



Diseño de mobiliario
de hogar

**Máster Universitario
en Diseño Industrial**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño de mobiliario de hogar

Titulación: Máster Universitario en Diseño Industrial

Carácter: Optativa

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 4

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D. Javier Arregui García

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias básicas:

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

Competencias generales:

CG1. Ser capaz de incorporar conocimientos que les permitan profundizar en la teoría y práctica del diseño industrial, generando su propio juicio para adaptarse a escenarios futuros creando conocimiento que favorezca la evolución de la disciplina

CG5. Adquirir cultura histórica sobre la historia del diseño y la estética

CG6. Adquirir habilidad para gestionar la información y el conocimiento del entorno del diseño.

CG7. Aplicar procesos creativos para la innovación en diseño.

CG8. Analizar y sintetizar información para aplicarla en los procesos de creación.

CG9. Ser capaz de exponer información a través de nuevas técnicas de comunicación como presentaciones visuales, digitales y orales, e integrarlas en entornos similares al entorno laboral.

CG10. Adquirir capacidad para proyectar soluciones de diseño, incluyendo la capacidad de análisis y síntesis.

CG11. Resolver problemas complejos y proponer soluciones, ser flexible y capaz de adaptarse al cambio y de organizar y planificar, desde el pensamiento en diseño.

CG12. Proyectar en el espacio y modelados sólidos.

CG13. Ser capaz de comunicar gráficamente la información.

CG14. Ser capaz de trabajar en equipos multidisciplinares aportando herramientas de investigación de diseño industrial, para la creación de nuevos productos, servicios o conocimiento.

Competencias específicas:

CE21. Ser capaz de conocer y saber aplicar diferentes metodologías y procesos básicos empleados en el diseño de mobiliario.

CE22. Ser capaz de utilizar los conocimientos anteriores para investigar en la aplicación a un proyecto de diseño de mobiliario de nuevos conceptos, usos, materiales, o tecnologías que conduzca a nuevas propuestas no habituales.

1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Conocer, saber seleccionar y aplicar los conocimientos de la materia.
- Formular juicios a partir de una información inicial del proyecto de diseño.
- Aplicar con criterio de los métodos de análisis y técnicas descritos en ella.
- Redactar y comunicar utilizando un lenguaje preciso y adecuado a la misma.
- Aprender por sí mismo otros conocimientos relacionados con la materia.

2. CONTENIDOS

2.1 Requisitos previos

Ninguno.

2.2 Descripción de los contenidos

- El mueble en el hogar.
- La relación del mobiliario en el espacio.
- Ergonomía en el hogar.
- Materiales, acabados, tratamientos.
- Herrajes y ensamblajes.
- Proyecto de diseño de elemento de mobiliario para el hogar.

2.3 Contenido detallado

Presentación de la asignatura

Explicación de la guía docente

1. Diseño de mobiliario

Presentación de la asignatura

Introducción al diseño de mobiliario

Breve historia del diseño de mobiliario I

Empresas y diseñadores de mobiliario I

Briefing proyectual.

Investigación tipológica I

2. Análisis e investigación

Breve historia del diseño de mobiliario II

Empresas y diseñadores de mobiliario II

Investigación tipológica II

Ergonomía y antropometría

Mobiliario y espacio

Pieza de mobiliario VS Sistema de mobiliario

Análisis tipológico. Mapa de variables

3. Ideación

Breve historia del diseño de mobiliario III

Empresas y diseñadores de mobiliario III

Herrajes de mobiliario

Usuario y contexto

Técnicas creativas

Generación de propuestas a través del boceto

Generación de propuestas a través de maquetas rápidas

4. Desarrollo

Breve historia del diseño de mobiliario IV

Empresas y diseñadores de mobiliario IV

Materiales y acabados

Sistemas y procesos de producción

Variaciones formales y funcionales

Validación de propuestas

Prototipado y desarrollo técnico

5. Comunicación

Comunicación en los proyectos de diseño de mobiliario

Planimetrías, vistas explosionadas, despieces

Presupuestos

2.4 Actividades dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Visita a empresa, feria o relacionados con el sector del diseño industrial.* Durante el desarrollo de la asignatura se realizarán al menos una visita relacionada con la materia. Aportarán al estudiante una visión actual y real del estado de la profesión. Se visitarán ferias, showrooms, obras, exposiciones o empresas vinculadas al diseño. Todo ello dependiendo de la oferta laboral o cultural en Madrid.

2.5 Actividades formativas

Modalidad presencial:

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases magistrales	30	100%
Tutorías	15	0%
Proyecto	20	0%
Estudio individual	25	20%
Visitas / viajes	5	100%
Actividades de evaluación	5	100%
TOTAL	100	

3 SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)

5,0 - 6,9 Aprobado (AP)

7,0 - 8,9 Notable (NT)

9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

3.2 Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Entrega inicial	20%
Entrega parcial	30%
Entrega final	50%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Entrega inicial	20%
Entrega parcial	30%
Entrega final	50%

3.3 RestriccionesCalificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4 Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de autoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará falta grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

3.5 Uso de la inteligencia artificial (IA) generativa en las actividades formativas

La adopción de herramientas de IA en la docencia debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa si tiene previsto el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación dictados por el profesor en cada actividad.
- La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4 BIBLIOGRAFÍA

Antropometría para diseñadores (1978). John Croney. Editorial Gustavo Gili, S.A. ISBN 84-252-

Guía de recomendaciones para el diseño de mobiliario ergonómico. Ergonomía y mueble. Instituto de biomecánica de Valencia (1992). Publica: Instituto de Biomecánica de Valencia (IBV). ISBN / ISSN: 84-604-4757-X

Las dimensiones humanas en los espacios interiores (2007). Julius Panero y Martin Zelnik. Editorial GG. ISBN 8425221749

Historia del diseño industrial (2005). Rosalía Torrent y Juan Manuel Marín Olmos. Ediciones Cátedra. ISBN 978-84-376-2267-5

El diseño industrial en España (2010). Julia Galán, Jaume Gual, Rosalía Torrent y Juan Manuel Marín Olmos. Ediciones Cátedra. ISBN 9788437627120

Designpedia (2021). Juan Gasca y Rafael Zaragoza. Editorial LID. ISBN 8418757337.

Cradle to cradle (2005) W. McDonough y M. Braungart. Editorial Mc Graw Hill. ISBN 84-481-4295-0