

Diligencia para hacer constar que las siguientes páginas de este documento se corresponden con la información que consta en la Secretaría de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Sevilla relativa al programa oficial de la asignatura “Desarrollo de Plataformas de Productos” (2020031) del curso académico “2024-25”, de los estudios de “Grado en Ingeniería del Diseño Industrial y Desarrollo del Producto”.

Isabel María Martín Martín

Responsable de Secretaría del Centro

Código Seguro De Verificación	dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA==	Fecha	25/03/2025
Firmado Por	ISABEL MARIA MARTIN MARTIN		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA%3D%3D	Página	1/8



Datos básicos de la asignatura

Titulación:	Grado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo del Producto
Año plan de estudio:	2010
Curso implantación:	2010-11
Centro responsable:	Escuela Politécnica Superior
Nombre asignatura:	Desarrollo de Plataformas de Productos
Código asignatura:	2020031
Tipología:	OPTATIVA
Curso:	4
Periodo impartición:	Cuatrimestral
Créditos ECTS:	6
Horas totales:	150
Área/s:	Proyectos de Ingeniería
Departamento/s:	Ingeniería del Diseño

Objetivos y resultados del aprendizaje

OBJETIVOS:

- Conocer las bases teóricas del diseño y desarrollo de plataformas de productos y las técnicas para su mejora y optimización en las sucesivas generaciones de productos.
- Conocer la historia, técnicas para el análisis, corrientes estilísticas y tendencias en el desarrollo de plataformas de productos.
- Conocer la interacción sociocultural usuario-producto en base a atributos visuales y semánticos, personalidad del producto en base a la dinámica social y tecnología para su proyección en diseño de plataformas de productos.
- Conocer los factores que determinan la personalidad del producto (Package, estilo, ergonomía e innovación tecnológica) y de una plataforma de producto.
- Conocer las interrelaciones entre plataforma de fabricación y plataforma de producto.
- Conocer y saber aplicar las técnicas de diseño para modularidad en los productos.
- Conocer los materiales (color y trim) así como la revalorización de las superficies de los materiales y de su dimensión táctil y cromática del diseño formal de plataforma de

Código Seguro De Verificación	dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA==	Fecha	25/03/2025
Firmado Por	ISABEL MARIA MARTIN MARTIN		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA%3D%3D		
		Página	2/8

producto.

- Conocer y saber aplicar las técnicas de sketching convencional y digital para la explicitación de ideas de plataformas semánticas de productos.
- Conocer y aplicar el esbozo como medio básico de expresión, desarrollo y comunicación mediante CAD avanzado para el modelado digital.
- Conocer y saber realizar proyectos bajo ingeniería distribuida (en la nube) del ámbito de plataformas de productos, mediante ingeniería inversa, construcción de maquetas de plataformas de productos mediante edición digital, impresión 3D, prototipos rápidos, fabricación digital con máquinas de CNC.

COMPETENCIAS:

Competencias específicas:

E23.- Capacidad para la realización de trabajos de ingeniería inversa y desarrollo de modelos, maquetas y prototipos.

E42.- Conocimientos y capacidades de diseño y desarrollo de nuevos productos, líneas, y cartera de productos bajo el enfoque de producto rompedor, eco-innovación y plataforma de producto.

E58.- Conocimientos de compatibilidad de materiales y acabados en diseño y desarrollo de productos.

E68.- Conocimientos y capacidades para el desarrollo de maquetas y prototipos de productos industriales, ensayos y evaluación de las mismas a partir de productos virtuales y documentación técnica, bajo criterios de semejanza, calidad, fiabilidad y mantenibilidad.

E69.- Conocimientos de normalización dimensional optimización de variedades, modulación de series, optimización experimental por realimentación on-line y off line. Calidad de prototipos y gestión de talleres de maquetas y prototipos

E70.- Capacidades y conocimiento para auditar, diseñar, desarrollar productos innovadores para los sectores del hábitat privado, público, residencial, laboral, sanitario, educativo y operar como gestor del diseño en este sector.

Código Seguro De Verificación	dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA==	Fecha	25/03/2025
Firmado Por	ISABEL MARIA MARTIN MARTIN		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA%3D%3D	Página	3/8



Competencias genéricas:

- G01.- Capacidad para la resolución de problemas.
- G02.- Capacidad para tomar de decisiones.
- G03.- Capacidad de organización y planificación.
- G04.- Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
- G05.- Capacidad para trabajar en equipo.
- G06.- Actitud de motivación por la calidad y mejora continua.
- G07.- Capacidad de análisis y síntesis.
- G08.- Capacidad de adaptación a nuevas situaciones.
- G09.- Creatividad y espíritu inventivo en la resolución de problemas científico-técnicos.
- G10.- Aptitud para la comunicación oral y escrita de la lengua propia.
- G11.- Actitud social de compromiso ético y deontológico.
- G12.- Capacidad de gestión de la información en la solución de situaciones problemáticas.
- G13.- Capacidad de innovación, iniciativa y espíritu emprendedor.
- G14.- Sensibilidad por temas medioambientales.
- G15.- Capacidad para el razonamiento crítico.
- G16.- Aptitud de liderazgo y comportamiento asertivo.
- G17.- Habilidades en las relaciones interpersonales.
- G18.- Capacidad para trabajar en un equipo de carácter multidisciplinar.
- G19.- Capacidad para trabajar en un contexto internacional.

Código Seguro De Verificación	dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA==	Fecha	25/03/2025
Firmado Por	ISABEL MARIA MARTIN MARTIN		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA%3D%3D	Página	4/8



CB1 Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

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.

CB3 Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

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.

Contenidos o bloques temáticos

Temas de Teoría

TEMA 1. Evolución del diseño y desarrollo de producto

TEMA 2. El enfoque de plataforma en la estrategia competitiva. Teoría, técnicas y estrategias de plataforma. Diseño estratégico y prospectivo de plataformas. Métodos de análisis y diseño prospectivo.

TEMA 3: Tendencias de diseño y análisis de tendencias sociales y diseño bajo catálogos de tendencias

TEMA 4. Métodos de investigación-acción en desarrollo de plataforma. Tipos y métodos de investigación cualitativa y cuantitativa, para el desarrollo de plataformas innovadoras de

Código Seguro De Verificación	dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA==	Fecha	25/03/2025
Firmado Por	ISABEL MARIA MARTIN MARTIN	Página	5/8
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA%3D%3D		



productos centrados en el usuario y en factores sociales y culturales

TEMA 5: Desarrollo experimental de plataformas bajo las dimensiones de: usuario, social, cultural, ergonómica, medioambiente, comunicación del diseño, etc. Técnicas de experimentación.

TEMA 6. Arquitectura de productos para la variedad con enfoque modular y escalable.

Diseño modular y paramétrico de familias de productos y de plataformas.

TEMA 7: Sketching en el proceso de diseño y desarrollo de plataforma de productos.

TEMA 8: Modelado y animación de plataformas y escenarios futuros por Design Sketching y CAD.

TEMA 9: Prototipado e impresión 3D.

TEMA 10: Estrategia de comunicación de plataforma y spot publicitario.

Prácticas:

PRÁCTICA 1: Análisis de una familia de productos. Concepción de la idea de plataforma de producto a desarrollar.

PRÁCTICA 2: Sketching del producto a mano y digital.

PRÁCTICA 3: Modelado 3D de la plataforma de productos.

PRÁCTICA 4: Impresión 3D de la plataforma de productos.

PRÁCTICA 5: Generación de prototipo rápido de la plataforma de producto en máquina de estereografía. Prototipos funcionales.

PRÁCTICA 6: Estrategia de comunicación de plataforma y spot publicitario.

Actividades formativas y horas lectivas

Código Seguro De Verificación	dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA==	Fecha	25/03/2025
Firmado Por	ISABEL MARIA MARTIN MARTIN	Página	6/8
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA%3D%3D		



Actividad

E Prácticas de Laboratorio

Horas

60

Metodología de enseñanza-aprendizaje

Clases teóricas

Metodología de enseñanza-aprendizaje

-Clases teóricas con exposición de los temas por parte del profesor.

-Visita. Se realizarán visitas a centros de diseño.

-Conferencias de profesionales del diseño.

Prácticas de Laboratorio

-Clases practicas.Casos prácticos basado en proyectos; consistentes en la resolución de problemas y proyectos de plataforma. Se desarrollan en las Actividades Académicamente dirigidas en las clases prácticas; los alumnos realizan proyectos en los que abordan problemas reales, estructurando el trabajo en cuatro fases: búsqueda de información, planificación, realización del diseño ofreciendo una solución y evaluación (presentación y discusión de la solución adoptada)

Trabajo de investigación

Trabajo dirigidos personales y en grupo sobre proyectos de diseño de plataforma

Sistemas y criterios de evaluación y calificación

EVALUACIÓN POR CURSO.

Se propondrá un proyecto de plataforma o familia de productos a desarrollar en el taller de maquetas y prototipos

Se valorarán los siguientes aspectos, debiendo obtener como mínimo un 5 para superar la asignatura:

Código Seguro De Verificación	dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA==	Fecha	25/03/2025
Firmado Por	ISABEL MARIA MARTIN MARTIN		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA%3D%3D	Página	7/8



- La asistencia a las prácticas. (10%)
- El planteamiento general del problema. (10%)
- La solución adoptada. (20%)
- Nivel de terminación. (30%)
- Nivel de presentación y exposición. (30%)

EVALUACIÓN POR CONVOCATORIAS OFICIALES.

Entregar y aprobar las prácticas teniendo como fecha límite el día de la convocatoria oficial.

Se valoran los siguientes aspectos, debiendo obtener como mínimo un 5 para superar la asignatura:

- La asistencia a las prácticas. (10%)
- El planteamiento general del problema. (10%)
- La solución adoptada. (20%)
- Nivel de terminación. (30%)
- Nivel de presentación y exposición. (30%)

Código Seguro De Verificación	dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA==	Fecha	25/03/2025
Firmado Por	ISABEL MARIA MARTIN MARTIN		
Url De Verificación	https://pfirma.us.es/verifirma/code/dXcldKo8ZfmD6m37RAnRCA%3D%3D	Página	8/8

