIDOS	<p>Diseño de sistemas integrados de productos, servicios y comunicaciones, como estrategias ligadas a la misión, utilidades o soluciones aportadas, y, en su caso, ligados a los caracteres propios del territorio en que se ubica la actividad. Metodología con el objetivo de generar en los destinatarios la posibilidad de vivir una experiencia de identificación corporativa con el producto o servicio, más allá de la fidelización funcional para lograr un vínculo emocional. Sistema de estrategia global: piensa global y actúa local. Desarrollo del factor diferenciador ligado a la idiosincrasia local. Estrategias de desarrollo del territorio o región, mediante el diseño integrado servicio producto-comunicación. Desarrollo de sistemas de marca país, marca ciudad y otros ámbitos territoriales. Investigación en la materia.</p>		
ESPECIALIDAD	Diseño de producto		
CURSO	3º		
HORAS SEMANALES	5		
CREDITOS			TOTAL 10
RATIO ALUMNOS	Profesor/Alumno		1/20
GRUPOS	1		
AULA	15		
HORARIO DE GRUPO	Martes 5ª y 6ª hora	jueves 5ª y 6ª hora	Viernes 3ª hora
REQUISITOS	Conocimientos de la asignatura "Diseño, arte y artesanía".		

DATOS PROFESORADO	
PROFESOR	Fernando Javier Poyatos Jiménez
CENTRO	Escuela de Arte "León Ortega", Huelva
E-mail	csny2009@hotmail.com
COORDINADOR/TUTOR	Fernando Javier Poyatos Jiménez

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

La asignatura de “Diseño estratégico de sistemas” posee una dedicación de diez créditos en el tercer curso de la especialidad. Se prevén 36 semanas lectivas, iniciándose el curso el día 22 de Septiembre. Cada crédito europeo ECTS supone un total de 25 horas de dedicación según indica el Decreto 111/2014, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía. En esta unidad de medida (crédito europeo) están comprendidas las horas correspondientes a las clases lectivas teóricas o prácticas, las horas de estudio, las dedicadas a la realización de seminarios, trabajos, prácticas y proyectos y las exigidas para la preparación y realización de exámenes y pruebas de evaluación. De esta forma, considerando los días festivos, se prevé la realización de 180 h presenciales, siendo complementadas con 70 h no presenciales, desarrollando dos bloques temáticos claramente diferenciados.

Como objetivo general de la asignatura, puede destacarse el desarrollo del conocimiento oportuno para la proyección de diseños que respondan a unas necesidades reales del mercado. Para ello, se requieren conocimientos básicos (geometría, normalización, tecnología, etc.) estudiados en asignaturas previas del título, además de otros adicionales sobre métodos de generación y evaluación de ideas, de planificación, etc., que serán desarrollados en la asignatura. Se pretende desarrollar fundamentalmente las competencias procedimentales/instrumentales para conseguir que el alumno sea capaz de crear una geometría CAD 3D, realizar ensamblajes mecánicos mediante la restricción de grados de libertad de los componentes modelados previamente, validar diseños mediante el empleo de herramientas CAE, obtener planos normalizados de dichos diseños y elaborar una propuesta de proyecto. Además, como último objetivo de la asignatura se estudiará un último bloque sobre estrategias de promoción y comunicación, que será aplicado a los productos proyectados. Todo este conocimiento será aplicado a un producto que responda a unas necesidades reales de mercado, siendo obligatoria la entrega al final del curso del proyecto definitivo.

COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA DISEÑO ESTRATEGICO DE SISTEMAS CORRESPONDIENTE CON LA ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO

A continuación se especifican las competencias, generales y transversales, así como las específicas de la asignatura de **Diseño estratégico de sistemas** según el *Decreto 111/2014, de 8 de julio*. La numeración de las competencias corresponde con la establecida por el citado Decreto, siendo este el motivo por el que no es correlativa.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- 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.
- 6 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- 7 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- 8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- 9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- 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 el 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.
- 17 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.

COMPETENCIAS GENERALES

- 1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- 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 del color.
- 5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- 6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- 7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- 9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- 11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- 12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- 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.

- 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

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES

1. 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.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
4. Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
5. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
6. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
7. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
8. Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
9. Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
10. Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
11. 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.
12. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
13. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

14. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
15. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
16. 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

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

12. Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
13. Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
14. Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
15. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
16. Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
17. Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
18. Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. 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.
21. Demostrar dominio de la metodología de investigación.
22. 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

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.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS

Porcentajes de Evaluación de las Actividades a realizar por los alumnos			
	<i>Actividad</i>	<i>(Nº horas)</i>	<i>Porcentaje</i>
I. ACTIVIDADES DEL ESTUDIANTE (Presenciales)	<ul style="list-style-type: none"> Sesiones de contenido teórico Sesiones de contenido práctico Sesiones de grupo de trabajo 	<p>72</p> <p>90</p> <p>18</p>	<p>40%</p> <p>50%</p> <p>10%</p>
II. ACTIVIDADES NO PRESENCIALES DEL ESTUDIANTE (Trabajo autónomo)	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo individual o en grupo 	<p>70</p>	
Instrumentos de Evaluación			
<p>Convocatoria ordinaria (menos del 10% de faltas de asistencia):</p> <ul style="list-style-type: none"> Valoración de los informes entregados, del proyecto final, etc. (30%). Correcta actitud en clase (10%). Pruebas finales (escritas u orales) (60%). <p>Convocatoria extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realización de un proyecto de diseño integral. La temática será facilitada por el profesor tras ser previamente solicitado (20%). Prueba escrita u oral (70%). 			
Mecanismos de seguimiento			
<ul style="list-style-type: none"> Correcta actitud en clase. Entrega de actividades en clase en <u>tiempo y forma</u>. 			
Aclaraciones			
<ul style="list-style-type: none"> Para poder optar al examen de teoría, el alumno deberá haber superado la parte práctica correspondiente. El examen de teoría representará al menos el 60% de la nota definitiva, debiendo ser superado con una <u>puntuación mínima de 5 puntos sobre 10</u> para poder superar la asignatura. Sólo se concederá una prórroga adicional en la realización del examen teórico en caso excepcional de enfermedad prolongada, debiendo ser justificada con los documentos médicos pertinentes. Los alumnos/as calificados negativamente en cualquier semestre podrán recuperar la parte no superada con la repetición de los trabajos o actividades prácticas no superadas y/o la realización de un examen teórico-práctico de la parte correspondiente. El plan de recuperación será facilitado por el profesor tras ser previamente solicitado. 			

BIBLIOGRAFÍA

- Félez, J., Martínez, M.L., 2008. **Ingeniería gráfica y diseño.**
- Romero, C., 2007. **Técnicas de programación y control de proyectos.**
- Dibujo Técnico. **Normas básicas AENOR.**

Páginas Web:

- <http://www.solidworks.es/>
- <http://www.traceparts.com/> Librería on-line con modelos 3D suministrados por proveedores industriales.

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 en diseño de productos y recursos para el diseño.

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