

ESPECIALIDAD: DISEÑO DE PRODUCTO

CURSO 1º

Materia	Asignatura	Competencias	Descriptores / Contenidos	ECTS	Tipo
Fundamentos del diseño	DISEÑO BÁSICO	CT1, CT2, CT8, CG1, CG18, CG19, CE5	Análisis de la forma, composición y percepción. Conocimiento, investigación y experimentación sobre la estructura, forma, color, espacio y volumen en el diseño. Aplicaciones a la especialidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	FB
	PROYECTOS BÁSICOS	CT1, CT2, CT8, CG3, CG13, CG14, CG19, CE5	Taller de iniciación a los proyectos de la especialidad. Teoría, ideación y concepción del diseño. Antropometría, ergonomía e introducción a la biónica. Aplicado a la especialidad. Metodología del diseño y de resolución de problemas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Lenguajes y técnicas de representación y comunicación	DIBUJO Y TÉCNICAS GRÁFICAS	CT1, CG2, CG3, CG4, CE2, CE3	El dibujo como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Dibujo y técnicas gráficas para el análisis, la expresión y la representación aplicados a la especialidad. Color, percepción y composición aplicados al diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	ESPACIO Y VOLUMEN	CT1, CT8, CG2, CG3, CG4, CE1, CE2	El volumen y el espacio como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Técnicas instrumentales para el análisis, la expresión y la representación del volumen y del espacio aplicadas a la especialidad. Investigación, experimentación y concepción del volumen y del espacio aplicadas al diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN	CT2, CT13, CG2, CG1, CG11, CE3, CE11	La croquización como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Geometría plana y descriptiva aplicada al diseño. Sistemas de representación aplicados a la especialidad. Herramientas informáticas específicas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	LENGUAJES Y TÉCNICAS DIGITALES	CT4, CG2, CG10, CG20, CE2, CE11, CE12.	La Tecnología digital como medio de información, ideación y comunicación proyectual. Comunicación y representación gráfica mediante tecnología digital aplicadas a la especialidad. Intercambio de archivos entre programas y sistemas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
	FOTOGRAFÍA Y MEDIOS AUDIOVISUALES	CT14, CT15, CG2, CG4, CE8, CE10, CE11, CE12.	Fotografía y medios audiovisuales aplicados a la especialidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Ciencia aplicada al diseño	FUNDAMENTOS CIENTÍFICOS DEL DISEÑO	CT3, CT4, CG4, CG5, CG10, CG15, CG16, CE8	Fundamentos científicos aplicados a la especialidad. El método científico. Métodos para el análisis y la simulación. Ecoeficiencia y sostenibilidad. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	FB
Historia de las Artes y el Diseño	FUNDAMENTOS HISTÓRICOS DEL DISEÑO	CT2, CT8, CT11, CG3, CG6, CG12, CG13, CE15	Historia y teorías de las artes, la arquitectura y el diseño aplicadas a la especialidad. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño: evolución tecnológica, tipológica y estilística. Estilos, movimientos, diseñadores y tendencias contemporáneos. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Gestión del Diseño	DISEÑO Y EMPRESA	CT1, CT3, CT10, CT15, CG13, CG22, CE13, CE14.	Organización y economía de empresa. Fundamentos de economía de producción. Técnicas de análisis de mercado (introducción) Propiedad intelectual e industrial (introducción) Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	4	FB
Proyecto de Diseño de Producto	TALLER DE ANÁLISIS DE TENDENCIAS EN DISEÑO DE PRODUCTO	CT1, CT2, CT6, CT7, CT8, CT9, CG3, CG5, CG9, CG14, CG19, CE15	Técnicas de análisis y detección de Tendencias: CoolHunting, Crowdsourcing, Target, Diseño Inclusivo. Definición del Producto, tendencias de mercado, intereses del consumidor. Experimentación con factores históricos y de vanguardia. Nuevos campos de investigación y desarrollo: Singles y rebeldía, personalización, actualización y modernidad, diseño natural, biónica, tecnología, kiduits, sostenibilidad y ecología.	6	EC

TOTAL CRÉDITOS 1º 60

CURSO 2º

Materia	Asignatura	Competencias	Descriptorios / Contenidos	ECTS	Tipo
Cultura del Diseño.	CULTURA DEL DISEÑO	CT7, CT12 CG14, CG20, CG21, CG6, CG13 CE15	El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea. Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, la estética, la teoría de la forma, de la función y de la estructura. Fundamentos de antropología aplicados al diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	FB
Materiales y Tecnología aplicada al Diseño de Producto	MATERIALES	CT8, CT6 CG15, CG16, CG18 CE3, CE6, CE7	Propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales propios de la especialidad. Ecoeficiencia y sostenibilidad. Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales Métodos de investigación y experimentación propios de la materia	6	OE
	ESTRUCTURAS Y SISTEMAS	CT3 CE1, CE5, CE6, CE12	Estructuras y sistemas Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño Tecnología digital aplicada al diseño de producto Métodos de investigación y experimentación propios de la materia	8	OE
	PROCESOS DE FABRICACIÓN	CT3 CG15, CG16, CG18 CE3, CE6, CE8, CE10	Procesos de fabricación y desarrollo del producto Ciclo de vida de un producto. Impacto ambiental del producto y del proceso de fabricación. Mejora ambiental de los productos y de los procesos. Ecoeficiencia y sostenibilidad: ecodiseño Presupuestos y análisis de viabilidad Herramientas de valoración y proyectación de los aspectos técnicos del diseño Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	8	OE
Historia del Diseño de Producto	HISTORIA Y CULTURA DEL DISEÑO DE PRODUCTO	CT2, CT8, CT17 CG6, CG12, CG19 CE13, CE15	Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de producto Diseñadores, movimientos y tendencias contemporáneas Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
Proyecto de Diseño de Producto	PROYECTOS DE DISEÑO DE PRODUCTO 1	CT2, CT14, CT15 CE1, CE2, CE3, CE4, CE6	Realización de proyectos en los distintos campos profesionales de la especialidad: mobiliario, iluminación, juguetes, textil, pavimentos y revestimientos, electrodomésticos, calzados, etc.. Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema.	8	OE
	PROYECTOS DE DISEÑO DE PRODUCTO 2		Presupuestos y análisis de viabilidad Gestión del proyecto de diseño de productos y de sistemas Desarrollo de proyectos interdisciplinares. Ecoeficiencia y sostenibilidad: ecodiseño. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.		
	MODELIZACIÓN Y PROTOTIPADO	CT3, CT14 CG18 CE1, CE4, CE9	Procesos y técnicas de modelización y prototipado Métodos de investigación y experimentación propios de la materia	6	OE
Optativa/s				12	OPT

TOTAL CRÉDITOS 2º 60

CURSO 3º

Materia	Asignatura	Competencias	Descriptorios / Contenidos	ECTS	Tipo
Materiales y Tecnología aplicada al Diseño de Producto	TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE PRODUCTO	CT4, CT11 CG10, CG20 CE9, CE11, CE12	Dibujo y modelado 3D. Modelado avanzado y operaciones con sólidos. Iluminación y renderizado animación 3d. Infografía Tecnología digital aplicada al diseño de producto Métodos de investigación y experimentación propios de la materia	8	OE
Historia del Diseño de Producto	ESTÉTICA Y TENDENCIAS CONTEMPORÁNEAS DEL DISEÑO DE PRODUCTO	CT11, CT12 CG6, CG12, CG14 CE13, CE15	Diseñadores, movimientos y últimas tendencias del diseño de producto. Su estética. Conocimiento, análisis y significado histórico. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	6	OE
Proyecto de Diseño de Producto	PROYECTOS DE DISEÑO DE PRODUCTO 3	CT2, CT14, CT15 CE1, CE2, CE3, CE4, CE6	Realización de proyectos en los distintos campos profesionales de la especialidad: mobiliario, iluminación, juguetes, textil, pavimentos y revestimientos, electrodomésticos, calzados, etc.. Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Presupuestos y análisis de viabilidad Gestión del proyecto de diseño de productos y de sistemas Desarrollo de proyectos interdisciplinares. Ecoeficiencia y sostenibilidad: ecodiseño. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.	16	OE
	PROYECTOS DE DISEÑO DE PRODUCTO 4				
	PROYECTOS DE ENVASE Y EMBALAJES	CT2, CT14, CT15 CE1, CE2, CE3, CE4, CE6	Realización de proyectos de diseño de envases y embalajes Diseño gráfico aplicado a envases y embalajes Métodos de investigación y experimentación propios de la materia		
Gestión del diseño de Producto	MARKETING Y COMUNICACION	CT4, CT7 CG20, CG22 CE13, CG15	Comunicación y marketing aplicado al Diseño de Producto Técnicas de análisis de mercado aplicadas al Diseño de Producto Métodos de investigación y experimentación propios de la materia	6	OE
	GESTIÓN DEL DISEÑO DE PRODUCTO	CT13, CT15 CG8, CG9, CG22 CE13, CE14, CE15	Propiedad intelectual e industrial aplicado al Diseño de Producto Organización y legislación específicas de la actividad profesional Gestión de calidad. Recursos y costes de la actividad profesional. El valor del Diseño de Producto. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia	6	OE
Optativa/s				12	OPT

TOTAL CRÉDITOS 3º 60

CURSO 4º

Materia	Asignatura	Competencias	Descriptorios / Contenidos	ECTS	Tipo
Materiales y Tecnología aplicada al Diseño de Producto	TECNOLOGÍA DIGITAL APLICADA AL DISEÑO DE PRODUCTO AVANZADO	CT4, CT11 CG10, CG20 CE9, CE11, CE12	Dibujo y modelado 3D. Modelado avanzado y operaciones con sólidos. Iluminación y renderizado animación 3d. Infografía Tecnología digital aplicada al diseño de producto Métodos de investigación y experimentación propios de la materia	4	OE
	MATERIALES AVANZADO	CT8, CT6 CG15, CG16, CG18 CE3, CE6, CE7	Propiedades físicas, químicas y mecánicas de los materiales propios de la especialidad. Ecoeficiencia y sostenibilidad. Balance energético y análisis del ciclo de vida de los materiales Métodos de investigación y experimentación propios de la materia	4	EC
Proyecto de Diseño de Producto	PROYECTOS DE DISEÑO DE PRODUCTO 5	CT2, CT14, CT15 CE1, CE2, CE3, CE4, CE6	Realización de proyectos en los distintos campos profesionales de la especialidad: mobiliario, iluminación, juguetes, textil, pavimentos y revestimientos, electrodomésticos, calzados, etc. Fundamentación y estudio teórico práctico de proyectos de diseño de productos y de sistemas. Definición y realización de proyectos de productos y de sistemas, conforme a factores de uso, expresivos, técnicos, productivos, ambientales y de mercado. Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad. Aplicación de las técnicas de representación y presentación para la completa definición y comunicación del producto o sistema. Presupuestos y análisis de viabilidad Gestión del proyecto de diseño de productos y de sistemas Desarrollo de proyectos interdisciplinares. Ecoeficiencia y sostenibilidad: ecodiseño. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.	4	OE
	TALLER DE PRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN DEL PROYECTO	CT1, CT4, CT7 CG11, CG20 CE10, CE11, CE12	Conocimiento y aplicación de tecnologías digitales para la presentación y comunicación del proyecto. Estrategias de presentación y técnicas de comunicación Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación.	6	OE
	PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS	CT2, CT14, CT15 CE1, CE2, CE3, CE4, CE6	Elaboración de proyectos interdisciplinares integrados que puedan abarcar campos de otras especialidades del diseño. Aplicación de la tecnología digital para la presentación y comunicación del proyecto. Métodos de investigación en el diseño. El proceso proyectual como investigación	6	EC
Optativa/s				6	OPT
PRÁCTICAS EXTERNAS	PRÁCTICAS EXTERNAS	CT6, CT9, CT15, CT11, CG7, CG11, CG17	La práctica del diseño en un entorno profesional.	12	PE
TRABAJO DE FIN DE GRADO	PROYECTO DE FIN DE GRADO	CT15, CT16 CG11, CG21 CE1, CE2, CE4, CE10	Proyecto de diseño de Producto que integre las competencias adquiridas, y que acredite capacitación para ejercer la profesión.	18	TFG

TOTAL CRÉDITOS 4º 60