

5S_FO_PRO_Projectes de disseny industrial 3

Titulació: Grau en Ensenyaments Artístics Superiors en Disseny en les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte.

Matèria: Projectes de disseny de productes i sistemes

Tipus: Formació Obligatoria de disseny de producte

Crèdits: 10 ECTS

Hores totals: 250h

Curs: 3

Hores/setmana: 15,6h

Semestre: 5è

Hores presencials/setmana: 7h

Idioma en què s'imparteix: Català / Castellà

Hores treball autònom/setmana: 8,6h

Prerequisits: Es recomana haver superat les assignatures de Projectes de Disseny Industrial 1, Materials i Tecnologia 2 i Dibuix tècnic industrial 1

1. Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Projectes de disseny industrial 3 integra els coneixements i les competències adquirides amb el desenvolupament de projectes de disseny de producte, que se centren en el disseny d'una col·lecció o família i el disseny d'un sistema o programa.

L'assignatura té com a objectius:

- Aprendre a crear l'ADN d'una col·lecció i crear un sistema per tal que funcioni en un programa. Analitzar i estudiar casos de col·leccions de famílies i sistemes de productes.
- Treballar la capacitat de connectar i fer reconeixadors un conjunt d'elements, i d'evidenciar la manifestació de trets diferencials identitaris de la col·lecció.
- Adquirir la capacitat de generar solucions amb un grup d'elements similars a diferents situacions.

L'assignatura aprofundeix en el concepte de disseny de família que s'aconsegueix a través d'una sèrie de lleis variables que es repeteixen en cada objecte. Pot ser a partir d'un concepte comú, una mateixa idea, context, utilitzant el mateix material, pot ser un procés de producció semblant o un detall visible en una forma o invisible en un gest. La creació d'una col·lecció comporta una sèrie d'objectes que formen part d'una mateixa família.

L'assignatura també aprofundeix en un programa, que és un sistema pensat per tal que un conjunt de variables, elements o materials es puguin organitzar, programar i sistematitzar. Durant el semestre es realitzaran tres projectes: un projecte de llarga durada, un de curta durada i un exercici ràpid.

2. Continguts de l'assignatura

El disseny de producte aplicat al disseny de sistemes, famílies i col·leccions.

Els comportaments socials. Usos i costums. Estils de vida i tendències (les necessitats no cobertes, mal cobertes o millorables)

Guia Docent del Grau en Disseny

La recerca, els estudis de mercat, sectorial i global, anàlisi i síntesi d'existències i referències/analogies i tipologies. Nous usos, nous costums. Nínxols de mercat.

L'encàrrec. Tipus i característiques.

Processos creatius i metodològics.

Estudis de projectes específics i el seu desenvolupament. Projectes de mitjana complexitat tècnica.

Representacions físiques tridimensionals. Maquetes de treball.

Les memòries, tipus i objectius. Els plànols, tipologies, adequació a la funció.

Pressupostos i anàlisi de viabilitat.

Les presentacions orals i audiovisuals.

Metodologia de treball en equip.

3. Competències treballades a l'assignatura (Real Decret 633/2010)

Competències transversals		Matèria	Assignatura
CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.	X	X
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza	X	X
CT-06	Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.	X	X
CT-07	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.	X	X
CT-13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en l'activitat professional.	X	X

Competències generals		Matèria	Assignatura
CG-01	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.	X	X
CG-11	Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.	X	X
CG-17	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment objectius personals i professionals.	X	x

Competències específiques de Disseny de producte		Matèria	Assignatura
PRO-01	Determinar les característiques finals de productes, serveis i sistemes, coherents amb els requisits i relacions estructurals, organitzatives, funcionals, expressives i econòmiques definides en el projecte	X	X
PRO-02	Resoldre problemes projectuals mitjançant la metodologia, destreses i procediments adequats	X	X

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

5S_FO_PRO_Projectes de disseny industrial 3

Imprès 2026-4-7

2

Guia Docent del Grau en Disseny

PRO-04	Valorar i integrar la dimensió estètica en relació a l'ús i funcionalitat del producte	X	x
PRO-13	Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en el qual es desenvolupa el disseny de producte	X	x

4. Resultats d'aprenentatge

RA	Descripció del resultat d'aprenentatge	Competències
RA1	Reconèixer i aplicar diferents estratègies de recerca documental per a l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte de col·lecció i sistemes.	CG -19, PRO-01, PRO-13.
RA2	Organitzar i interpretar la documentació per a definir els objectius i els condicionants del projecte segons l'estratègia empresarial.	CT-01, CT-03, PRO-01, CG-17.
RA3	Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions.	CG-01, PRO-02, PRO-04.
RA4	Planificar i desenvolupar la proposta més idònia.	CG-01, CG-08, PRO-01.
RA5	Presentar, comunicar, defensar i argumentar el projecte amb visió autocrítica.	CT-03, CT-06, CG-11.
RA6	Capacitat del treball en equip, l'organització i la gestió de situacions de conflictes.	CT-07.

5. Metodologies docents de l'assignatura

Codi	Tipologia	Descripció	S'aplica
MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.	A1 i/o A2
MD5	Tallers i/o pràctiques	Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.	A1 i/o A2
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.	A1 i/o A2
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.	A1 i/o A2
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.	A1 i/o A2
MD11	Treball col·laboratiu	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els	A1 i/o A2

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

Imprès 2026-4-7

5S_FO_PRO_Projectes de disseny industrial 3

3

Guia Docent del Grau en Disseny

		estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.	
MD13	Jocs de rol	Representació de rols amb la finalitat d'exemplificar una situació i els diferents punts de vista sobre aquesta.	A1 i/o A2

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Percentatge
AF1	DISSENY D'UNA COL·LECCIÓ	3-8 setmanes	30-50%
AF2	DISSENY D'UN SISTEMA	8-12 setmanes	50-70%

7. Sistemes d'avaluació

Per la seva tipologia i programa educatiu, totes les assignatures dels estudis de grau en disseny de l'ESDAPC tenen prevista l'avaluació contínua com a procediment per a regular i qualificar els aprenentatges assolits per l'alumnat durant el semestre.

En cas de no assolir el nivell de suficiència en les activitats avaluatives dins de les fites de tancament plantejades en la programació de l'assignatura, les activitats no superades es podran corregir i/o completar dins del procediment de recuperació que defineix el professorat en la seva programació.

7.1. Avaluació contínua

Criteris generals d'avaluació

L'ESDAPC fixa uns **criteris generals d'avaluació** que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- Qualificació de l'assignatura: Es farà mitjana ponderada de les qualificacions obtingudes en cadascuna de les activitats formatives d'acord amb els percentatges descrits a la guia docent i la programació d'aula. La superació de l'assignatura s' assolirà amb una nota de 5,0 (Aprovat). Totes les activitats avaluatives es poden corregir i/o completar dins del procediment de recuperació dins de l'avaluació contínua que defineix el professorat en la seva programació d'aula.
- L'assistència a classe és imprescindible per tal de poder garantir que l'aprenentatge és progressiu, flexible i permet la retroalimentació i els ajustos en el seu assoliment dins de l'avaluació contínua. Per aquesta raó, l'assistència a classe és obligatòria. El professorat estableix els mecanismes per fer-ne el control. L'estudiant que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials de l'assignatura perd el dret a l'avaluació contínua i podrà presentar-se a la recuperació fora de l'avaluació contínua que es defineixi a la guia docent i la programació d'aula de l'assignatura. En casos d'absentisme greu, amb una assistència inferior al 60% de les hores presencials de l'assignatura, l'estudiant perdrà el dret a ser avaluat i tindrà una qualificació de "No presentat".

Guia Docent del Grau en Disseny

- La capacitat per organitzar i planificar les tasques, forma part dels resultats d'aprenentatge que l'estudiant ha d'assolir dins del procés formatiu, per tant les entregues de les activitats avaluatives hauran d'ajustar-se als terminis, el format i els continguts definits en l'enunciat de l'activitat per tal de poder ser qualificades. Les activitats presentades fora de termini, format i/o continguts mínims es consideraran fora del procés d'avaluació contínua, no s'avalua dins d'aquesta i podrà tornar-la a entregar com a recuperació.
- En cas de coincidència d'un lliurament o examen amb una situació de força major, l'estudiant podrà sol·licitar lliurar una activitat fora de termini o repetir un examen, sense ser considerada fora de l'avaluació continuada. Aquest lliurament o examen es portarà a terme segons les condicions i calendari que determini el professorat.
 - Per causa de força major s'entén: malaltia greu o incapacitat temporal (hospitalització) de l'alumne/a o d'un familiar de primer grau, coincidència amb un examen oficial de nivell d'idioma o de carnet de conduir, deures inexcusables davant l'administració o defunció d'un familiar de primer o segon grau. S'haurà de sol·licitar de manera argumentada i justificada en forma de [sol·licitud genèrica](#), adreçada a la direcció del campus, i haurà d'incloure necessàriament l'original amb segell del document acreditatiu de la causa major al·legada.
- El procés d'avaluació es fonamenta en el treball personal de l'estudiant i pressuposa l'autenticitat de l'autoria i l'originalitat dels exercicis realitzats. Qualsevol acte de còpia i/o plagi o ús irregular de la Intel·ligència Artificial (IA) suposarà el suspens immediat i irrevocable de l'activitat avaluable, sense dret a recuperació.

Tot i això, i sense entrar en contradicció amb aquests criteris generals, cada docent podrà definir altres condicions específiques complementàries, que es recullen en aquesta guia docent.

Aquestes condicions complementàries no poden suposar en cap cas la penalització o limitació de la qualificació d'una activitat, ni la pèrdua de dret a recuperació d'una activitat.

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Act 1 i Act 2. Disseny d'una Col·lecció o Sistema (30-50%)

Fase 1+2 (5-15 %) (RA1, RA2)

- Estructuració i qualitat de l'anàlisi de la metodologia seleccionada
- Interpreta i síntesis de la documentació que s'ha organitzat.
- Defineix els objectius i els condicionants del projecte, l'estratègia, el context on la proposta treballarà.

Fase 3 (10-15 %) (RA3)

- Grau de creativitat i innovació de les propostes, Extreu els indicadors per organitzar la família.
- Quantitat i qualitat de les representacions de les idees

Fase 4: (10-30 %) (RA4)

- Qualitat de la formalització de la col·lecció en les propostes visualitzant un clar adn.

Guia Docent del Grau en Disseny

- Capacitat de mostrar l'evolució de l'idea fruit del seu desenvolupament.
- Grau d'adequació i definició tècnica
- Nivell d'adequació de les representacions bidimensionals i tridimensionals (aproximacions dimensional o maquetes)

Fase 5: (10-20 %) (RA5 i RA6)

- Qualitat i adequació al concepte
- Qualitat de la presentació gràfica i tridimensional
- Autoavaluació: 5 %.

Pràctica de Reproducció i testeig (5-20%)

Autor. Fase 1,2,3 i 4 (5-15 %).

Grau de creativitat i innovació de la proposta.

Mostra de forma completa les informacions requerides del projecte.

Usuari: Fase 4 i 5 (5-15 %).

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Qüestionaris: Autoavaluació i/o Coavaluació.

Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

7.2. Recuperació

Criteris generals de recuperació

L'ESDAPC fixa uns criteris generals de recuperació que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- L'ESDAPC preveu una única recuperació per activitat. La recuperació de les activitats suspeses es farà en els terminis definits per el professorat en la seva programació d'aula dins del mateix semestre. En cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'alumnat podrà lliurar les activitats de recuperació durant la darrera setmana lectiva del semestre.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

- Se seguiran els mateixos criteris i format d'entrega que a l'avaluació continua.

Les entregues són acumulatives, algunes activitats són interdependents per això el professorat establirà un període de recuperació abans de la següent entrega, la recuperació d'una activitat suspesa es recuperarà amb les activitats posteriors tenint en compte el *feedback* rebut pel professor/a. en el període de recuperació que estableix el professor/a i, si no n'estableix cap, la recuperació es pot fer durant la setmana de recuperacions.

Guia Docent del Grau en Disseny

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

- Se seguiran els mateixos criteris i format d'entrega que a l'avaluació contínua. Per recuperar una activitat fora de l'avaluació contínua (alumnes que no compleixen assistència mínima, no compleixen amb les condicions de format i termini d'entrega), s'haurà d'entregar tota l'activitat en el període de recuperació que estableix el professor/a i, si no n'estableix cap, la recuperació es pot fer durant la setmana de recuperacions. A més de l'entrega de les activitats de curs per recuperar l'assignatura, el professor/a pot demanar una prova i/o exercici complementari per demostrar que s'han assolit els continguts i competències de l'assignatura, que pot tenir un impacte d'entre el 0-30% de la nota final

Instruments de recuperació de l'assignatura fora de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

8. Atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu

La present Guia Docent té en consideració l'atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu que comprèn dos marcs de referència que la sostenen:

- MISU: Mesures i Suports Universals per afavorir el desenvolupament personal i social en equitat i igualtat.
- DUA: Disseny Universal de l'Aprenentatge, que permet crear situacions d'aprenentatge flexibles a partir d'un disseny que detecta i minimitza les barreres del context, des d'un inici, i que considera la variabilitat.

Tanmateix, per assegurar la llibertat de pensament i d'oportunitats en relació amb la perspectiva de gènere, es porta a terme una dinàmica coeducadora que evita la predisposició de tractaments diferencials, atribucions de rols o suposicions d'habilitats determinades per motius de gènere.

Les MISU i DUA s'aplicarà a tot l'alumnat d'ESDAPC. Aquell alumnat amb necessitat d'unes mesures i suports addicionals, es recolliran mitjançant un Pla de Suport Individualitzat.

9. Còpia, plagi i honestat acadèmica

Des del punt de vista legal el plagi és una infracció del dret d'autoria.

Les NOFC de l'ESDAPC descriuen en el seu apartat 5.4 les conductes irregulars en el procediment de l'avaluació, entre les quals hi ha la còpia o el plagi en qualsevol activitat acadèmica.

10. Ús de la Intel·ligència Artificial (IA)

L'ESDAPC reconeix el valor de la Intel·ligència Artificial (IA) en l'àmbit educatiu, alhora que posa de manifest els riscos que comporta si no s'utilitza de manera ètica, crítica i responsable. L'ús de la IA en el context docent i avaluatiu es regeix pels principis, criteris i recomanacions establerts a la Guia d'ús ètic i responsable de la Intel·ligència Artificial de l'ESDAPC, que constitueix el document institucional de referència en aquesta matèria.

Guia Docent del Grau en Disseny

En aquest sentit, en cada activitat d'avaluació s'informarà l'alumnat sobre les eines i els recursos d'IA que es poden utilitzar i en quines condicions, recomanant-ne l'ús com a eina d'assistència durant el procés de recerca, d'anàlisi o d'exploració conceptual, però no com a substitució del treball propi ni del criteri professional.

Per la seva banda, l'alumnat es compromet a seguir les indicacions de l'ESDAPC a l'hora de dur a terme les activitats d'avaluació, així com els criteris recollits a la Guia d'ús ètic i responsable de la IA. En aquest marc, l'alumnat haurà de citar de manera transparent les eines d'IA utilitzades i identificar explícitament els textos, imatges o altres continguts generats amb sistemes d'IA, que no es podran presentar com a producció pròpia.

Un mal ús de la Intel·ligència Artificial pot afectar greument l'avaluació de les activitats avaluatives. En cas de dubte, es recomana que, abans del lliurament, l'alumnat consulti el professorat responsable de l'assignatura.

La concreció de l'ús de la Intel·ligència Artificial en cada assignatura —incloent-hi les eines autoritzades, les condicions d'ús i els criteris d'avaluació associats— es definirà a la programació d'aula, on el professorat contextualitzarà la Guia docent i la Guia d'ús ètic i responsable de la IA en funció dels objectius, competències i metodologies de l'assignatura.

En tots els casos, l'alumnat és responsable dels possibles errors, omissions o biaixos que pugui generar la Intel·ligència Artificial utilitzada en el procés de treball.

11. Fonts d'informació i recursos didàctics

Bibliografia bàsica

Milton, Alex / Rodgers, Paul, Métodos de investigación para el diseño de producto, Editorial Blume, Barcelona, 2013.

Bibliografia de consulta i altres recursos

Alessi, Alberto (2016) The Dream Factory: Alessi since 1921. Konemann.
Campi, Isabel (2008) Diseño y nostalgia.
Baudrillard, Jean (1995) El Sistema de Los Objetos.
Capella, Juli (2014) Tapas. Spanish design for food. Lunwerk.
Papanek, Victor; Hennessey, James (1973) Nomadic Furniture
Ferran, Guillem (2017) Disseny de mobiliari. Editorial Bombolla
Aicher, Otl (2015). The World as Design: Writings of Design, 2nd Edition.
Branston, David (2011). Lenguaje Visual. Bases del diseño de producto. Parramón.
Aspelund, Karl (2010). The Design Process. Bloomsbury.

Audiovisuals

Guia Docent del Grau en Disseny

12. Fitxes d'activitats formatives

ACTIVITAT 1	Durada: 3-8 setmanes	Ponderació: 30-50 %
--------------------	----------------------	---------------------

Descripció de l'activitat

El projecte es centrarà en el disseny d'una col·lecció o família seguint un briefing que proposa una oportunitat en un àmbit o sector concret.

L'exercici té com a objectius: Aprendre a crear l'ADN d'una col·lecció. Treballar la capacitat de connectar i fer reconeixedors un conjunt d'elements, i d'evidenciar la manifestació de trets diferencials identitaris de la col·lecció. La creació d'una col·lecció comporta el disseny, desenvolupament i comunicació d'una sèrie d'objectes, entre 3 i 7 productes diferents.

Continguts

- El disseny de producte aplicat al disseny de, famílies i col·leccions.
- Els comportaments socials. Usos i costums. Estils de vida i tendències (les necessitats no cobertes, mal cobertes o millorables)
- La recerca, els estudis de mercat, sectorial i global, anàlisi i síntesi d'existències i referències/analogies i tipologies. Nous usos, nous costums. Nínxols de mercat
- L'encàrrec. Tipus i característiques.
- Processos creatius i metodològics.
- Estudis de projectes específics i el seu desenvolupament. Projectes de mitjana complexitat tècnica.
- Representacions físiques tridimensionals. Maquetes de treball.
- Les memòries, tipus i objectius. Els plànols, tipologies, adequació a la funció.
- Les presentacions orals i audiovisuals.
- Metodologia de treball en equip.

Competències

CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza
CT-06	Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.
CT-07	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.
CT-13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en l'activitat professional.
CG-01	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
CG-11	Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
CG-17	Plantear, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment objectius personals i professionals.
PRO-01	Determinar les característiques finals de productes, serveis i sistemes, coherents amb els requisits i relacions estructurals, organitzatives, funcionals, expressives i econòmiques definides en el projecte
PRO-02	Resoldre problemes projectuals mitjançant la metodologia, destreses i procediments adequats
PRO-13	Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en el qual es desenvolupa el disseny de producte

Guia Docent del Grau en Disseny

Metodologies docents aplicades

MD1	Conferència i/o classe magistral
MD5	Tallers i/o pràctiques
MD6	Presentacions i/o defenses
MD7	Estudi de casos
MD8	Treball per projectes
MD11	Treball col·laboratiu
MD13	Jocs de rol

Resultats d'aprenentatge

RA1	Reconèixer i aplicar diferents estratègies de recerca documental per a l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte de col·lecció i sistemes.
RA2	Organitzar i interpretar la documentació per a definir els objectius i els condicionants del projecte segons l'estratègia empresarial.
RA3	Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions.
RA4	Planificar i desenvolupar la proposta més idònia.
RA5	Presentar, comunicar, defensar i argumentar el projecte amb visió autocrítica.
RA6	Capacitat del treball en equip, l'organització i la gestió de situacions de conflictes.

Avaluació contínua

30-50 %

Act 1 i/o Act 2 Disseny d'una Família o Col·lecció.

Fase 1+2 (5-15 %) (RA1, RA2 i RA6)

- Estructuració i qualitat de l'anàlisi de la metodologia seleccionada
- Interpreta i síntesis de la documentació que s'ha organitzat.
- Defineix els objectius i els condicionants del projecte, l'estratègia, el context on la proposta treballarà.

Fase 3 (10-15 %) (RA3)

- Grau de creativitat i innovació de les propostes, Extreu els indicadors per organitzar la família.
- Quantitat i qualitat de les representacions de les idees

Fase 4: (10-30 %) (RA4 i/o RA6)

- Qualitat de la formalització de la col·lecció en les propostes visualitzant un clar adn.
- Capacitat de mostrar l'evolució de l'idea fruit del seu desenvolupament.
- Grau d'adequació i definició tècnica
- Nivell d'adequació de les representacions bidimensionals i tridimensionals (aproximacions dimensional o maquetes)

Fase 5: (10-20 %) (RA5 i/o RA6)

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

5S_FO_PRO_Projectes de disseny industrial 3

Imprès 2026-4-7

10

Guia Docent del Grau en Disseny

- Qualitat i adequació al concepte
- Qualitat de la presentació gràfica i tridimensional
- Autoavaluació i /o Coavaluació

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Les entregues són acumulatives, la recuperació d'una activitat suspesa es recuperarà amb les activitats posteriors tenint en compte el feedback rebut pel professor/a i es recuperarà la fase corresponent.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Qüestionaris: Autoavaluació i/o Coavaluació.

Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Per recuperar una activitat fora de l'avaluació contínua (alumnes que no compleixen assistència mínima, no compleixen amb les condicions de format i termini d'entrega), s'haurà d'entregar l'activitat o activitats pendents en el període de recuperació que estableix el professor/a i, si no n'estableix cap, la recuperació es pot fer durant la setmana de recuperacions. A més de de l'entrega de les activitats de curs per recuperar l'assignatura, el professor pot demanar una prova i/o exercici complementari per demostrar que s'han assolit els continguts i competències de l'assignatura.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 2	Durada: 8-12 setmanes	Ponderació: 50-70%
--------------------	-----------------------	--------------------

Descripció de l'activitat

El projecte es centrarà en el disseny d'un sistema o programa seguint un briefing que proposa una oportunitat en un àmbit o sector concret.

L'exercici té com a objectius: Aprendre a crear tipologies diferents de Productes que contindrà el sistema, conjunt d'elements i les seves combinacions. El sistema de producte o subproducte ha de contenir entre 3 i 10 elements, sense comptar amb les peces normalitzades, mecàniques o d'unió i sigui potencialment combinable en diferents situacions actuals que cal definir.

L'activitat es combina amb un exercici de prototipatge on les propostes són sistematitzades per un altre company/a.

Continguts

- El disseny de producte aplicat al disseny de sistemes, famílies i col·leccions.
- Els comportaments socials. Usos i costums. Estils de vida i tendències (les necessitats no cobertes, mal cobertes millorables)
- La recerca, els estudis de mercat, sectorial i global, anàlisi i síntesi d'existències i referències/analogies i tipologies. Nous usos, nous costums. Nínxols de mercat
- L'encàrrec. Tipus i característiques.
- Processos creatius i metodològics.
- Estudis de projectes específics i el seu desenvolupament. Projectes de mitjana complexitat tècnica.
- Representacions físiques tridimensionals. Maquetes de treball.
- Les memòries, tipus i objectius. Els plànols, tipologies, adequació a la funció.
- Pressupostos i anàlisi de viabilitat.
- Les presentacions orals i audiovisuals.
- Metodologia de treball en equip.

Competències

CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza
CT-06	Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.
CT-07	Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.
CT-13	Buscar l'excel·lència i la qualitat en l'activitat professional.
CG-01	Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionants tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
CG-11	Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
	Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a l'assoliment objectius personals i professionals.

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

Imprès 2026-4-7

5S_FO_PRO_Projectes de disseny industrial 3

12

Guia Docent del Grau en Disseny

CG-17	Determinar les característiques finals de productes, serveis i sistemes, coherents amb els requisits i relacions estructurals, organitzatives, funcionals, expressives i econòmiques definides en el projecte
PRO-01	Resoldre problemes projectuals mitjançant la metodologia, destreses i procediments adequats
PRO-02	Conèixer el context econòmic, social, cultural i històric en el qual es desenvolupa el disseny de producte
PRO-13	

Metodologies docents aplicades

MD1	Conferència i/o classe magistral
MD5	Tallers i/o pràctiques
MD6	Presentacions i/o defenses
MD7	Estudi de casos
MD8	Treball per projectes
MD11	Treball col·laboratiu
MD13	Jocs de rol

Resultats d'aprenentatge

RA1	Reconèixer i aplicar diferents estratègies de recerca documental per a l'obtenció de dades significatives per concebre un projecte de col·lecció i sistemes.
RA2	Organitzar i interpretar la documentació per a definir els objectius i els condicionants del projecte segons l'estratègia empresarial.
RA3	Experimentar, proposar i avaluar idees, conceptes i solucions.
RA4	Planificar i desenvolupar la proposta més idònia.
RA5	Presentar, comunicar, defensar i argumentar el projecte amb visió autocrítica.
RA6	Capacitat del treball en equip, l'organització i la gestió de situacions de conflictes.

Avaluació contínua

50-70 %

Act 5 , Act 6 i/o Act 7. Disseny d'un Sistema o Programa.

Fase 1+2 (5-15 %) (RA1, RA2 i RA6)

- Estructuració i qualitat de l'anàlisi de la metodologia seleccionada
- Interpreta i síntesis de la documentació que s'ha organitzat.
- Defineix els objectius i els condicionants del projecte, l'estratègia, el context on la proposta treballarà.

Fase 3 (10-15 %) (RA3)

- Grau de creativitat i innovació de les propostes, Extreu els indicadors per organitzar el sistema.
- Quantitat i qualitat de les representacions de les idees

Fase 4: (10-30 %) (RA4 i/o RA6)

- Qualitat de la formalització de la col·lecció en les propostes visualitzant un clar adn.
- Capacitat de mostrar l'evolució de l'idea fruit del seu desenvolupament.
- Grau d'adequació i definició tècnica

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

5S_FO_PRO_Projectes de disseny industrial 3

Imprès 2026-4-7

13

Guia Docent del Grau en Disseny

- Nivell d'adequació de les representacions bidimensionals i tridimensionals (aproximacions dimensional o maquetes)

Fase 5: (10-20 %) (RA5 i/o RA6)

- Qualitat i adequació al concepte
- Qualitat de la presentació gràfica i tridimensional
- Autoavaluació i /o Coavaluació

Act 3 i/o Act 4. Reproducció i testeig (5–20%)

Autor. Fase 1,2,3 i 4 (10 %).

Grau de creativitat i innovació de la proposta.

Mostra de forma completa les informacions requerides del projecte.

Usuari: Fase 4 i 5 (10 %).

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Les entregues són acumulatives, la recuperació d'una activitat suspesa es recuperarà amb les activitats posteriors tenint en compte el feedback rebut pel professor/a i es recuperarà la fase corresponent.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Qüestionaris: Autoavaluació i/o Coavaluació.

Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Per recuperar una activitat fora de l'avaluació contínua (alumnes que no compleixen assistència mínima, no compleixen amb les condicions de format i termini d'entrega), s'haurà d'entregar l'activitat o activitats pendents en el període de recuperació que estableix el professor/a i, si no n'estableix cap, la recuperació es pot fer durant la setmana de recuperacions. A més de de l'entrega de les activitats de curs per recuperar l'assignatura, el professor pot demanar una prova i/o exercici complementari per demostrar que s'han assolit els continguts i competències de l'assignatura.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Rúbriques.

Feedback individual i/o grupal: escrit o oral.