Universidad de Navarra

Taller de Diseño III (Ing.Gr.)
Guía docente 2026-27

PRESENTACIÓN

Breve descripción:

Titulación (Módulo/Materia):

- Ingeniería en Diseño industrial y Desarrollo de productos (Diseño Industrial/Proyectos)

Detalles:

- **ECTS**: 6 ECTS
- **Curso, semestre**: 4.º curso, 2.º semestre
- **Carácter**: Obligatorio
- **Idioma**: Castellano

Profesores de la asignatura:

- Inoriza Herrero, Nora / Profesora Invitada
- Irulegi Garmendia, Olaia / Profesora Invitada
- Lascurain Areitioaurtena, Pablo / Profesor Invitado
- Morer Camo, María Paz / Profesora Catedrática

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Competencias)

INGENIERÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL Y DESARROLLO DE PRODUCTOS

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.

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.

CG1 - Desarrollar la capacidad de análisis con objeto de determinar los requisitos y criterios que determinan un nuevo producto siendo capaz de comunicar las ideas generadas mediante el diseño gráfico, técnico y a mano alzada.

CG3 - Elaborar la documentación necesaria, tanto gráfica como escrita para la ejecución de prototipos del producto.

CE25 - Capacidad para la Generación de ideas para el desarrollo de nuevos productos mediante un análisis adecuado de los requisitos y criterios que determinan un nuevo producto. Capacidad de comunicar estas ideas mediante el diseño gráfico, técnico o a mano alzada, de forma oral o escrita.

CE26 - Conocimiento de la tecnología de los materiales y de las técnicas de producción apropiadas para la fabricación de prototipos y su producción en serie. Capacidad para elaborar la documentación técnica necesaria para la ejecución del proyecto.

CE28 - Conocimiento de técnicas de mercadotecnia y comercialización del producto, cumpliendo aspectos legales y éticos para una adecuada implantación del producto en el mercado.

CE29 - Capacidad de establecer requerimientos, planificar recursos e interpretar normativas y regulaciones para un la correcta marcha de un nuevo proyecto de diseño del producto.

CT1 - Comprender que es propio del espíritu universitario afrontar de manera crítica y reflexiva el estudio de la propia disciplina en su conexión con el resto de los saberes.

PROGRAMA

IN SPANISH

OBJETIVO

El objetivo de este taller es que el alumno sea capaz de enfrentarse a un proceso completo de diseño de producto desde la investigación, definición del reto, generación de conceptos. hasta la selección y desarrollo de la alternativa elegida llegando a un nivel de pre- ingeniería adecuado.

Una vez superado el Taller de Diseño I y Taller de Diseño II el alumno ha aprendido a generar conceptos innovadores de producto, a enfrentarse con la arquitectura y aspectos constructivos de un producto de media complejidad y a presentar el proceso de diseño de forma adecuada.

Este último ejercicio proyectual previo al PFG es la síntesis de los talleres previos, y se exige que el futuro diseñador tenga la capacidad de resolver retos creativos y técnicos dentro del proceso de diseño.

IN ENGLISH

OBJECTIVE

Taller III (Workshop) objective is from the student perspective to be able to face a complete product design process from the idea/definition of the challenge involving research, the generation of concepts, until the selection of these ones and the development of the chosen alternative; reaching a proper level of engineering (design for manufacturing).

Once Taller (Workshop) I and Taller (Workshop) II have been passed, the student has learned to generate innovative product concepts, to deal with

the design and technical aspects of a product of medium complexity and release the design process adequately.

This last exercise project prior to the PFG is the synthesis of the previous workshops, and it is required that the future designer has the ability to solve creative and tech. challenges in the design process.

For this year the exercise will be carried out under a brief with a company of our environment (Salto Systems) that throws us an attractive and new challenge to offer solutions according to the needs and expectations of its market and catalogue.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La dedicación de 150-180 horas (6ECTS) de la asignatura se divide de la siguiente manera:

- Clases presenciales teóricas: 10 horas
- Clases presenciales prácticas: 50 horas
- Tutorías y Resolución de dudas: 15 horas
- Trabajos dirigidos: 60 horas
- Estudio personal: 20 horas

EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA

- 80% trabajo en equipo (brief del cliente) + 20% trabajo individual (Ejercicio de sprint, en 2 semanas)

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

- En caso de no haber realizado los trabajos por curso, ya en grupo o individuales, deberá presentarse a un examen extraordinario en el que tendrá que presentar los trabajos que se le soliciten para este día.

HORARIOS DE ATENCIÓN

Las sesiones de tutorías se concretarán previamente vía email con el profesor y serán preferiblemente los lunes a la tarde.

Olaia Irulegi (olirulegi@krean.com)

BIBLIOGRAFÍA

Change by Design Localízalo en la biblioteca

The Design of everyday things Localízalo en la biblioteca

The laws of simplicity Localízalo en la biblioteca

Dieter Rams: As little design as possible Localízalo en la biblioteca

Drawing for Product Designers (Kevin Henry) Localízalo en la biblioteca

Breaking In

Jony Ive: The genius behind Apple`s greatest products

Los diseñadores hablan de Diseño (BLUME) Localízalo en la biblioteca

Design Driven Innovation (Roberto Verganti) Localízalo en la biblioteca

Well Designed: How to use Empathy to Create Products People Love Localízalo en la biblioteca

Iconic Design: 50 Stories about 50 Things Localízalo en la biblioteca

This is Service Design Thinking Localízalo en la biblioteca



Universidad de Navarra

- Revistas: FastCompany, Wallpaper, Wired, Harvard Business Review