



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES@taiarts.com
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad
Rey Juan Carlos

Ergonomía y Diseño de Producto

GUÍA DOCENTE

GRADO EN BELLAS ARTES
Curso 2025/2026

Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	6 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Artes Visuales y Creación Digital
<i>Docente</i>	Mit Borrás; Rachel Lamot

Presentación de la asignatura

El curso abarca unidades que exploran la ergonomía en el diseño desde diversas perspectivas, comenzando con conceptos básicos y análisis botánico-evolutivo. Se estudia su papel en la fisiología humana y su relación con el arte y la danza. Temas como cyborgs, tecnología y diseño sostenible son abordados. Incluye estudio del espacio expositivo, asuntos artísticos y elaboración de un dossier. Se promueve la práctica mediante charlas, observaciones críticas, dossier digital y perfil de Instagram, entre otros.

Competencias

CG02	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
CG03	Planificación y gestión del tiempo.
CG04	Conocimientos básicos del área de estudio.
CG10	Capacidad de aprendizaje.
CG25	Habilidad para trabajar de forma autónoma.
CE07	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a las técnicas de diseño de productos.
CE09	Conocimiento de métodos de producción y técnicas de diseño de productos.
CE12	Conocimiento de los materiales de diseño de productos y de sus procesos derivados de creación y/o producción.
CE27	Capacidad de trabajar autónomamente.
CE30	Capacidad de perseverancia.
CE42	Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.
CE48	Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

1. Conocer los distintos aspectos necesarios para el desarrollo de un diseño tridimensional: materiales, procesos de creación y producción y ergonomía aplicada.
2. Aplicar los conocimientos adquiridos a una dimensión práctica partiendo de un *briefing*.
3. Desarrollar un proyecto de diseño desde la identificación de necesidades hasta su conceptualización, producción y comunicación.
4. Organizar presentaciones y defenderlas con vocabulario adecuado de forma profesional.
5. Solucionar de forma autónoma problemas que puedan surgir en los proyectos a entregar.
6. Desarrollar una metodología de trabajo propia.
7. Dominar el uso de recursos gráficos asociados al diseño.

Metodología docente

<i>MD1</i>	Lección magistral participativa.
<i>MD2</i>	Estudio de casos y debate.
<i>MD3</i>	Resolución de problemas y discusión de resultados.
<i>MD4</i>	Aprendizaje por proyectos.
<i>MD5</i>	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
<i>MD6</i>	Tutorización y seguimiento.

Contenidos

<i>Temario</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ergonomía y Naturaleza 2. Ergonomía y Fisiología 3. Ergonomía Rupestre 4. Ergonomía y Danza 5. Cyborg: ergonomía adaptativa 6. Ergonomía y adaptación al futuro 7. Sostenibilidad 8. Ergonomía y lo expositivo
----------------	--

Actividades formativas

<i>AF1</i>	Clases teóricas, teórico-prácticas y/o talleres.	48 horas
<i>AF2</i>	Evaluación: realización de pruebas escritas, pruebas objetivas y/o pruebas prácticas presenciales.	2 horas
<i>AF3</i>	Trabajo autónomo: realización de prácticas y ejercicios, preparación de	120 horas

	pruebas, búsqueda y selección de documentación y/o lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	
AF4	Actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas externas, salidas de campo, visionado de obras visuales/audiovisuales, etc.	4 horas
AF5	Debates presenciales y/o en línea.	2 horas
AF6	Tutorías académicas.	4 horas

* La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del equipo docente.

Evaluación

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

ASISTENCIA

Las clases son de carácter presencial y su asistencia es obligatoria, siendo esta determinante en el sistema de evaluación continua, y en la actitud y la participación en clase. No obstante, por situaciones excepcionales de salud o de conciliación familiar, el alumnado podrá solicitar el acceso online por adaptación metodológica (para más información contactar con el departamento de estudiantes).

CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN

La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un/una estudiante copia el trabajo de otro/otra, ambas personas se considerarán responsables.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

EVALUACIÓN ORDINARIA

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

Los trabajos que no se entreguen/presenten en los plazos establecidos por el equipo docente serán calificados con una nota de 0.

Pruebas (*)	Reevaluable/no reevaluable	Nota mínima si/no	Ponderación en %
SE1 Pruebas de conocimiento y/o presentaciones presenciales (orales y/o escritas).	Sí	Si (nota mínima: 5)	40%
SE2 Valoración del desarrollo de trabajos y/o proyectos (individuales o colectivos).	Sí	Si (nota mínima: 5)	50%
SE3 Participación en clase, foros y debates.	No	No	10%
			100%

(*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría Académica (escritos, grabaciones...).

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del Alumnado de TAI.

Recursos didácticos

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- Arezes, P.M., Miguel, A.S., & Molenbroek, J.F. (2011). Ergonomía y psicología aplicada. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
- Braidotti, R. (2013). The Posthuman. Cambridge: Polity Press.
- Gray, C.H. (Ed.). (2004). The Cyborg Handbook. New York: Routledge.
- Haraway, D. (2016). Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene. Durham: Duke University Press.
- Haraway, D. (2007). Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature. New York: Routledge.
- Jordan, P.W. (2003). Designing Pleasurable Products: An Introduction to the New Human Factors. New York: Taylor & Francis.
- Kroemer, K.H.E., Kroemer-Elbert, K.E., & Kroemer, H.E. (2005). Ergonomía: Cómo diseñar para la comodidad y la eficiencia. Barcelona: Ediciones Díaz de Santos.
- Mann, S. (2001). Cyborg: Digital Destiny and Human Possibility in the Age of the Wearable Computer. New York: Random House.
- Montoya, M.G., & Rodríguez, M.A.G. (2007). Ergonomía en acción: la adaptación del entorno al ser humano. Madrid: Síntesis.
- Rodríguez, M.A.G., & Montoya, M.G. (2003). Manual de ergonomía. Barcelona: Ariel.
- Toffoletti, K. (2007). Cyborgs and Barbie Dolls: Feminism, Popular Culture and the Posthuman Body. London: I.B. Tauris.
- Zylinska, J. (2002). The Cyborg Experiments: The Extensions of the Body in the Media Age. New York: Continuum.

SITIOS WEB DE INTERÉS

Se irán comunicando a lo largo del curso a través del aula virtual.

VISITAS, MÁSTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES

Se comunicarán a lo largo del curso. La asistencia es obligatoria.