

25892 - Diseño bioinspirado

Información del Plan Docente

| | |
|-------------------------------|--|
| Año académico | 2018/19 |
| Asignatura | 25892 - Diseño bioinspirado |
| Centro académico | 110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura |
| Titulación | 558 - Graduado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto |
| Créditos | 6.0 |
| Curso | 4 |
| Periodo de impartición | Primer Semestre |
| Clase de asignatura | Optativa |
| Módulo | --- |

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

El objetivo general de la titulación es proveer al estudiante de las competencias que le permitan abordar la gestión del conocimiento y de la capacidad proyectual necesaria para la planificación y el desarrollo de todo el proceso de diseño, fabricación y vida de un producto.

El objetivo principal de la asignatura es desarrollar las bases para un método de diseño desde la perspectiva del diseño bioinspirado, que ayude a los diseñadores a la detección de soluciones "ya resueltas" por la naturaleza u otras que puedan satisfacer mejor las necesidades del producto conducentes a innovación. Además, se pretende que el estudiante asimile las formas de la naturaleza y pueda representarlas por medio de software específico de diseño orgánico.

Además, como objetivos adicional la asignatura profundizará en el aprendizaje del diseño bioinspirado como metodología de diseño de producto, en la que se utiliza la naturaleza como referente para la resolución de problemas o como aporte creativo de soluciones. El diseño bioinspirado o biomimética se utiliza en diversos campos de la ingeniería basando su estudio en la asimilación, imitación y conocimiento del medio natural para capacitar al estudiante a resolver problemas de tipo conceptual, funcional, formal, estructural, de selección de materiales, comunicativos entre otros.

La asignatura presenta una componente hacia la investigación y búsqueda de información valida dentro del entorno natural para la resolución y aplicación de ejercicios y problemas, esta investigación se orienta a la consecución de innovación en el diseño de producto.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura pretende conseguir que el estudiante comience a trabajar en el diseño de productos desde el concepto de producto basado en la naturaleza, su funcionamiento, adaptación al cambio y evolución, poniendo en práctica unas técnicas y metodologías que se complementarias a las conocidas a lo largo de la titulación, y adquiriendo unos hábitos y conductas de trabajo relacionados con la investigación y búsqueda de soluciones en el mundo natural y la creatividad inspirada en los seres vivos.

25892 - Diseño bioinspirado

Con carácter más específico, se pretende que en esta asignatura los estudiantes sean capaces de conceptualizar productos para hacer innovación por medio de ideas y nuevas soluciones fundamentadas en la naturaleza, así mismo la asignatura marca las pautas para utilizar la creatividad de varias formas en todas las fases del proceso de diseño, siendo un mecanismo y un recurso.

1.3.Recomendaciones para cursar la asignatura

La asignatura es una optativa dentro de la intensificación de diseño de producto, está relacionada con la asignatura de **Taller de Diseño III: Creatividad** por ser el diseño bioinspirado una fuente de ideas que se obtienen de la naturaleza. Además, continua con los contenidos de las asignaturas **Taller de Diseño I y II** por ser una metodología de trabajo en diseño industrial en la que se conoce una nueva forma de desarrollar el proyecto de diseño, por este motivo es recomendable haber superado dichas asignaturas.

2.Competencias y resultados de aprendizaje

2.1.Competencias

CE12 - Capacidad de realizar un planteamiento genérico de un proceso de diseño, estructurándolo en fases y aplicando una metodología, seleccionando la estrategia de diseño.

CE13 - Comprender el proceso creativo, sus fases y relación con el diseño industrial. Comprender y aplicar en las metodologías de diseño los procesos divergentes y convergentes, similares a los del proceso creativo y desarrollar la capacidad de conceptualización.

CB: Competencia básica. CG: Competencia genérica. CE: Competencia específica.

2.2.Resultados de aprendizaje

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados:

1. Comprende la existencia de una metodología de diseño industrial alternativa, fundamentada en la observación de la naturaleza para obtener referentes validos asimilables para el desarrollo de nuevos productos.
2. Comprende que la naturaleza es una fuente de ideas, que la investigación del mundo natural le aproxima a esas ideas y le permite adaptarlas para crear innovaciones y mejoras de producto.
3. Puede hacer nuevos planteamientos de proyecto y establecer procesos de diseño alternativos, aplicando una nueva manera de entender la relación forma-función, la aplicación de materiales, las estructuras, la geometría de la naturaleza y los sistemas sencillos y complejos, siempre con referencias y analogías en los seres vivos.

2.3.Importancia de los resultados de aprendizaje

El estudiante conoce la utilización de nuevas técnicas y las aplica junto con otras metodologías de diseño y las relaciona con el proceso de diseño.

La asignatura está relacionada con el grupo de asignaturas de Taller de Diseño y Creatividad, todas estas asignaturas son metodológicas y experimentales de modo que el aprendizaje es por realización de proyectos, donde la experimentalidad es un factor muy importante dentro de su aprendizaje.

3.Evaluación

25892 - Diseño bioinspirado

3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

La asignatura se evalúa en dos partes con diferente porcentaje:

- 40% ejercicio práctico individual.
- 60% proyecto en pareja o grupo de tres componentes.

Es necesario aprobar las dos partes de la asignatura.

La asignatura se plantea en dos partes. Primera parte, el ejercicio práctico individual, desarrollado en las primeras semanas, con una valoración del 40% de la parte práctica. Segunda parte, el proyecto de grupo, desarrollado en la parte final de la asignatura, con una valoración del 60%.

Por medio de estos trabajos se realiza un seguimiento del trabajo semana a semana (o cada dos semanas), todos los ejercicios se realizan en la clase de prácticas y se deben completar con trabajo personal o colectivo fuera de las horas de docencia.

De la calificación total de los ejercicios y proyectos el 80% corresponde a trabajos dirigidos y un 20% a presentaciones y debates de forma oral. Se evalúan los siguientes aspectos:

1. Investigación en el ámbito de la naturaleza.
2. Aplicación de metodología y el proceso de diseño bioinspirado.
3. Generación de conceptos y aplicación de los referentes biológicos.
4. Desarrollo de conceptos.
5. Desarrollo de formas basadas en la naturaleza. Diseño orgánico.
6. Presentación de proyecto.

El tipo de trabajos o proyectos planteados serán productos que tengan una función sencilla, que sean fáciles de comprender, que no requieran de base tecnológica, y que conceptualmente posibiliten la generación de nuevas soluciones, mejoras e innovaciones, no siendo tan importante la solución técnica final sino la aportación de ideas novedosas en el mercado. p.ej. envases, juguetes, carcasas, equipamiento deportivo (patines, cascos, rodilleras, guantes, ropa,...), tiendas de campaña, toldos, sacos de dormir,... (protección, despliegue,...), elementos del cuidado infantil (cunas, porta-bebes, sillitas del coche,...), herramientas y electrodomésticos (articulaciones, movimiento, agarre,...) etc...

Toda la información de la programación de las Pruebas Propuestas se puede consultar en el ADD.

Nota: Siguiendo la normativa de la Universidad de Zaragoza al respecto, en las asignaturas que disponen de sistemas de evaluación continua o gradual, se programará además una prueba de evaluación global para aquellos estudiantes que decidan optar por este segundo sistema.

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Presentación metodológica general

En la asignatura se desarrollarán algunos temas teóricos (máximo 1 crédito) que servirán para el aprendizaje de definiciones, terminología, metodologías o técnicas de trabajo y para la revisión de casos. Estos temas teóricos se desarrollan por medio de exposición de contenidos con presentaciones y ejemplos.

El grueso de la asignatura consistirá en ejercicios en el aula y por cuenta del estudiante, sesiones tutorizadas de seguimiento de proyecto y evaluación de los logros y objetivos parciales y generales que se vayan alcanzando.

25892 - Diseño bioinspirado

Además, una parte importante de la asignatura se centra en el aprendizaje de un software de Diseño 3D, que servirá para la representación de formas orgánicas, aplicándolo al ejercicio y proyecto.

El aprendizaje está basado en la resolución de problemas sencillos de diseño, aprendizaje basado en proyectos.

El estudiante defiende sus trabajos y proyectos en la exposición de los ejercicios. Se necesita trabajo cooperativo para su desarrollo. Además, deben hacer contribuciones y presentaciones de carácter oral y escrito.

Se aplica la siguiente metodología:

- Fase inicial de definición de proyecto, antecedentes, alcance y determinación de objetivos. Búsqueda del producto a diseñar, realizar el listado de sectores industriales y/o de productos a desarrollar, determinar el criterio de selección de producto a diseñar.
- Fase de documentación y análisis, determinar las fuentes de información válida, establecer criterios de búsqueda, realizar la búsqueda y ordenar la información, análisis de la información. Desarrollo de una tabla de analogías necesidades-soluciones.
- Fase de desarrollo, realizar el diseño conceptual del producto elegido, aplicar el análisis funcional (u otros) y biónico al concepto (pudiendo ser un rediseño o un nuevo concepto de producto) estableciendo las mejoras del producto
- Fase de diseño de detalle, análoga a otros proyectos, definición del producto a nivel dimensional, proceso productivo, materiales, etc.
- Fase de evaluación, estableceremos unos criterios de evaluación que nos ayudarán a valorar los resultados obtenidos.

4.2. Actividades de aprendizaje

La asignatura es de 6 créditos ECTS que corresponden a 150 horas de trabajo del estudiante y que se distribuyen de la siguiente manera:

En el aula:

- Clases teóricas con 1 ECTS y 10 horas en el aula (5 sesiones de 2 horas). Tratarán, entre otros, metodologías de diseño bioinspirado, investigación biomimética y su aplicación al diseño, geometría en la naturaleza, la forma y la función en la naturaleza, ejemplos y casos reales.
- Clases de Seminario o casos con 2 ECTS y 20 horas en el aula (10 sesiones de 2 horas). Se desarrollan ejercicios por parte de los estudiantes, se desarrolla cierta discusión y debate sobre temas propuestos por el profesor y pueden tener un carácter práctico al realizar el diseño de algún elemento, componente, dispositivo, sistema, etc.
- Clases prácticas con 3 ECTS y 30 horas en el aula (10 sesiones de 3 horas). Se desarrollan en aula informática o en aulas en las que los estudiantes puedan acudir con su ordenador personal. Se explican programas informáticos de diseño orgánico.

Trabajos desarrollados en prácticas y con trabajo autónomo:

- Proyecto realizado mediante trabajo individual y trabajo en grupo.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Presentación de trabajos en individual y en grupo.
- Para el desarrollo del ejercicio y el proyecto fuera del aula el estudiante debe dedicar 60 horas a su trabajo personal y en grupo.

Trabajos desarrollados en laboratorio y con trabajo autónomo:

- Aprendizaje de software específico.
- Aplicación en trabajos individuales y de grupo.

25892 - Diseño bioinspirado

La evaluación se desarrolla en la presentación y defensa de trabajos teóricos o prácticos, y por medio de la corrección y acción de tutorías. Se plantea una evaluación continuada, con seguimiento del progreso del estudiante cada dos semanas. Para la preparación de la prueba se dedican 27 h. de trabajo personal y en grupo.

Para la defensa y presentación de ejercicios y proyectos el estudiante debe dedicar 3 h.

Se desarrolla una acción de tutoría para resolver dudas del estudiante, teóricas o prácticas.

4.3. Programa

1. Definición de diseño bioinspirado, antecedentes y ejemplos.
2. Metodologías de diseño bioinspirado.
3. Referentes de la naturaleza para el diseño bioinspirado.
4. Geometría y diseño bioinspirado.
5. Estudio de casos.

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

El semestre se divide en 15 semanas de docencia en las que las primeras sesiones están dedicadas a la parte teórica con dos horas semanales para poner en práctica, las metodologías aprendidas, en los ejercicios y proyectos de la segunda parte del cuatrimestre, en el cuadro se observa la temporización de la asignatura.

| Semana | Teoría / seminarios y casos | Prácti |
|--------|--|--------|
| 1 | Presentación. Definición de diseño bioinspirado, antecedentes y ejemplos. | Pres |
| 2 | Metodologías de diseño bioinspirado | Softw |
| 3 | Referentes de diseño bioinspirado | Softw |
| 4 | Geometría y diseño bioinspirado | Softw |
| 5 | Estudio de casos | Softw |
| 6 | Ejercicio individual | Softw |
| 7 | Ejercicio individual | Softw |
| 8 | Ejercicio individual | Softw |
| 9 | Ejercicio individual | Softw |
| 10 | Proyecto | Softw |

25892 - Diseño bioinspirado

| | | |
|----|----------|--|
| 11 | Proyecto | |
| 12 | Proyecto | |
| 13 | Proyecto | |
| 14 | Proyecto | |
| 15 | Proyecto | |

6 créditos ECTS: 150 horas / estudiante

10 h. de clase magistral (teórica) (5 clases de 1 hora, 2 horas semanales)

20 h. de seminarios y casos (10 clases de 1 hora, 2 horas semanales)

30 h. de clase práctica (10 sesiones de 3 horas)

60 h. de trabajo personal

27 h. de preparación pruebas.

3 h. de examen y presentación de proyectos

4.5. Bibliografía y recursos recomendados