

## 29696 - Estética e Historia del diseño II

### Información del Plan Docente

**Año académico:** 2022/23

**Asignatura:** 29696 - Estética e Historia del diseño II

**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

**Materia:**

## 1. Información Básica

### 1.1. Objetivos de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes objetivos:

- Analizar y conocer los nuevos conceptos estéticos y artísticos que desarrolla la posmodernidad y como los mismos influyen en el diseño.
- Analizar y conocer los nuevos conceptos que se manejan en el ámbito específico de su disciplina: el diseño industrial y de producto.
- Analizar y conocer los diseñadores y las diseñadoras más destacados de la posmodernidad y de la actualidad.
- Analizar las corrientes de diseño alternativas vinculadas con el compromiso social y el diseño de las minorías.
- Analizar y conocer las posibilidades estéticas que las nuevas tecnologías abren al mundo de la creación artística y cómo éstas influyen en la creación de nuevos productos de diseño.
- Entrar en contacto con los productos de diseño actuales como punto de partida para su actividad profesional.
- Adquirir una base formativa suficiente que permita al alumnado en su desarrollo laboral formular de manera autónoma sus propias opciones estéticas creándose un criterio estético propio.  
Conozca las fuentes de información propias de su disciplina y las maneje de manera crítica.

Un objetivo adicional de esta esta asignatura optativa es concienciar al alumnado en la importancia que tiene el diseño de producto en la consecución de los ODS (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>). Para ello, se trabajará fundamentalmente con dos de ellos: el nº 5 (igual de género) y el nº 11 (Ciudades y comunidades sostenibles).

### 1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La profesión de diseñador/a de producto requiere de una serie de conocimientos generales de la sociedad en la que el diseñador/a trabaja para poder comprender adecuadamente sus demandas. Esta asignatura les proporciona las bases teóricas e históricas que explican la evolución y la producción característica del diseño industrial además de las artes visuales y de los medios de masas desde la segunda mitad del siglo XX hasta nuestros días. Este periodo es el momento en el que el diseño industrial domina parte de la escena de la producción industrial y está ampliamente presente en los medios de masas. Dentro de la titulación, esta asignatura aborda los contenidos humanísticos de la disciplina de diseño complementando al resto de asignaturas de carácter más proyectual y técnico.

### 1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Esta asignatura para ser superada con calidad requiere de un seguimiento continuo por parte del alumnado. Además de ser recomendable la asistencia a las clases magistrales, el estudiantado deben mostrar curiosidad por las actividades culturales y de diseño que se producen en la vida cotidiana. Por ello, es bueno que estén informados con lecturas básicas que se recomiendan en la bibliografía de la asignatura.

## 2. Competencias y resultados de aprendizaje

### 2.1. Competencias

CB1. Que el estudiantado haya 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 el estudiantado sepa 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 el estudiantado tenga 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 el estudiantado pueda transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5. Que el estudiantado haya desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

CG4. Capacidad de organizar el tiempo de forma efectiva y coordinar actividades, de adquirir con rapidez nuevos conocimientos y de rendir bajo presión.

CG6. Capacidad de generar la documentación necesaria para la adecuada transmisión de las ideas por medio de representaciones gráficas, informes y documentos técnicos, modelos y prototipos, presentaciones verbales u otros en castellano y otros idiomas.

CG8. Capacidad para aprender de forma continuada y desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo, y de trabajar en grupos multidisciplinares, con motivación y responsabilidad por el trabajo para alcanzar metas.

CE11. Capacidad para analizar el diseño industrial producido desde la segunda mitad del siglo XX y en el siglo XXI dentro de su contexto tecnológico, estético, histórico, y cultural, manejando fuentes bibliográficas y visuales y empleando el vocabulario técnico específico del diseño industrial y desarrollo de producto.

### 2.2. Resultados de aprendizaje

1. Recordar los nuevos conceptos estéticos y artísticos propios de la posmodernidad.
2. Aplicar los nuevos conceptos estéticos y artísticos de la posmodernidad al ámbito del diseño de producto.
3. Comprender los conceptos propios de la disciplina desarrollados en el periodo de la posmodernidad.
4. Evaluar la importancia de los diseñadores y las diseñadoras más destacados de la posmodernidad y del momento actual.
5. Analizar las corrientes de diseño que surgen al amparo de las nuevas teorías sociales.
6. Analizar la influencia de las nuevas tecnologías en el ámbito del diseño actual.
7. Emplear y manejar las fuentes bibliográficas y visuales de manera coherente para su posterior aplicación.

### 2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

El alumnado será consciente de la necesidad de una formación global en la que los conocimientos técnicos y proyectuales se deben combinar con los puramente humanísticos para poder comprender la sociedad en la que desarrolla su trabajo. Además en esta asignatura se adiestra al estudiantado en el manejo de fuentes de información propias de las disciplinas más teóricas adentrándolos en la necesidad de la reflexión para poder avanzar en el desarrollo de la suya propia.

## 3. Evaluación

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

Se opta por el sistema de evaluación continua.

Las pruebas a realizar serán:

- Trabajo individual (análisis semántico de varios objetos): 25 %
- Trabajo individual (taller de crítica): 25 %

- Trabajo dirigido en grupo (exposición y resumen): 50 %

Se valorará:

- Asistencia a todas aquellas actividades externas que se realicen a lo largo del desarrollo de la asignatura.
- Trabajos por escrito de las prácticas realizadas en el aula.
- Trabajo dirigido con exposición en el aula y entrega de los diversos materiales.
- Las faltas de ortografía bajan la nota en cada uno de los apartados: 1 punto.
- La copia literal de páginas web será objeto de suspenso de la práctica.
- Entrega en los plazos que señale la profesora de los diversos trabajos. Si no se entregan en plazo la calificación será de 0.

*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

**El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:**

1. Participación activa del alumnado en las sesiones presenciales
2. Seguimiento y dirección del profesorado para la realización de las prácticas y el trabajo individual por el alumnado.

### 4.2. Actividades de aprendizaje

**El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...**

Clase magistral: 45 h.

Resolución de problemas: 15 h.

Prácticas especiales: 11 h.

Realización de trabajos de aplicación o de investigación básica: 33 h.

Tutela del alumnado: 1 h. por alumno

Estudio y trabajo personal del alumnado: 45 h.

### 4.3. Programa

Primera parte: Estética del diseño industrial

1. Diseño y cultura visual.
2. Diseño y comunicación.

Segunda parte: La historia del diseño industrial

1. Consumir la modernidad: el diseño entre las décadas de 1940-1960.
2. La crisis de los 70 y el triunfo de la Posmodernidad en los 80.
3. Las tendencias del diseño en el final del siglo XX.
4. El diseño en España desde 1950 hasta nuestros días

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

**Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos**

Se facilitará un cronograma al inicio del cuatrimestre

El calendario definitivo de las diversas actividades desarrolladas en la asignatura se establecerá una vez que la Universidad y el centro hayan aprobado el correspondiente calendario académico.

Consultar la página web de la escuela <https://eina.unizar.es/> para obtener información acerca de:

- Calendario académico (periodo de clases y periodos no lectivos, festividades, periodo de exámenes).
- Horarios y aulas.
- Fechas en las que tendrán lugar los exámenes de las convocatorias oficiales de la asignatura.
- Horarios de tutorías de profesores.

#### **4.5. Bibliografía y recursos recomendados**

<https://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=29696>