



Metodología
del Diseño
Grado en Diseño de
Interiores



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Metodología del Diseño

Titulación: Grado en Diseño de Interiores

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 4º

Profesores/Equipo Docente: Dña. Carlota Rodríguez Gallo / D. José Aitor Martínez Sánchez /
D. Jaime Hortelano Manchado

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias generales

- CG1 Capacidad de análisis y síntesis.
- CG2 Capacidad de organización y planificación.
- CG4 Capacidad para visualizar y comunicar visualmente la información.
- CG7 Capacidad de gestión de la información.
- CG8 Resolución de problemas.
- CG9 Toma de decisiones.
- CG10 Familiaridad con programas informáticos de relación general.
- CG11 Trabajo en equipo.
- CG12 Trabajo en equipo de carácter interdisciplinar.

Competencias específicas

- CES18 Que los estudiantes tengan la capacidad para reunir los datos necesarios para el diseño de formas, elección de materiales y técnicas de fabricación, aplicando juicios, criterios de diseño y ergonomía y análisis que garanticen un buen funcionamiento del producto o mobiliario o espacio interior diseñado.

1.2. Resultados de aprendizaje

Los efectos que cabe asociar a la realización por parte de los estudiantes de las actividades formativas anteriormente indicadas son los conocimientos de la materia, la aplicación con criterio

los métodos de análisis y técnicas descritos en ella, redactar utilizando un lenguaje preciso y adecuado a la misma, y aprender por sí mismo otros conocimientos relacionados con la materia, que se demuestran:

- En la realización de los exámenes parcial, final y extraordinario en su caso.
- En sus intervenciones orales en clase.
- En los proyectos entregados por el alumno, tanto en la parte gráfica como en la escrita.
- En la exposición y defensa oral del trabajo final en grupo de 3 o 4 alumnos.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Haber cursado las asignaturas de Expresión gráfica I y II y Análisis de la forma y el color I y II

2.2. Descripción de los contenidos

- La metodología en el diseño industrial y de interiores. Concepto y formas.
- Sistemas de análisis y síntesis de diseño
- Obtención de información
- Análisis funcional.
- Métodos de caja negra, obtención sistemática de soluciones.
- Evaluación de objetivos y diseños alternativos.
- Teoría de la decisión aplicada al diseño
- Packaging.
- Diseño y ergonomía.
- Diseñar para fabricar.
- Diseñar para reciclar.
- Economía del desarrollo de un producto.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.

Explicación de la Guía Docente.

1. El diseño industrial

¿Qué es el diseño industrial y de producto

Aproximación del diseño industrial

La importancia del diseño para las empresas

Conceptualización

Objetivos y metas

2. Metodología proyectual

Definición y aproximación

Metodología tradicional

Evolución metodologías

3. Contenidos metodológicos

Investigación

Ideación

Creación

Prototipado

Evaluación

4. Design Thinking

Definición Design Thinking

Metodología Centrada en el Usuario

Empatizar

Definir

Idear

Prototipar

Evaluar

5. Briefing

Definición

Contenidos y Formato

Background

Target

Mensaje y Tiempo

Errores comunes

6. Modelos y prototipos

Corte Láser

Software de modelado en código abierto

Técnicas de prototipado rápido

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): Práctica de prototipado rápido. Los alumnos, de manera individual, aprenderán a utilizar el prototipado como una de las fases de la metodología del diseño. Para ello, utilizarán materiales y técnicas de prototipado que permitan crear rápidamente modelos para su testeo.

Actividad Dirigida 2 (AD2): Práctica de prototipado digital. Los alumnos, de manera individual, aprenderán a realizar prortipos de fabricaión digital, tales como procesar un archivo generado de un modelo digital, para su posterior impresión 3D, o preparar y cortar con láser un archivo 2D.

2.5. Actividades formativas

Actividad formativa	Horas	Porcentaje de presencialidad
Clases de teoría	45	100%
Prácticas	15	100%
Tutorías	15	100%
Estudio individual	75	0%
TOTAL	150	

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 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 alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación, prácticas, proyectos o trabajo de asignatura	20%
Exámenes parciales	20%
Examen final o trabajo final presencial	60%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación, prácticas, proyectos o trabajo de asignatura y su exposición oral	20%
Examen final o trabajo final presencial	80%

3.3. Restricciones

Trabajos escritos

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario haber entregado todos los trabajos por escrito en las fechas indicadas y conseguir en ellos una calificación de APTO. En caso de tener un trabajo NO APTO habrá una sola oportunidad de repetir el trabajo o de realizar otro asignado en su lugar.

El alumno con un NO APTO en los trabajos se considera no presentado en esta convocatoria y en la extraordinaria de ese año.

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 4.5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- AMBROSE, H. (2010). Metodología del diseño. Barcelona: Parramón.
- BRAMSTON, D. (2010). De la idea al producto. Barcelona: Parramón.
- CALVERA, A. (2007). De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- CHAVES, N. (2001). El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Barcelona: Gustavo Gili.
- GASCA, J. y ZARAGOZÁ, R. (2015). Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas. Madrid: LID Editorial.
- MUNARI, B. (1981). Así nacen los objetos. Barcelona: Gustavo Gili.
- RICARD, A. (2008). Conversando con estudiantes de diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- ROAM, D. (2010). Tu mundo en una servilleta. Barcelona: Planeta.
- ROIG, F. (2011). La estrategia creativa. Relaciones entre concepto e idea. Buenos Aires: Infinito.
- RODGERS, P. y MILTON, A. (2011). Diseño de producto. Barcelona: Promopress.
- _____. (2013). Métodos de investigación para el diseño de producto. Barcelona: Blume.
- SIMMONS, J. (2009). Manual del diseñador. Barcelona: Index Book.

Bibliografía recomendada

- Management del diseño. Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño. Kathryn Best. Barcelona: Parramón.
- Enfoque y lenguaje. Ambrosse Gavin. Barcelona: Parramón.
- Fundamentos de diseño de productos. Richard Morris. Barcelona: Parramón.
- El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Barcelona: Gustavo Gili.
- AGUAYO GONZÁLEZ, F. and Soltero, V. M. (2003). Metodología del diseño industrial: un enfoque desde la ingeniería concurrente. España: Ra-ma.
- GIL, V. (2009). Coolhunting: el arte y la ciencia de descifrar tendencias: conozca hoy lo que sus clientes demandarán mañana. Barcelona: Empresa Activa (Urano).

Otros recursos

<https://www.ideo.com> (Consultada 30-10-19)

<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double-diamond>
(Consultada 30-10-19)

<https://designthinkingmethodology.weebly.com/methodologies.html> (Consultada 30-10-19)