



diseño de producto



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

IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

DENOMINACIÓN: **SISTEMA PRODUCTO** Curso: **4º**

MATERIA: **PROYECTOS DE PRODUCTOS Y DE SISTEMAS**

Anual Semestral **X** 1º SEM

Formación básica	Obligatoria de especialidad X	Optativa
------------------	--------------------------------------	----------

CRÉDITOS ECTS: **6** HORAS LECTIVAS SEMANALES: **5**

DISTRIBUCIÓN EN HORAS DE LOS CRÉDITOS ECTS	TOTALES: 6x25= 150 HORAS
	PRESENCIALES: 80 HORAS
	NO PRESENCIALES: 70 HORAS

PROFESORA

NOMBRE: **FRANCISCO JOSÉ GÓMEZ JURADO**

DEPARTAMENTO: **DISEÑO DE PRODUCTO**

E-MAIL: **earte.francisco@gmail.com**

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Se estudiará el marco integrado por las estrategias producto/empresa/mercado. El alumno obtendrá una visión clara en la relación producto/usuario y el contexto de las necesidades. La asignatura aborda: Planificación del producto en un sistema integrado con los servicios y la comunicación, cuya estrategia el producto/empresa se presenta al mercado. Procedimientos de investigación de datos esenciales para desarrollo de productos, producción y consumo: descripción, evolución tipológica, corporación y marca, ámbito del mercado, productos similares existentes o posibilidades de concurrencia posterior. Relación producto-usuario e identificación del contexto de uso. Análisis semiótico de necesidades, relaciones sociales y culturales del usuario. Relación producto-mercado en la definición de escenarios de consumo, dinámica del mercado y sistema competitivo de referencia. Segmentación y posicionamiento: proceso de producción, distribución, comunicación y conocimiento del sistema inducido. Métodos de investigación y experimentación en la materia.

ÍNDICE

- **Introducción:** Contexto de la asignatura, duración, normativa.
- **Competencias:** Transversales y generales del título superior de diseño. Competencias específicas de la especialidad de Diseño de Producto.
- **Contenidos:** Bloques y unidades temáticas, actividades prácticas.
- **Metodología.** Trabajo en clase, y trabajo autónomo
- **Evaluación y Calificación.** Instrumentos de evaluación, criterios de evaluación, porcentajes de calificación y requisitos mínimos.
- **Recursos.**

INTRODUCCIÓN

El plan de estudios de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, para cada una de las especialidades, se estructura en materias, organizadas en asignaturas. La materia **Proyectos de productos y de sistemas** incluye la asignatura: **Sistema producto**, se encuentra entre las materias de formación Obligatoria de la Especialidad. Dentro del perfil profesional, la asignatura de **Sistema producto** continúa con la formación del alumno/a en las relaciones producto/empresa/mercado tan relevantes en el proceso de Diseño. El diseñador de producto debe hacer frente a los cambios y a la evolución del mundo del Diseño en toda su complejidad. Estos cambios plantean problemas a los que debe dar soluciones. En la asignatura **Sistema producto** se estudiará el marco integrado por las estrategias producto/empresa/mercado. El alumno obtendrá una visión clara en la relación producto/usuario y el contexto de las necesidades. Las dinámicas de los mercados obligan a un diseño del producto con un alto requerimiento enfocado al usuario. Objeto, que permite sostener e incrementar el status conseguido por el producto. Se busca iniciar al diseñador en el conocimiento de las interrelaciones entre los procesos de diseño y los otros departamentos que componen la empresa, con la consiguiente introducción en el mercado. Se mostrará la actividad programada que permite dichas interrelaciones y comunicación entre departamentos, el mercado y los usuarios. Se presentará las gestiones presentes en la empresa para partir de las directrices de la dirección, pasando por las estrategias empresariales, desarrollo, producción y distribución de los productos.

La asignatura tiene un total de 6 créditos ECTS (*European Credit Transfer System*). El crédito equivale a 25 horas, el número de horas totales son por tanto 150. Las horas lectivas semanales serán 5, distribuidas en dos sesiones (lunes 3 h. y el miércoles 2 h.). Adaptando las sesiones al calendario lectivo de Huelva para el curso 2015/16, las horas presenciales son 80, y las no presenciales 70.

El carácter de la asignatura por tanto se plantea teórico-práctico, con importante peso del trabajo individual y de investigación del alumno/a.

La normativa de referencia es la siguiente:

o Ministerio de Educación:

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.

Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de Las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

o Consejería de Educación, Cultura y Deporte de la Junta de Andalucía:

Decreto 111/2014 de 8 de julio por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

COMPETENCIAS

Las competencias relacionadas con esta asignatura, según Decreto 111/2014 son:

Competencias Transversales (1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14,16, 17):

- **CT01.** Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- **CT02.** Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- **CT03.** Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- **CT04.** Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- **CT06.** Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- **CT08.** Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- **CT09.** Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- **CT10.** Liderar y gestionar grupos de trabajo.
- **CT11.** Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- **CT12.** 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.
- **CT13.** Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- **CT14.** Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- **CT16.** Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- **CT17.** 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, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 13, 14, 18, 20, 22):

- **CG01.** Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- **CG02.** Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- **CG03.** Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- **CG04.** Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- **CG05.** Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- **CG06.** Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño..
- **CG07.** Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- **CG09.** Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- **CG11.** Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo..
- **CG13.** Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- **CG14.** Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- **CG18.** Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- **CG20.** 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.
- **CG22.** Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Competencias Específicas (1, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15):

- **CE01.** 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.
- **CE03.** Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- **CE04.** Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
- **CE08.** Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
- **CE09.** Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.
- **CE10.** Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- **CE11.** Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
- **CE13.** Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
- **CE14.** Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- **CE15.** 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 Decreto 111/2014, de 8 de julio, los contenidos de la asignatura son:

- Planificación del producto en un sistema integrado con los servicios y la comunicación, cuya estrategia el producto/empresa se presenta al mercado.
- Procedimientos de investigación de datos esenciales para desarrollo de productos, producción y consumo:
 - Descripción
 - Evolución tipológica
 - Corporación y marca
 - Ámbito del mercado
 - Productos similares existentes
 - Posibilidades de concurrencia posterior
- Relación producto-usuario e identificación del contexto de uso.
 - Análisis semiótico de necesidades
 - Relaciones sociales
 - culturales del usuario
- Relación producto-mercado en la definición de escenarios de consumo.
 - Dinámica del mercado
 - Sistema competitivo de referencia
- Segmentación y posicionamiento:
 - Proceso de producción, distribución y comunicación.
 - Conocimiento del sistema inducido
- Métodos de investigación y experimentación en la materia.

METODOLOGÍA

La metodología estará encaminada a la adquisición de conocimientos y competencias, y por lo tanto debe girar en torno a las actividades educativas de aprendizaje del alumnado. Estas actividades se pueden englobar en dos grupos: aquellas que desarrollan el trabajo en clase (en un total de 80 horas), y aquellas otras que desarrollan el trabajo autónomo del alumnado (70 horas en total).

Se plantea una metodología similar para los distintos bloques:

- Se llevará a cabo un análisis de los conocimientos previos, haciendo una pequeña introducción al tema, con ejemplos reales para la justificación de su importancia dentro del campo del diseño de producto.
- Se realizarán exposiciones de los conceptos a tratar, mediante exposición verbal de los puntos fundamentales, con apoyo de distinto material didáctico (presentaciones PowerPoint, videos, enlaces webs....)
- Al comienzo de cada sesión se llevarán a cabo repasos previos.
- Se realizarán actividades prácticas relacionadas con los distintos bloques de contenidos, así como actividades de búsqueda de información de forma individual o en grupo, consistente en la preparación de un tema, a exponer en clase. Se pretende de esta forma potenciar la comunicación, la cooperación, las habilidades para la investigación y la participación activa; así como desarrollar la autonomía y responsabilidad del alumno/a, unificando la transmisión de conocimientos con los recursos y habilidades necesarias para el desarrollo del futuro profesional.

Se destinará parte del horario lectivo a la realización y presentación de las actividades prácticas individuales o por grupos.

EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Teniendo en cuenta la diversidad y extensión de los contenidos, se realizarán distintas pruebas con carácter teórico-práctico, donde se determinará la aplicación real en el campo del diseño del producto, así como el manejo del vocabulario y léxico apropiados.

Se calificará además las actividades prácticas planteadas en los contenidos. Se valorará la adecuación a los objetivos marcados, el proceso de investigación y búsquedas bibliográficas, la correcta representación gráfica, así como la presentación y exposición profesional del tema.

Según Decreto 111/2014, de 8 de julio, los **Criterios de Evaluación Específicos** de la asignatura son:

- **CR.EV-DP01.** 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..
- **CR.EV-DP03.** Demostrar capacidad para proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
- **CR.EV-DP04.** Demostrar que valora e integra la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto..
- **CR.EV-DP08.** Demostrar conocimiento de los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
- **CR.EV-DP09.** Demostrar dominio de los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.
- **CR.EV-DP10.** Demostrar capacidad para producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
- **CR.EV-DP11.** Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
- **CR.EV-DP13.** Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
- **CR.EV-DP14.** 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.
- **CR.EV-DP15.** 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.

La asistencia a clase será obligatoria. La misma se presentará como requisito indispensable para calificar al alumnado. Una ausencia injustificada mayor al 20% del total de las horas, supondrá la pérdida de la evaluación continua.

La calificación por semestre será la media ponderada de las calificaciones obtenidas en:

- **TRABAJOS Y ACTIVIDADES PRÁCTICAS: 40%** (puntuados sobre una baremo de 10 puntos, presentados en tiempo y forma, exceptuando los casos en que uno de estos trabajos y/o prácticas tenga una calificación inferior a 5 puntos).
- **PRUEBAS OBJETIVAS INDIVIDUALES: 40%** (puntuadas sobre un baremo de 10 puntos, exceptuando los casos en que una de estas pruebas tenga una calificación inferior a 5 puntos),
- **ASISTENCIA 10%** (atendiendo que la asistencia es obligatoria, se puntuará hasta el 10% en los casos que la asistencia sea mayor al 90% del total de las horas lectivas)
- **PUNTUALIDAD-PARTICIPACIÓN-COOPERACIÓN EN CLASE: 10%** (se puntuará la participación, cooperación, interés, rendimiento, espíritu de superación y el trabajo continuado en clase)

Si algún alumno/a cuando termine el trimestre tuviera pendiente la entrega de algún trabajo o actividad práctica, prueba, no se realizará la media y la calificación del semestre será de 4 o inferior a 4. Lo mismo sucederá con la calificación final del curso, ya que, si tuviera pendiente alguna entrega no aprobará. Se facilitará la recuperación de los trabajos, actividades prácticas o pruebas no superadas, con calificación inferior a 5 o aquellos trabajos o actividades no entregadas en la fecha establecida y, en este caso, la calificación no será superior a 5. Sólo se concederá una prórroga adicional en el plazo de la entrega o realización de pruebas objetivas en caso excepcionales de enfermedad prolongada, debiendo ser justificada con los documentos médicos pertinentes. En estos casos, la nota no podrá ser superior a 5.

La calificación final del curso será la media aritmética de calificaciones finales obtenidas en cada semestre. Así, si un alumno/a obtiene una calificación media igual o superior a 5 habrá superado el curso. De lo contrario, el alumno/a deberá recuperar la materia en la convocatoria de septiembre.

Teniendo en cuenta la competencia lingüística, será objeto de calificación la correcta redacción y ortografía, tanto en los trabajos teóricos como prácticos. Para ello se atenderá a los siguientes criterios:

- Un trabajo escrito (por ejemplo la memoria de una actividad) que presente faltas de ortografía será objeto de repetición del mismo por parte del alumnado.
- Las faltas de ortografía en una prueba teórico-práctica serán penalizadas con un punto en la calificación global de dicho control.

Se seguirá el criterio general:

Los resultados obtenidos por el alumnado en esta asignatura 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 se añadirá 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).*

El alumnado calificado negativamente en cualquier semestre podrá recuperar la parte no superada, consistiendo dicha recuperación en la repetición de los trabajos o actividades prácticas correspondientes no superadas o la entrega de estos, si no los hubieran entregado en el tiempo establecido, así como la prueba objetiva teórico-práctica de la parte no superada. Las fechas de recuperación serán comunicadas con antelación suficiente.

En la convocatoria de septiembre el alumnado realizará una prueba objetiva teórico-práctica, ésta se planteará de manera que, para superarla, el alumno pueda demostrar, la asimilación y adquisición de los contenidos y competencias, además presentará un dossier de trabajos y actividades prácticas similar a los realizados durante el Curso, éste será entregado el día de la prueba en septiembre, será requisito indispensable para realizar la prueba; y representará parte de la calificación de Septiembre (Prueba 70% y Dossier 30%).

RECURSOS

Para desarrollar la asignatura se utilizarán distintos recursos bibliográficos y enlaces webs:

GENERALES

- Crawford Tad y otros. "Formatos legales y de negocios para diseñadores gráficos". Ed. Divine Egg.
- "El libro del emprendedor: Cómo crear tu empresa y convertirte en tu propio jefe". 2ª Ed. (2005) Puchol, Luis. Ed. Díaz de Santos.
- "Tu carrera como freelance" Michael Fleishman (2004) Ed. Divine Egg..
- García Manjón, Juan Vicente. Gestión de la innovación empresarial. Claves para ser una empresa innovadora. Editorial Netbiblo, 2010..
- BRAMSTON, D. *Bases del diseño del producto: 01 De la idea al producto*. Ed. Parramon ediciones S.A., Barcelona 2010.
- CAPELLA, J. *Así nacen las cosas*. Ed. Electra, Barcelona 2010

RECURSOS WEB DE CONSULTA

- www.mec.es www.impiva.es www.inem.es
- www.gva.es www.mtas.es www.europa.eu
- www.aenor.com
- www.ugt.es
- www.ivaj.es
- www.aeat.es
- www.econolandia.es
- web.economia.com
- www.ipyme.org
- www.ceei-elche.com
- www.pymesya autonomos.com/actualidad/ventanilla-unica-europeaenterprise-europe
- www.ivaj.es
- www.constituciondesociedades.com
- www.cepyme.es