

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2026/2027

Identificación y características de la asignatura					
Código	501021				
Denominación (español)	Metodología del Diseño				
Denominación (inglés)	Design Methodology				
Titulaciones	Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Productos				
Centro	Centro Universitario de Mérida				
Módulo	Específico				
Materia	Metodología del Diseño				
Carácter	Obligatorio	ECTS	6	Semestre	3º
Profesorado					
Nombre		Despacho		Correo-e	
Laura Rodríguez Moscatel		G4		laurarmoscatel@unex.es	
Área de conocimiento	DIBUJO				
Departamento	Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal				
Profesor/a coordinador/a (si hay más de uno)					
Competencias / Resultados de aprendizaje					
Competencias básicas					
CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.					
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.					
CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.					
CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.					
CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.					
Competencias generales					
CG1 - Desarrollar capacidades y aptitudes en los estudiantes para concebir, desarrollar, y ejecutar el proceso de diseño y rediseño de productos, conceptos y servicios, guardando un					

equilibrio entre la técnica y el contexto sociocultural, y respondiendo a las necesidades y tendencias de los usuarios, la empresa, el mercado y de la sociedad en general.

CG2 - Proporcionar los conocimientos y procedimientos necesarios desde una perspectiva técnica, científica, humanística y estética, garantizando un desarrollo sostenible y medioambiental y potenciando las capacidades creativas y de innovación necesarias para el desarrollo de productos.

CG3 - Desarrollar habilidades para el desarrollo profesional futuro: trabajo en equipo, liderazgo, competitividad y posicionamiento del producto en la sociedad a través del desarrollo de técnicas de comunicación, marketing, toma de decisiones, entre otros.

CG4 - Aportar a la formación académico-profesional una dimensión de responsabilidad y respeto a los derechos fundamentales y de igualdad entre hombres y mujeres, formación que conlleve una toma de conciencia acerca de la vinculación necesaria entre el ejercicio de la actividad profesional y el respeto a la diversidad y a los valores humanos, sociales, culturales, económicos, culturales y medioambientales.

Competencias específicas

CE1. Fomentar las capacidades de abstracción, deducción y razonamiento lógico e inductivo.

CE9. Capacidad para implementar la creatividad en el proceso de representación.

CE10. Capacidad para generar documentación gráfica necesaria para el proceso de ideación de un producto.

CE11. Capacidad y destreza para usar metodologías de diseño hacia la ideación y el desarrollo de productos.

CE12. Capacidad para aplicar diferentes métodos, técnicas e instrumentos en el proceso de representación.

CE13. Conocer y aplicar los procesos de la percepción y la interacción entre el producto y el usuario.

CE22. Crear, gestionar y presentar de forma eficiente documentos y presentaciones adaptadas a usuarios potenciales, valiéndose de documentos impresos y TIC's.

CE37 - Cuestionar conceptos existentes de un producto.

CE38 - Observar, interpretar y documentar las tendencias del diseño.

CE39 - Conocer la metodología de diseño.

Competencias transversales

CT12. Diversidad e Interculturalidad. (nivel de dominio 1).

CT16. Trabajo en Equipo (nivel de dominio 1).

Contenidos

Descripción general del contenido:

Búsqueda sistemática de ideas y formas por medios intuitivos y lógicos, para la configuración de nuevos productos. Aplicaciones de diferentes metodologías para el fomento de la creatividad, planificación y resolución de problemas en Diseño Industrial.

Temario

Denominación del tema 1: EL DISEÑO, EL MÉTODO Y EL DISEÑADOR.

Contenidos del tema 1: El método general y el diseño. Los objetivos del diseñador.

Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Memoria del curso, titulada elabora tú método (CE22).

Denominación del tema 2: LOS MÉTODOS TRADICIONALES.

Contenidos del tema 2: Método artesanal. Método de dibujo. La complejidad del diseño tradicional.

Descripción de las actividades prácticas del tema 2: Aplicación de diferentes técnicas metodológicas para la elaboración de un concepto desde los métodos tradicionales (CE1, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13, CE22, CE37, CE38, CE39).

Denominación del tema 3: EL PRODUCTO: IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES Y MOTIVACIÓN.

Contenidos del tema 3: Objetivo. Definición. Obtención de información.

Descripción de las actividades prácticas del tema 3: Aplicación de diferentes técnicas metodológicas para la elaboración de un concepto desde el design (CE1, CE9, CE10, CE11, CE12, CE13, CE22, CE37, CE38, CE39).

Denominación del tema 4: RECURSOS ESPECÍFICOS.

Contenidos del tema 4: Antropometría. Ergonomía. Biónica.

Descripción de las actividades prácticas del tema 4: Antropometría y ergonomía de Producto (CT12, CT16) (CE9, CE10, CE12, CE13, CE22, CE39).

Denominación del tema 5: DE LA IDEACIÓN A LA INNOVACIÓN.

Contenidos del tema 5: Desarrollo de métodos aplicados.

Descripción de las actividades prácticas del tema 5: De la Ideación a la innovación. Métodos aplicados. (CE11, CE12, CE38, CE39)

Denominación del tema 6: ANÁLISIS Y SELECCIÓN DE LAS SOLUCIONES.

Contenidos del tema 6: Cuadros morfológicos. Toma de decisiones.

Descripción de las actividades prácticas del tema 6: Análisis y Toma de decisiones. (CE1, CE12, CE39).

Denominación del tema 7: DESARROLLO Y OPTIMIZACIÓN DEL PRODUCTO. Contenidos del tema 7: Desarrollo del producto. Procesos de mejora.

Descripción de las actividades prácticas del tema 7: Desarrollo y optimización del producto (CT12, CT16) (CE9, CE10, CE11, CE12, CE13, CE38, CE39).

Actividades formativas

Horas de trabajo del alumno/a por tema		Horas Gran grupo	Actividades prácticas				Actividad de seguimiento	No presencial
Tema	Total	GG	CH	L	O	S	TP	EP
Presentación	1	1						
1	5	2		1				2
2	11	2		2			1	6
3	22	7		4			1	10
4	19	7		2				10
5	20	7		2			1	10
6	22	7		4			1	10
7	18	6		2				10
Evaluación	32	2,5		1,5				28
TOTAL	150	41,50		18,50			4	86

GG: Grupo Grande (85 estudiantes).

CH: Actividades de prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)

L: Actividades de laboratorio o prácticas de campo (15 estudiantes)

O: Actividades en sala de ordenadores o laboratorio de idiomas (20 estudiantes)

S: Actividades de seminario o de problemas en clase (40 estudiantes).

TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS).

EP: Estudio personal, trabajos individuales o en grupo, y lectura de bibliografía.

Metodologías docentes

Clases expositivas de teoría y problemas: Presentación de los contenidos de la asignatura y planificación de la participación de todos los estudiantes en las distintas tareas. Discusión de aspectos teóricos. Adicionalmente se realizarán charlas divulgativas realizadas por expertos y/o empresas de la materia.

Enseñanza participativa: Trabajos prácticos en grupos medianos o pequeños.

Tutorización: Actividad de seguimiento para tutela de trabajos dirigidos, consultas de dudas y asesoría en grupos pequeños o individuales.

Aprendizaje autónomo mediante el análisis de documentos escritos, la elaboración de memorias, el estudio de la materia impartida y desarrollo de los supuestos prácticos planteados.

Aprendizaje virtual. Uso de herramientas virtuales de comunicación entre profesor y estudiante e incluso entre los estudiantes entre sí.

El aprendizaje atiende a una evaluación continua, que se adaptará cronológicamente a las necesidades de la asignatura y que se plantea mediante actividades descritas en el apartado Contenidos. Además, se solicitará una Memoria del curso, titulada elabora tú método (CE22), donde el alumno reflexione y ponga en valor el conocimiento teórico aprendido en la asignatura.

En las sesiones de Grupo Grande el profesor describe los conceptos y metodologías de diseño, ilustrándolos con ejemplos. Para el desarrollo de estas sesiones se utilizarán presentaciones en formato informático que el profesor ha elaborado a tal efecto y sesiones específicas, con casos prácticos de aplicación teórica.

En las sesiones de Seminario/laboratorio, el alumno, con la ayuda del profesor, aplica las metodologías de diseño a casos prácticos, con desarrollos específicos desarrollados a mano, sobre el ordenador y prototipos.

Resultados de aprendizaje

Descritos en el verifca:

- Aprender diversos métodos de actuación según necesidades específicas en Diseño Industrial.
- Adecuar el método al diseño.
- Fomentar el desarrollo creativo desde la metodología.
- Formar integralmente a la persona creativa.
- Formar cognitiva y expresivamente en la capacidad para crear e intuir soluciones en la ideación, desde el dibujo.

Vinculados a competencias transversales:

- Comprender la diversidad cultural y social como un fenómeno humano e interactuar desde el respecto con personas diferentes (CT12, nivel de dominio1)
- Participar y colaborar activamente en las tareas del equipo y fomentar la confianza, la cordialidad y la orientación a la tarea conjunta (CT16, nivel de dominio 1)

Según éstos, se establece el siguiente mecanismo de evaluación propio de la asignatura, la cual se desarrollará de acuerdo con los contenidos teóricos y prácticos. La evaluación se podrá realizar en base a dos modalidades:

-MODALIDAD PRESENCIAL. Continua.

(Es la más recomendable, debido a las características de la asignatura; que exige una asistencia y atención continuadas.)

-MODALIDAD NO PRESENCIAL. Única prueba final de carácter global. (Mediante una prueba teórica/práctica en el aula. Defensa pública de la memoria, relacionada con los contenidos de la asignatura y resolución de cuestiones entorno a la misma.)

Sistemas de evaluación

MODALIDAD PRESENCIAL. EVALUACIÓN CONTINUA

- A) SE VALORARÁN SOBRE 4,25:

Parte teórica: Se realizará un examen final para la evaluación de los conocimientos teóricos adquiridos. En esta parte se valorará la capacidad de concreción, análisis y síntesis de dichos conocimientos.

- B) SE VALORARÁN SOBRE 4,25:

Parte práctica: La evaluación será continua. Se realizarán prácticas de aula y prácticas con entrega en fechas señaladas, no siendo posible la presentación fuera de dicha fecha. Para la evaluación de cada práctica será imprescindible cumplir todos los requisitos solicitados.

Las prácticas se entregarán **en formato digital, mediante memoria escrita justificativa y descriptiva**, donde el alumno justifique la solución adoptada para la resolución del ejercicio propuesto.

Además de las prácticas a desarrollar a lo largo del curso, habrá que realizar la siguiente práctica con carácter específico:

"Elabora tu método": Presentación descriptiva de un proceso de diseño, a elaborar por el alumno, mediante un **video justificativo y descriptivo**, de dicha práctica, donde el alumno justifique su método particular. El video deberá durar entre 7 y 10 minutos.

*** Nota: Normas de Presentación de los Trabajos de Prácticas.**

Habrà de observar la siguientes "normas de presentación de trabajos":

-Memoria justificativa, escrita y gráfico-descriptiva (individual o grupal, según actividad práctica)

Se pretende con la memoria que el alumno justifique las soluciones adoptadas para la resolución de los ejercicios propuestos. Debe ser una explicación textual y gráfica, que redunde en claridad, sencillez y síntesis, cuidada formal y conceptualmente con altas componentes visuales, de diseño gráfico y comunicación. Deberà entregarse en formato digital máximo DIN-A4. Además de la memoria, se aportarán los archivos de imágenes, vectoriales y de texto realizados de forma organizada. Estos archivos, deberán tener resolución suficiente para la posterior publicación.

- C) SE VALORARÁ SOBRE 1,5:

Asistencia y/o participación en el aula, en el aula virtual, en las tutorías, etc.

- Todas las actividades a desarrollar deberán entregarse con puntualidad. Este hecho **supondrá un máximo de 0'5 puntos a sumar sobre la nota de cada actividad puntuable.**

- Presentación correcta y adecuación de los contenidos de las actividades a desarrollar, sabiendo llevar los contenidos teóricos de la asignatura al campo práctico, adecuándolos a las circunstancias de cada actividad puntuable. Acierto en la consecución de los objetivos de la materia. Este hecho **supondrá un máximo de 0'5 puntos a sumar sobre la nota de cada actividad puntuable.**
- Mostrar una actitud positiva frente a la asignatura; atendiendo a la puntualidad y a la asistencia, implicación en la materia, respeto y participación. Es fundamental la asistencia participativa a todas las clases prácticas (**hasta 0'5 puntos a sumar a final de curso**). (Se podrán justificar como máximo hasta tres faltas de asistencia para poder optar a la suma de este apartado al cómputo global del curso)

IMPORTANTE:

- Para aprobar la asignatura los alumnos deberán tener aprobadas tanto la parte teórica (2,125 puntos) como la parte práctica (2,125 puntos).
- Aquellos que no superen alguna de las partes deben presentarse a la convocatoria extraordinaria a un examen práctico y/o teórico; la nota superada en alguno de los apartados puede mantener en ese mismo año académico.
- Las faltas de asistencia serán contadas, con más de 3 faltas pierden la puntuación actitudinal del 15%.
- Las prácticas entregadas fuera de la fecha y hora establecidas no serán evaluadas, siendo su calificación 0.

Para la calificación de Matrícula de Honor, se tendrá en cuenta la trayectoria global del curso académico, valorando para ello la asiduidad en la asistencia a las clases, la participación activa en las mismas y la ampliación de las prácticas más allá de lo estrictamente solicitado, mostrando en ellas el carácter de excelencia necesario para esta distinción. La calificación mínima de partida para considerar la M.H. será un 9,5.

Sistemas de evaluación	Porcentaje	Recuperable
Examen	42,5%	SI
Exposición oral de trabajos realizados		
Realización de trabajos dirigidos (informes, casos prácticos, ejercicios y problemas)	42,5%	NO
Asistencia y/o participación en el aula, en el aula virtual, en las tutorías, etc.	15%	NO

MODALIDAD NO PRESENCIAL. Única prueba final de carácter global.

Mediante una prueba teórica/práctica en el aula. Defensa oral de la parte práctica, relacionada con los contenidos de la asignatura y resolución de cuestiones entorno a la misma.

Examen final:

- A) SE VALORARÁN SOBRE 42,5:

Parte teórica: Se realizará un examen final para la evaluación de los conocimientos teóricos adquiridos. En esta parte se valorará la capacidad de concreción, análisis y síntesis de dichos conocimientos.

- B) SE VALORARÁN SOBRE 42,5:

Prueba de Carácter Práctico: Se realizará un examen de carácter práctico para aplicar en una práctica final, aquellas metodologías y prácticas vistas a lo largo de la asignatura; el fin de esto es conocer la aplicación de los métodos en la práctica a ser evaluada.

-C) SE VALORARÁ SOBRE 1,5:

"Elabora tu método": Presentación descriptiva de un proceso de diseño, a elaborar por el alumno. La presentación de este método se realizará mediante una **memoria digital escrita justificativa y descriptiva**, de dicha práctica, donde el alumno justifique la metodología desarrollada.

IMPORTANTE: Para aprobar la asignatura los alumnos tendrán que tener aprobadas tanto la parte teórica (2,125 puntos) como la parte práctica (2,125 puntos).

Sistemas de evaluación	Porcentaje	Recuperable
Examen	42,5%	SI
Exposición oral de trabajos realizados		
Realización de trabajos dirigidos (informes, casos prácticos, ejercicios y problemas)	42,5%	SI
Asistencia y/o participación en el aula, en el aula virtual, en las tutorías, etc.	15%	SI

Bibliografía (básica y complementaria)

Bibliografía Básica

CORRADINI, M. (2011): Crear: cómo se desarrolla una mente creativa. Madrid: Narcea.
 CRUZ, C. J. y PRIETO J. A. (Coords.) (2011): Diseñando con las manos. Proyecto y Proceso en la Artesanía del s XXI. Madrid: Fundesarte.
 GÓMEZ-SENENT, E. (1997): El proyecto diseño en ingeniería, Valencia: SPUPV-97.761.
 IBÁÑEZ, I. (2000): Gestión del diseño en la empresa. Madrid: McGraw-Hill.
 JONES, C. (1978): Métodos de diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
 LOWENFELD, V. (1984): Desarrollo de la actividad creadora. Buenos Aires: Kapelusz.
 MUNARI, B. (1983): ¿Cómo nacen los objetos?. Barcelona: Gustavo Gili.
 RIOS, Ch. (1998): Optimización. Madrid: Ramón Areces.
 SANZ, F. (2002): Diseño Industrial: desarrollo del producto. Madrid: Thompson.
 VILCHIS, L.C. (2002): Metodología del diseño: Fundamentos teóricos. México: UNAM.
 WEBB YOUNG, J. (2003): A Technique for Producing Ideas. New York: McGraw-Hill Professional.

Bibliografía Complementaria

GARCÍA MELÓN, M. (2001): Metodología del Diseño Industrial. Valencia: Serv.Publ. U.P.V.
 KENICHI, S y KISUKE, A. (2000): Mejora de la productividad en diseño e ingeniería. Madrid: Productivity.
 TRAVIS, D. ET AL. (2012): Bright Ideas for User Experience Designers. London: Userfocus.

Bibliografía Web:

Revista Actas de Diseño. Universidad de Palermo (Buenos Aires):
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/publicaciones.php?id_publicacion=1
 Revista Deforma: <http://www.deforma.info/es/>

Otros recursos y materiales docentes complementarios

<http://campusvirtual.unex.es/portal/>

Espacio de seguimiento de la asignatura donde se encontrará la información y materiales complementarios: enlaces web, archivos...