

**Proyecto/Guía docente de la asignatura***Project/Course Syllabus*

Asignatura <i>Course</i>	Taller de Diseño I		
Materia <i>Subject area</i>	Fundamentos de Diseño Industrial		
Módulo <i>Module</i>	Materias específicas de Diseño Industrial y Desarrollo del Producto		
Titulación <i>Degree Programme</i>	Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto		
Plan <i>Curriculum</i>	448	Código <i>Code</i>	42435
Periodo de impartición <i>Teaching Period</i>	2º cuatrimestre (Q4)	Tipo/Carácter <i>Type</i>	Obligatorio
Nivel/Ciclo <i>Level/Cycle</i>	Grado	Curso <i>Course</i>	2º
Créditos ECTS <i>ECTS credits</i>	6,0		
Lengua en que se imparte <i>Language of instruction</i>	Castellano		
Profesor/es responsable/s <i>Responsible Teacher/s</i>	Víctor A. Lafuente Sánchez		
Datos de contacto (E-mail, teléfono...) <i>Contact details (e-mail, telephone...)</i>	victorantonio.lafuente@uva.es		
Departamento <i>Department</i>	Urbanismo y Representación de la Arquitectura		
Fecha de revisión por el Comité de Título <i>Review date by the Degree Committee</i>	16/06/2025		

Disposición de género. En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, y de conformidad con el artículo 14.11 de la Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres, todas las denominaciones que, en virtud del principio de economía del lenguaje, se hagan en género masculino inclusivo en este documento, referidas a titulares o miembros de órganos o a colectivos de personas, se entenderán realizadas tanto en género femenino como en masculino.

Cuidemos el Medio Ambiente. Por favor, no imprima este documento si no es necesario. De esta manera se ahorra agua, energía y recursos forestales. En caso de ser necesario, no olvide reciclarlo.



1. Situación / Sentido de la Asignatura

Course Context and Relevance

1.1 Contextualización

Course Context

La asignatura se incluye en el **Bloque de materias específicas de diseño industrial y desarrollo del producto**. En este bloque se trabajan competencias específicas del título dirigidas a desarrollar los fundamentos del diseño industrial y las herramientas de apoyo para, fundamentalmente, capacitar a los estudiantes para el diseño de productos. Dentro del bloque, la asignatura forma parte de la materia Fundamentos de Diseño Industrial.

1.2 Relación con otras materias

Connection with other subjects

Las materias con las que la asignatura se relaciona son:

[EspDis] Fundamentos de Diseño Industrial: Esta materia reúne las asignaturas que desarrollan las competencias en el ámbito específico del diseño en general y del diseño industrial en particular. Estas asignaturas (Diseño Básico y Creatividad, Estética e Historia del Diseño, Diseño y Comunicación Visual, y Taller de Diseño), desarrollan las capacidades creativas de los estudiantes, y su materialización en la concepción de proyectos de diseño.

[EspDes] Ingeniería del Desarrollo de Producto: Esta materia reúne las asignaturas que desarrollan las competencias dirigidas al desarrollo del producto. Estas asignaturas (Metodología del Diseño, Ergonomía, Generación de modelos, Envase y Embalaje, y Taller de Diseño), persiguen capacitar al alumno para definir y desarrollar un producto por él diseñado.

[EspHer] Herramientas para el Diseño Industrial: Esta materia reúne asignaturas que desarrollan competencias específicas del título y que no están recogidas en las materias EspDis ni EspDes. Sus contenidos son instrumentales para el adecuado desarrollo de las otras materias de este bloque. Incluye asignaturas que están en el Libro Blanco; de las cuales, Técnicas de Presentación, ha sido definida con carácter obligatorio, y otras, como Informática Gráfica y Diseño Mecánico, se plantean con carácter optativo.

1.3 Prerrequisitos

Prerequisites

Se recomienda tener aprobadas las asignaturas de **Expresión Artística y Dibujo Artístico**.

2. Resultados del proceso de formación y de aprendizaje (RD 822/2021) o competencias (RD 1393/2007)

Learning outcomes (RD 822/2021) or competences (RD 1393/2007)

2.1 (RD1393/2007) Competencias Generales

General Competences

CG1. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. Ser capaz de separar las cualidades de un objeto para considerarlas aisladamente o para considerar el mismo objeto en su pura esencia o noción. Ser capaz de extraer los aspectos esenciales de un texto o conjunto de datos para obtener conclusiones pertinentes, de manera clara, concisa y sin contradicciones, que permiten llegar a conocer sus partes fundamentales y establecer generalizaciones. Ser capaz de relacionar conceptos y adquirir una visión integrada, evitando enfoques fragmentados.

CG2. Capacidad de organización y planificación del tiempo. Esta competencia implica la organización personal y grupal de las tareas a realizar, considerando el tiempo que se requiere para cada una de ellas y el orden en que deben ser realizadas con el objetivo de alcanzar las metas propuestas. El estudiante adquirirá un hábito y método de estudio que le permita establecer un calendario en el que queden reflejados los tiempos asignados a cada tarea.

CG5. Capacidad para aprender y trabajar de forma autónoma. Ser capaz de desarrollar una estrategia personal de formación, de evaluar el propio aprendizaje y encontrar los recursos necesarios para mejorarlo. Ser capaz de detectar las deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica. Ser capaz de utilizar metodologías de autoaprendizaje eficiente para la actualización de nuevos conocimientos y avances científicos/tecnológicos. Ser capaz de hacer una búsqueda bibliográfica por medios diversos, de seleccionar el material relevante y de hacer una lectura comprensiva y crítica del mismo.

CG8. Capacidad para aplicar los conocimientos a la práctica. Desarrollará la capacidad de analizar las limitaciones y los alcances de las técnicas y herramientas a utilizar, reconociendo los campos de aplicación de cada una de ellas y aprovechando toda la potencialidad que ofrecen combinándolas y/o realizando modificaciones de modo que se optimice su aplicación.

CG11. Capacidad para la creatividad y la innovación. La creatividad supone ser capaz de percibir las situaciones contextuales como oportunidades de innovación tecnológica y ser capaz de encontrar soluciones. Proyecto/Guía docente de la asignatura Universidad de Valladolid 3 de 10 creativas para solucionar un problema o mejorar una situación. Se desarrollará el afán de exploración que permita la elaboración de conjeturas originales, para concretar finalmente una propuesta creativa que permita solucionar un problema o mejorar una situación. Se fomentará la innovación mediante la aplicación práctica de las propuestas generadas.

CG12. Capacidad para la motivación por el logro y la mejora continua. Esta competencia requiere desarrollar en el estudiante la motivación por el logro de las metas propuestas y ser así útil a los demás, buscando la calidad y la excelencia, interesándose por su autorrealización, utilizando y aprovechando plenamente su capacidad.

2.2 (RD1393/2007) Competencias Específicas***Specific Competences***

CE-F-1 Cultura del proyecto: capacidad de adaptar la creatividad, las herramientas metodológicas y los conocimientos adquiridos a la resolución de problemas de diferente índole, relacionados con el desarrollo del producto.

CE-F-8 Capacidad para la comunicación en lenguajes formales gráficos y simbólicos.

CE-E-1 Transversalidad del conocimiento.

CE-E-2 Capacidad para desarrollar procesos proyectuales.

CE-E-3 Realización de proyectos de diseño y desarrollo industrial.

CE-E-5 Capacidad para determinar los requerimientos formales y funcionales de un diseño y establecer los modelos necesarios para verificarlos.

CE-E-7 Capacidad de proyectar, visualizar y comunicar ideas.

CE-E-10 Dominar los aspectos metodológicos para el diseño de productos.

CE-E-13 Capacidad de comprensión del espacio tridimensional, los elementos básicos que lo ocupan y las relaciones entre éstos.

3. Objetivos***Course Objectives***

El primer objetivo de la asignatura sería conseguir un afianzamiento del alumno en los lenguajes formales gráficos y simbólicos, sobre la base del conocimiento de las principales teorías semióticas, aplicadas a la expresión gráfica como método de análisis de la imagen. También se pretende el conocimiento y la aplicación, por parte del alumno, de técnicas y procedimientos básicos para la creación y manipulación de la forma, tanto a nivel bidimensional, como tridimensionales, como continuación de los trabajos ya puestos en práctica en las asignaturas que componen la materia de Expresión Artística (Dibujo Artístico y Expresión Artística). Una vez asentadas las bases del lenguaje gráfico, se practicará la generación de dibujos de ideación previos al diseño final del producto, ejercitando el debate, de forma crítica, sobre el proceso, la elección de alternativas y la toma de decisión en el resultado final. Ello debe llevar a la identificación, formulación y resolución de los problemas, plantificando las fases de desarrollo de los productos a nivel preliminar.

Resultados de aprendizaje:

- Identificar, formular y resolver problemas.
- Extraer datos útiles a partir de los resultados de un experimento y aplicarlos al diseño del producto.
- Planificar las fases de desarrollo de un producto a nivel preliminar.
- Aplicación de conceptos de Usabilidad, Diseño para Todos, Diseño Ecológico, Diseño Emocional y Diseño Crítico.

**4. Contenidos y/o bloques temáticos****Course Contents and/or Modules****Bloque 1: “Análisis de componentes. Concepción de forma y volumen”****Module 1: “Name of Module”****Carga de trabajo en créditos ECTS:** 3,0
Workload in ECTS credits:**a. Contextualización y justificación****a. Context and rationale**

Un componente es aquello que forma parte de la composición de un todo. Se trata de elementos que, a través de algún tipo de asociación o contigüidad, dan lugar a un conjunto uniforme.

Todo en el universo es forma, incluidos los productos objeto del diseño industrial. Para aprender y representar las formas, se debe comenzar estudiando las partes que la componen. En su aspecto elemental, la forma se manifiesta como puntos, líneas y planos, a los que se pueden añadir ciertos aspectos visuales.

Así pues, este estudio previo de los componentes de la forma, aún a riesgo de resultar demasiado abstracto, es de sumo interés para conocer la semántica del diseño en cuanto a lenguaje visual, y todas sus posibilidades en el diseño del producto.

b. Objetivos de aprendizaje**b. Learning objectives**

- Identificar las principales teorías semióticas.
- Conocer y aplicar métodos y técnicas para el análisis semiótico.
- Saber expresarse en lenguajes formales gráficos y simbólicos.
- Conocer y aplicar principios, técnicas y procedimientos básicos para la creación y manipulación de la forma tanto bidimensional como tridimensional.
- Dominar, aplicar y comprender los principios básicos del lenguaje visual, gráfico, compositivo y de organización y expresión.
- Saber representar y analizar formas e imágenes.
- Dominar los distintos elementos del diseño, así como su interacción y manejo en la sintaxis visual.

c. Contenidos**c. Contents**

1. Punto, línea y plano.
Bruno Munari y las “macchine inutili”.
2. Forma, luz y color.
Sottsass y el grupo Memphis.
3. Transformaciones formales.



Dieter Rams.

4. Peso visual y composición.
Patricia Urquiola, Stanza abierta.
5. Equilibrio y funciones compositivas.
El 'Diseny en Barcelona'.
6. Diseño corporativo.
Vinçon Barcelona.

d. Métodos docentes

d. Teaching and Learning methods

Para el desarrollo de este bloque, se propone la exposición breve de los temas de reflexión por parte del profesor, que se ejercitarán por parte del alumno tanto en prácticas a realizar en el horario de clase como en el trabajo no presencial, que se expondrá públicamente.

e. Plan de trabajo

e. Work plan

El trabajo se realizará en dos sesiones semanales de dos horas, en las que se propone la realización de 12 prácticas en clase. Además, se plantearán dos proyectos a trabajar de manera no presencial para aplicar destrezas transversales acerca del conjunto de los contenidos del bloque.

f. Evaluación

f. Assessment

La evaluación del alumno se realiza de forma continuada, valorando los resultados de las prácticas y cada una de las distintas fases de los proyectos en función del propio desarrollo, hasta alcanzar el resultado final. Se valorará la adecuación de los resultados a la propuesta, la originalidad, la presentación, la flexibilidad del trabajo, la aportación de otras alternativas y la exposición pública del trabajo.

g Material docente

g Teaching material

g.1 Bibliografía básica

Required Reading

https://buc-uva.alma.exlibrisgroup.com/leganto/public/34BUC_UVA/lists/4896696440005774?auth=SAML§ion=8967973560005774

g.2 Bibliografía complementaria

Supplementary Reading

Bibliografía complementaria general:



<https://buc->

[uva.alma.exlibrisgroup.com/leganto/public/34BUC_UVA/lists/4896696440005774?auth=SAML§ion=8967977700005774](https://buc-uva.alma.exlibrisgroup.com/leganto/public/34BUC_UVA/lists/4896696440005774?auth=SAML§ion=8967977700005774)

Bibliografía específica del bloque:

<https://buc->

[uva.alma.exlibrisgroup.com/leganto/public/34BUC_UVA/lists/4896696440005774?auth=SAML§ion=8967968850005774](https://buc-uva.alma.exlibrisgroup.com/leganto/public/34BUC_UVA/lists/4896696440005774?auth=SAML§ion=8967968850005774)

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)
Additional Online Resources (microlearning units, blogs, videos, digital journals, massive online courses (MOOC), etc.)

Bruno Munari: la aventura del saber:

<https://www.rtve.es/play/videos/la-aventura-del-saber/aventura-del-saber-bruno-munari/6543019/>

Munari, ¿se puede hacer de otra manera?:

<https://www.filmin.es/corto/munari-se-puede-hacer-de-otra-manera>

Rams (2018):

<https://archive.org/details/rams-2018-documentary-1080p>

Patricia Urquiola, Hora 1:

<https://caixaforumplus.org/v/patricia-urquiola-hora-1>

André Ricard, el diseño invisible:

<https://www.youtube.com/watch?v=YPHU3ehT1jM>

Miguel Milá Industrial and interior designer, inventeur and bricoleur:

<https://www.youtube.com/watch?v=9OI8SycqX6g>

h. Recursos necesarios

Required Resources

Aplicación web Moodle de la Uva, en la que se colgará tanto el plan de trabajo como los enunciados y explicaciones de los contenidos, prácticas y proyectos. Material de dibujo: láminas A3, lapiceros, rotuladores, herramientas para aplicar color, reglas... Bibliografía y webgrafía de apoyo. Ordenador, con software de ilustración, de manera optativa.

i. Temporalización

Course Schedule

CARGA ECTS ECTS LOAD	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO PLANNED TEACHING PERIOD
1. Punto, línea y plano: 0,5 ECTS	1 semana.
2. Forma, luz y color: 0,5 ECTS	1 semana.
3. Transformaciones formales:	1 semana.



0,5 ECTS	
4. Peso visual y composición: 0,5 ECTS.	1,5 semanas.
5. Equilibrio y funciones compositivas: 0,5 ECTS.	1,5 semanas.
6. Diseño corporativo: 0,5 ECTS.	1,5 semanas.

Bloque 2: “Análisis de productos. Funciones”**Module 2: “Name of Module”**Carga de trabajo en créditos ECTS: 3,0
Workload in ECTS credits:**a. Contextualización y justificación****a. Context and rationale**

Aunque el diseño pertenece a la historia contemporánea, ha evolucionado mucho y muy rápidamente siguiendo criterios y teorías muy diferentes y dando importancia, unas veces, a la forma, otras, a la función, o a las dos cosas por igual. De esta manera, se han originado diferentes tendencias de diseño.

En un primer momento se procuraba que la ornamentación del producto disimulara la función práctica. Más adelante se consideró que las cualidades de los materiales y su función eran los agentes principales de los valores estéticos.

Así pues, en el proceso proyectual del diseño se debe hacer un análisis del producto en cuanto a las diferentes funciones que éste debe cumplir, y conocer cómo, a lo largo de la breve historia del diseño, unas han primado sobre otras, dando lugar a diferentes estilos.

b. Objetivos de aprendizaje**b. Learning objectives**

- Aplicar los principales conceptos de diseño gráfico en diferentes proyectos.
- Aplicar técnicas creativas en el desarrollo de proyectos de diseño.
- Relacionar e integrar conocimientos previos que convergen en el diseño: contexto socio-productivo, cultural, morfológico y tecnológico, como punto de partida para la ampliación de nuevos conocimientos y su aplicación a un proyecto concreto.
- Generar dibujos de ideación previos al diseño final, y debatir de forma crítica sobre el proceso, elección de alternativas y la toma de decisión en el resultado final.
- Solucionar problemas de complejidad media desde la experimentación y la creatividad.
- Identificar, formular y resolver problemas.
- Extraer datos útiles a partir de los resultados de un experimento y aplicarlos al diseño del producto.
- Planificar las fases de desarrollo de un producto a nivel preliminar.



c. Contenidos

c. Contents

1. La percepción de la forma.
Shiro Kuramata.
2. Principios del diseño formal.
Arne Jacobsen, la eterna belleza.
3. Representación formal.
Italia, unos (pocos) maestros.
4. Signo e iconicidad.
Formafantasma.
5. Creación de señales.
Nendo.
6. Símbolo y contexto.
Elsa Peretti.

d. Métodos docentes

d. Teaching and Learning methods

Para el desarrollo de este bloque, se propone la exposición breve de los temas de reflexión por parte del profesor, que se ejercitarán por parte del alumno tanto en prácticas a realizar en el horario de clase como en el trabajo no presencial, que se expondrá públicamente.

e. Plan de trabajo

e. Work plan

El trabajo se realizará en dos sesiones semanales de dos horas, en las que se propone la realización de 12 prácticas en clase. Además, se plantearán dos proyectos a trabajar de manera no presencial para aplicar destrezas transversales acerca del conjunto de los contenidos del bloque.

f. Evaluación

f. Assessment

La evaluación del alumno se realiza de forma continuada, valorando los resultados de las prácticas y cada una de las distintas fases de los proyectos en función del propio desarrollo, hasta alcanzar el resultado final. Se valorará la adecuación de los resultados a la propuesta, la originalidad, la presentación, la flexibilidad del trabajo, la aportación de otras alternativas y la exposición pública del trabajo.

g Material docente

g Teaching material

g.1 Bibliografía básica

Required Reading



https://buc-uva.alma.exlibrisgroup.com/leganto/public/34BUC_UVA/lists/4896696440005774?auth=SAML§ion=8967973560005774

g.2 Bibliografía complementaria

Supplementary Reading

Bibliografía complementaria general:

https://buc-uva.alma.exlibrisgroup.com/leganto/public/34BUC_UVA/lists/4896696440005774?auth=SAML§ion=8967977700005774

Bibliografía específica del bloque:

https://buc-uva.alma.exlibrisgroup.com/leganto/public/34BUC_UVA/lists/4896696440005774?auth=SAML§ion=8967969300005774

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...) *Additional Online Resources (microlearning units, blogs, videos, digital journals, massive online courses (MOOC), etc.)*

El hombre que diseñó España:

<https://www.filmin.es/pelicula/el-hombre-que-diseno-espana>

h. Recursos necesarios

Required Resources

Aplicación web Moodle de la Uva, en la que se colgará tanto el plan de trabajo como los enunciados y explicaciones de los contenidos, prácticas y proyectos. Material de dibujo: láminas A3, lapiceros, rotuladores, herramientas para aplicar color, reglas... Bibliografía y webgrafía de apoyo. Ordenador, con software de ilustración, de manera optativa.

i. Temporalización

Course Schedule

CARGA ECTS ECTS LOAD	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO PLANNED TEACHING PERIOD
1. La percepción de la forma: 0,5 ECTS	1 semana.
2. Principios del diseño formal: 0,5 ECTS	1 semana.
3. Representación formal: 0,5 ECTS	1 semana.
4. Signo e iconicidad: 0,5 ECTS.	1,5 semanas.
5. Creación de señales:	1,5 semanas.



0,5 ECTS.	
6. Símbolo y contexto: 0,5 ECTS.	1,5 semanas.

5. Métodos docentes y principios metodológicos

Instructional Methods and guiding methodological principles

Para el desarrollo de la asignatura, se propone la exposición breve de los temas de reflexión por parte del profesor, que se ejercitarán por parte del alumno tanto en prácticas a realizar en el horario de clase como en el trabajo no presencial, que se expondrá públicamente. También se dedicará alguna sesión de taller a la explicación, trabajo, corrección y exposición de los ejercicios no presenciales.

6. Tabla de dedicación del estudiantado a la asignatura

Student Workload Table

ACTIVIDADES PRESENCIALES o PRESENCIALES o A DISTANCIA ⁽¹⁾ <i>FACE-TO-FACE/ ON-SITE or ONLINE ACTIVITIES ⁽¹⁾</i>	HORAS HOURS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES <i>INDEPENDENT / OFF-CAMPUS WORK</i>	HORAS HOURS
Seminario / taller	50	Estudio / realización de tareas no presenciales	90
Evaluaciones / tutorías	10		
Total presencial <i>Total face-to-face</i>	60	Total no presencial. <i>Total non-face-to-face</i>	90
TOTAL presencial + no presencial <i>Total</i>			150

(1) Actividad presencial a distancia es cuando un grupo sentado en un aula del campus sigue una clase por videoconferencia de forma síncrona, impartida por el profesor. *Distance face-to-face activity refers to a situation in which a group of students, seated in a classroom on campus, attends a class via live videoconference delivered by the instructor in real time.*

7. Sistema y características de la evaluación

Assessment system and criteria

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO <i>ASSESSMENT METHOD/PROCEDURE</i>	PESO EN LA NOTA FINAL <i>WEIGHT IN FINAL GRADE</i>	OBSERVACIONES REMARKS
Actitud y participación	15%	
Prácticas de clase	40%	
Idea y ejecución de proyectos	30%	
Presentación y defensa de proyectos	15%	
Evaluación grupal	10%	Esta nota se considera adicional, y solo se ejecutará en caso de una evaluación suficiente (por encima de 7 sobre 10) en el apartado de actitud y participación.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN ASSESSMENT CRITERIA

- **Convocatoria ordinaria. First Exam Session (Ordinary)**
 - La evaluación continua, en la convocatoria ordinaria, atenderá la capacidad de comunicación oral, el análisis crítico de textos por parte del alumno, su maduración conceptual, la solución creativa de casos prácticos, el síntesis formal de su mensaje visual, la adecuada comunicación visual del objeto, la calidad en la presentación y el acabado formal, su autoaprendizaje, su implicación y capacidad crítica de los trabajos prácticos presentados por los compañeros, y su asistencia a clase e implicación en los trabajos en equipo realizados.
- **Convocatoria extraordinaria^(*) Second Exam Session (Extraordinary / Resit) ^(*):**
 - Por tratarse de un sistema de evaluación continua, la convocatoria extraordinaria está dirigida a aquellos estudiantes que, habiendo seguido el curso, no han obtenido la calificación de aprobado, por lo que deberán desarrollar trabajos similares a los realizados durante el curso, que presentarán y expondrán el día señalado para dicha convocatoria.

(*) Se entiende por convocatoria extraordinaria la segunda convocatoria.

RECORDATORIO El estudiante debe poder puntuar sobre 10 en la convocatoria extraordinaria salvo en los casos especiales indicados en el Art 35.4 del ROA 35.4. "La participación en la convocatoria extraordinaria no quedará sujeta a la asistencia a clase ni a la presencia en pruebas anteriores, salvo en los casos de prácticas externas, laboratorios u otras actividades cuya evaluación no fuera posible sin la previa realización de las mencionadas pruebas."

<https://secretariageneral.uva.es/wp-content/uploads/VII.2.-Reglamento-de-Ordenacion-Academica.pdf>

(*)The term "second exam session (extraordinary/resit)" refers to the second official examination opportunity.

REMINDER Students must be assessed on a scale of 0 to 10 in the extraordinary session, except in the special cases indicated in Article 35.4 of the ROA: "Participation in the extraordinary exam session shall not be subject to class attendance or participation in previous assessments, except in cases involving external internships, laboratory work, or other activities for which evaluation would not be possible without prior completion of the aforementioned components."

<https://secretariageneral.uva.es/wp-content/uploads/VII.2.-Reglamento-de-Ordenacion-Academica.pdf>

Sobre el uso de Inteligencia Artificial. Se autoriza el uso de herramientas basadas en inteligencia artificial (IA) como apoyo en el desarrollo de tareas y otros documentos evaluables, siempre y cuando dicho uso sea claramente especificado en cada entrega. El alumnado deberá indicar de forma explícita la herramienta de IA que haya sido utilizada, así como el tipo de asistencia proporcionada, con el fin de garantizar la transparencia y fomentar el uso ético de estas tecnologías.

8. Consideraciones finales**Final remarks**

La asignatura se plantea en formato de taller, con la guía y el asesoramiento del profesor, para la realización y consecución positiva de los diferentes trabajos. Por ello, la puntual y constante asistencia se considera sumamente recomendable para su superación.

