

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA COMUNICACIÓN I. DIBUJO Y REPRESENTACIÓN DE PRODUCTOS

AÑO ACADÉMICO: 2025-26

CURSO: 2º

CARÁCTER: Optativa

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 16993

EQUIPO DOCENTE: David Bota dmaio@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Esta asignatura, en el ámbito específico del diseño de producto, tiene como objetivo principal dotar a los estudiantes de los conocimientos básicos del dibujo y representación de productos para comunicar con eficacia y rigor profesional los proyectos de diseño de producto. Los estudiantes deberán emplear estratégicamente esos conocimientos para plantear, representar, expresar y comunicar un proyecto de diseño de producto.

La asignatura consta de tres bloques temáticos que completan la visión sistémica para abordar, resolver y comunicar un proyecto de diseño de producto. Los medios e instrumentos digitales, así como la fotografía y el dibujo a mano, serán los recursos a utilizar para implementar conocimientos de códigos y lenguajes de representación de productos.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS.

CONTENIDOS

Bloque-I. Expresión y representación técnica

- Códigos y lenguajes técnicos de representación.

Bloque-II. Visualización y representación

- Sketching, renderizado y fotografía

Bloque-III. Comunicación del proyecto

- Memoria, presentación y difusión.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- PF-Sesiones de trabajo autónomo en grupo

COMPETENCIAS

- G3 - Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto.
- CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- T1 - Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional.
- T6 - Usar distintas formas de comunicación, tanto orales como escritas o audiovisuales, en la lengua propia y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido.
- T7 - Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un contexto respetuoso con la diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales, de género y económicas diversas.
- E10 - Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño.

- E11 - Reconocer y aplicar de forma autónoma los instrumentos digitales más adecuados para desarrollar el proyecto atendiendo a la coherencia de un lenguaje propio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Tiene en cuenta criterios formales en los distintos elementos que integran el proyecto.
- Actúa en las situaciones habituales y las que son propias de la profesión con compromiso y responsabilidad.
- Argumenta una postura conectando la conceptualización con su formalización.
- Representa volúmenes y objetos tridimensionales mediante las convenciones del dibujo normalizado.
- Transmite los proyectos de diseño de producto haciendo uso de las herramientas digitales más adecuadas.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	PONDERACIÓN FINAL
P1-Observación de la participación	5	10	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	30	50	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	30	60	60

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente:

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-1 Participación y Seguimiento Expresión y representación técnica	13,3%	NO	P-1/P-2
Actividad-2 Participación y Seguimiento Visualización y representación	13,3%	NO	P-1/P-2
Actividad-3 Participación y Seguimiento Comunicación del proyecto	13,3%	NO	P-1/P-2
Actividad-4 Proyecto Expresión y representación técnica	20%	SI*	P-5
Actividad-5 Proyecto Visualización y representación	20%	SI*	P-5
Actividad-6 Proyecto Comunicación del proyecto	20%	SI*	P-5

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el estudiantado podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas por el estudiantado en la fecha indicada y con una nota igual o superior a 3.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia.

En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

El plagio o la copia de trabajo ajeno se penalizan en todas las universidades y, según las Normas de Convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen faltas graves o muy graves. Es por eso que en el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como también el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, se traduce de manera automática en un suspenso y/u otras medidas disciplinarias ([Normes de Convivencia de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya](#)).

Para cualquier duda o consulta, véase la [\(Normativa Académica de Grado de la Facultad de Diseño e Ingeniería Elisava UVic-UCC\)](#).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

- Asociación Española de Normalización y Certificación: AENOR. 2020. *Dibujos técnicos. Principios generales de representación* (UNE 1-032-82 en ISO 128).
- Birn, J. 2006. *Digital Lighting & Rendering*. California: New Riders.
- Bramston, D. 2009. *Idea searching*. Lausanne. AVA.
- Company, P., Martínez, S. y Nieto, J. 1996. *Diseño geométrico básico*. Universidad de Murcia.
- Dobbins, P. 2012. *3D Rendering in Computer Graphics*. Delhi: White Word.
- Espinosa, M y Domínguez, M. 2002. *Fundamentos de dibujo técnico y diseño asistido*. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Fletcher, M. 2021. *Visual Communication for Architects and Designers: constructing the persuasive presentation*. New York: Routledge.
- Gerson, J.S. y Gerson, S.M. 2012. *Technical Communication: Process and Product*. New Jersey: Prentice Hall.
- Lanier, L. 2018. *Aesthetic 3D lighting: history, theory, and application*. New York: Routledge, Taylor & Francis.
- Lewis, K. 2015: *Graphic Design for Architects: a manual for Visual Communication*. New York: Routledge.
- Lieu, D. y Sorby, S. 2017. *Visualization, Modeling, and Graphics for Engineering Design*. Boston: Cengage Learning.
- Martell, E. Fernández, G. Figueredo, N. y Rodríguez, A. 2009. *Dibujo técnico para carreras de Ingeniería*. La Habana: Félix Varela.
- Melendez, F. 2019. *Drawing from the model. Fundamentals of Digital Drawing, 3D modeling and Visual Programming in Architectural Design*. Canada: Wiley.
- Pei, E. y Self, J. 2022. *Product Design and the role of Representation. Foundations for Design Thinking in Practice*. Boca Raton, FL: CRC.
- Pérez, E. 1998. *Dibujo técnico y geométrico*. México: McGraw-Hill.
- Pipes, A. 2008. *Dibujo para diseñadores*. Brcelona: Art Blume.
- Robertson, S. y Bertling, T. 2014. *How to Render: the fundamentals of light, shadow and reflectivity*. California: Design Studio Press.
- Rodgers, P. y Milton, A. 2011. *Product Design*. London: Laurence King.
- Wong, W. 1986. *Fundamentos del diseño bi y tri dimensional*. Barcelona: Gustavo Gili.