

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE PRODUCTOS

AÑO ACADÉMICO: 2026-27

CURSO: 1º

CARÁCTER: Formación Básica

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano

CÓDIGO: 16971

EQUIPO DOCENTE: Salva Fàbregas sfabregas@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Introducción a los procesos y lenguajes propios de la mención de Diseño de Producto desde el conocimiento y desarrollo de sus códigos propios. Uso de los elementos básicos y comunes que fundamentan los principios del diseño.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura no incorpora específicamente ningún ODS, pero incorpora i participa con los objetivos de sostenibilidad de Elisava en la sostenibilidad y recircularidad de materiales.

CONTENIDOS

- Fundamentos de los distintos ámbitos del diseño: lenguajes contextos y referentes.
- Inmersión en el proceso proyectual a partir de los conceptos de: forma, como medio de expresión y soporte de una idea; composición, como combinación de componentes para configurar un resultado; proporción, como la interrelación entre las diferentes magnitudes.; materialidad, como conjunto de percepciones sensoriales.
- Simbolismo, proceso e impacto ambiental.
- Introducción al proyecto de diseño de producto: forma, función y materialidad

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a. (PA)

COMPETENCIAS

- Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios científicos y humanísticos, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras. (G1)
- Integrar la sensibilidad formal como parte fundamental del proceso de proyecto. (G3)
- 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. (CB2)
- 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. (T1)
- Elaborar proyectos de diseño coherentes con una visión propia del diseño. (E2)
- Experimentar con materiales, procesos y técnicas para aportar valor al proyecto de diseño. (E5)
- Elaborar el material apropiado para comunicar y tomar decisiones de forma efectiva en cada una de las fases del proyecto de diseño. (E10)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Aplica sus conocimientos para la resolución de problemas en ámbitos laborales complejos o profesionales y especializados que requieren el uso de ideas creativas e innovadoras.
- Evalúa de forma global los procesos de aprendizaje llevados a cabo de acuerdo a las planificaciones y objetivos planteados y establece medidas de mejora individual.
- Explica y demuestra coherencia en el proyecto de diseño respecto a un enfoque personal.
- Aplica creativamente los conocimientos técnicos que aportan valor al proyecto.
- Explica con claridad el proyecto a través de la elección y utilización de las herramientas de representación 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	20	30	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	40	80	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 Proyecto-Espuma	10%	SI*	P-5
Actividad-1 Proyecto-Espuma (participación / seguimiento)	5%	NO	P-1/P-2
Actividad-2 Proyecto-Chapa	20%	SI*	P-5
Actividad-2 Proyecto-Chapa (participación / seguimiento)	15%	NO	P-1/P-2
Actividad-3 Proyecto-Madera	30%	SI*	P-5
Actividad-3 Proyecto-Madera (participación / seguimiento)	20%	NO	P-1/P-2

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

- Campi, Isabel. 2003. *Iniciació a la història del disseny industrial*. 3ª ed. Barcelona: Edicions 62
- De Fusco, Renato. 2005. *Historia del diseño*. Barcelona: Santa & Cole
- Gorman, Carma R., ed. 2003. *The industrial design reader*. New York: Allworth Press
- Newson, Alex, Eleanor Suggett, Deyan Sudjic. 2016. *Designer maker user*. London: Phaidon: Design Museum
- Raizman, David. 2010. *History of modern design: graphics and products since the Industrial Revolution*. 2ª ed. London: Laurence King

- Torrent, Rosalía, Joan M. Marín. 2005. *Historia del diseño industrial*. Madrid: Cátedra
- Munari, Bruno. *Como nacen los objetos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Munari, Bruno. *El Arte como oficio*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Campi i Valls, Isabel. *Iniciación a la Historia del disseny industrial*. Barcelona: Ediciones 62.
- Torrent, Rosalia, Joan M. Marín. 2005. *Historia del diseño industrial*. Madrid: Cátedra.
- Fiell, Charlot & Peter. *El Diseño del siglo 21*. Colonia. TASCHEN.
- Rams, Dieter. *As Little Design as possible*. PHAIDON.
- Rams, Dietre. *Los 10 principios del buen diseño...* (diferentes formatos)
- Kamprad, Ingvar & Torekull, Bertil. 2008. *Historia de IKEA*. Navarra. La esfera de los Libros, S.L.
- Ayala, Conejero, Fernández & Martínez. 2019. *Guía para diseñadores prototipado industrial*.
Parramon
- Hallgrimsson. 2016. *Diseño de producto: maquetas y prototipos*. Prompress