



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.

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.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