

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Taller Experimental
<b>Titulación</b>	Grado en Diseño de Producto
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño - Campus Creativo
<b>Curso</b>	Primero
<b>ECTS</b>	6 ECTS
<b>Carácter</b>	Básico
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Presencial
<b>Semestre</b>	S1
<b>Curso académico</b>	2025-2026
<b>Docente coordinador</b>	Rubén Morales González

## 2. PRESENTACIÓN

La asignatura se enfoca en la identificación y aplicación de procesos de creación y fabricación tanto analógicos como digitales para materializar proyectos de diseño. Los estudiantes aprenderán a utilizar técnicas manuales de perfil artístico, artesanal y técnico, así como a manejar adecuadamente las herramientas de taller. Además, se desarrollarán habilidades para diseñar proyectos complejos, argumentando su viabilidad técnica, económica y temporal.

Se fomentará la creatividad mediante el uso de diversas herramientas y materiales, y se evaluarán los procedimientos de realización de los objetos. La asignatura también aborda la comprensión bidimensional y tridimensional del espacio físico-virtual y la interacción con otros objetos, aplicando conceptos de geometría y sistemas de representación espacial. Se promoverá una perspectiva multidisciplinar en la creación de proyectos de diseño de producto, utilizando herramientas informáticas tanto a nivel de software como de hardware.

## 3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### CONOCIMIENTOS

CON05: Identificar los procesos de creación y fabricación analógica y digital en la materialización de proyectos de diseño de producto.

- Identificar técnicas manuales de perfil artístico, artesanal y técnico.

- Identificar las herramientas de taller de una manera adecuada

### **HABILIDADES**

HAB05: Diseñar proyectos de diseño de producto complejos argumentando su viabilidad técnica, económica y temporal.

- Desarrollar tareas creativas utilizando las herramientas disponibles.
- Aplicar las posibilidades que ofrecen los materiales al diseño y realización de objetos.
- Construir objetos utilizando las herramientas y materiales disponibles.
- Evaluar los procedimientos de la realización del objeto.

### **COMPETENCIAS**

COMP02. Capacidad para desarrollar la comprensión bidimensional y tridimensional del espacio físico-virtual y de la interacción con otros objetos de dichos espacios.

COMP06. Capacidad para aplicar al diseño de producto los conceptos de la geometría métrica, proyectiva y de los sistemas de representación espacial.

COMP15. Capacidad para crear proyectos de diseño de producto desde una perspectiva multidisciplinar, a partir del empleo de herramientas informáticas, tanto a nivel de software como de hardware.

## **4. CONTENIDOS**

- Introducción a las técnicas creativas.
- Introducción a las referencias culturales como contexto del diseño.
- Claves del dibujo de bocetos y comunicación de ideas a mano alzada.
- Formación básica de uso de herramientas de taller para la fabricación de objetos.
- Análisis y adecuación de la diversidad tipológica en el diseño.
- Introducción a las técnicas básicas manuales de perfil artístico, artesanal y tecnológico

## **5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral

- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller

## 6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

### Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	8
Seminarios de aplicación práctica	22
Resolución de problemas	10
Investigaciones y proyectos	20
Actividades en talleres y/o laboratorios	12
Trabajo autónomo	56
Debates y coloquios	8
Tutoría académica	12
Pruebas de evaluación presenciales	2
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

### Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales	30-50 %
Caso/problema	10-20 %
Investigaciones y proyectos	20-40%

Cuaderno de prácticas de laboratorio/taller	10-20%
---	--------

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### 7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que **obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final**, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades. Además, **será necesaria la entrega de al menos el 50 % de las actividades del curso.**

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una **calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.**

En todo caso, será necesario **que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0** en la prueba de evaluación final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas. En cualquier caso el número mínimo de actividades a entregar **para poder superar la convocatoria extraordinaria será del 50% de las actividades realizadas durante el curso, o en su defecto, otra actividad diferente y equivalente a las anteriores a propuesta del docente.**

## 8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1.	Semana 2-4
Actividad 2.	Semana 8-10
Actividad 3.	Semana 12-14
Actividad 4.	Semana 16-18

Prueba de evaluación ordinaria.	Semana 18
Prueba de evaluación extraordinaria.	Periodo de evaluaciones

Cronograma orientativo de número de actividades y fechas. Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

(\*) El cronograma definitivo quedará a disposición del alumno al inicio del curso en el documento “Plan de Trabajo” como anexo a esta guía.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

Ashby, M. F., & Johnson, K. (2014). *Materials and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design* (3rd ed.). Butterworth-Heinemann.

Boothroyd, G., Dewhurst, P., & Knight, W. (2010). *Design for Manufacturing and Assembly* (2nd ed.). CRC Press.

Cagan, J., & Vogel, C. M. (2002). *Creating Breakthrough Products: Innovation from Product Planning to Program Approval*. FT Press.

Cross, N. (2011). *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*. Berg Publishers.

Hallgrímsson, B. (2012). *Prototyping and Modelmaking for Product Design*. Laurence King Publishing.

Lefteri, C. (2012). *Making It: Manufacturing Techniques for Product Design*. Laurence King Publishing.

Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things* (Revised and Expanded Edition). Basic Books.

Pahl, G., Beitz, W., Feldhusen, J., & Grote, K. H. (2007). *Engineering Design: A Systematic Approach* (3rd ed.). Springer.

Thompson, R. (2007). *Manufacturing Processes for Design Professionals*. Thames & Hudson.

Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2019). *Product Design and Development* (7th ed.). McGraw-Hill Education

## 10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo

educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

[orientacioneducativa@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## **11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN**

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.