

29697 - Semiótica

Información del Plan Docente

Año académico: 2022/23

Asignatura: 29697 - Semiótica

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 Semiótica es de carácter optativo, y persigue que los alumnos interesados puedan profundizar en el conocimiento de aspectos relacionados con la capacidad comunicativa de los productos: Con esa finalidad en la asignatura se expondrán contenidos relacionados con el conocimiento de diferentes tipos de lenguaje, la teoría de la comunicación, la psicología de la percepción y los procesos cognitivos, emocionales y de respuesta de usuario.

Toda la formación que aporta esta asignatura (teórica y práctica) contribuye de forma transversal a la AGENDA 2030 y ODS ya que su formación capacita al estudiante para contribuir al desarrollo y gestión de los 245 indicadores de los ODS que plantea el PNUMA.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Se trata de una asignatura optativa. Por medio de la misma se persigue que los estudiantes profundicen en el conocimiento de algunos de los aspectos clave del producto que más afectan y condicionan su relación con el usuario. En un contexto creciente de productos inteligentes es cada vez más importante que la interlocución entre el usuario y el producto se desarrolle de acuerdo a planes establecidos, que controlen eficazmente el modo en que se produce la conversación humano/artificial. Para ello cualquier profesional del diseño debe considerar diferentes alternativas de lenguaje, de organización de los contenidos semánticos del evento comunicativo y de anticipación de los procesos cognitivos que se desencadenarán en la mente del usuario como consecuencia del uso del producto.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

No existen requisitos previos para cursar esta asignatura. No obstante, se recomienda a los estudiantes haber superado las asignaturas de formación básica así como las asignaturas obligatorias Diseño gráfico aplicado al producto, Taller de Diseño V, Fotografía, Composición y Edición de Imágenes e Interacción Usuario-Producto.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

En esta asignatura se desarrollan las siguientes competencias específicas, generales y básicas:

CE24 - Capacidad para tener en cuenta todos los aspectos ergonómicos, de interacción y usabilidad en el diseño o evaluación de un producto, tarea o espacio.

CG03 - Capacidad para concebir y desarrollar proyectos de diseño, en los aspectos relativos al carácter de productos y servicios, su relación con el mercado, los entornos de uso y el usuario, y atendiendo a su fabricación, selección de materiales y procesos más adecuados en cada caso considerando facetas relevantes como la calidad y mejora de producto.

CG04 - Capacidad de organizar el tiempo de forma efectiva y coordinar actividades, de adquirir con rapidez nuevos conocimientos y de rendir bajo presión.

CG05 - Capacidad de obtener, gestionar, analizar y sintetizar información procedente de diversas fuentes para el desarrollo de proyectos de diseño y desarrollo de producto. Utilizar esta documentación para obtener conclusiones orientadas a resolver problemas y tomar decisiones con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico generando nuevos conceptos de producto, nuevas ideas y soluciones.

CG06 - 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.

CG07 - Capacidad para usar y dominar las técnicas, habilidades, herramientas informáticas, las tecnologías de la información y comunicación y herramientas propias de la Ingeniería de diseño necesarias para la práctica de la misma.

CG08 - 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.

CG09 - Conocer las industrias, organizaciones, normativas y procedimientos y otros elementos a tener en cuenta en los proyectos de diseño industrial.

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.

2.2. Resultados de aprendizaje

Capacidad de llevar a cabo una correcta comunicación por medio del producto.

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

El correcto desarrollo del plano semántico del producto es fundamental para garantizar el éxito de sus objetivos funcionales y su potencial aceptación por parte del mercado. El usuario debe poder reconocer el producto, sus capacidades, su valor, su modo de uso, y mantener una interlocución exitosa que no sólo satisfaga sus necesidades sino que le proporcione la mejor experiencia posible.

3. Evaluación

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

Ejercicio teórico individual, en la forma de un pequeño trabajo de investigación; 50% de la calificación final.

Ejercicio práctico, en la forma de desarrollo total o parcial del diseño de un producto, o en la forma de desarrollo de un experimento en el que participen usuarios; pudiendo este ejercicio práctico realizarse individualmente o en equipo dependiendo del alcance y características del mismo; 50% de la calificación final.

La secuenciación y fechas de entrega se dispondrá siguiendo un modelo de evaluación continua. No obstante, siguiendo la normativa de la Universidad de Zaragoza al respecto, se programará además una única 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

La asignatura, como la mayoría de asignaturas de la titulación, se basa en el modelo de aprendizaje basado en proyectos o "aprender haciendo". En este sentido se plantea una serie de clases de tipo expositivo donde se muestren los contenidos teóricos más relevantes, junto a sesiones de debate y discusión de casos y realización y seguimiento de proyectos y/o experimentos con usuarios.

4.2. Actividades de aprendizaje

La asignatura tiene 6 créditos ECTS, que se corresponden con 60 horas de clase más 90 horas de trabajo complementario.

La distribución de la dedicación a la asignatura será la siguiente:

30h. de clases teóricas, con exposición de temas del programa y discusión y debate de casos.

25h. de clases prácticas, destinadas a la revisión y seguimiento de los proyectos y prácticas en realización por parte de los estudiantes.

30h. de estudio e investigación teórica y documental por parte de los estudiantes.

15h. de elaboración de informes.

45h. de realización de prácticas.

5h. de realización de presentaciones.

Se programará además una serie de sesiones de horas de prácticas tuteladas (en función de la disponibilidad asignada), para la tutorización directa de las tareas de investigación a desarrollar por los estudiantes.

4.3. Programa

1 Planteamiento general de la semiótica aplicada a diseño de producto.

2 Tipos de lenguaje aplicados a diseño de producto.

3 Comunicación y diseño emocional. Influencia sobre la experiencia de usuario.

4 Especificaciones de diseño desde la semiótica. Desarrollo de la funcionalidad del producto por medio del desarrollo de su capacidad comunicativa.

5 Teoría de la comunicación: la comunicación y sus elementos básicos. Herramientas de análisis y conceptualización.

6 Psicología de la percepción: percepción sensorial. Tipos de estímulos. Percepción unimodal/multimodal.

7 Aplicación de la semiótica en el ámbito del diseño de producto.

8 Revisión de casos de estudio y literatura científica.

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

Las clases teóricas y prácticas se distribuirán semanalmente de acuerdo al calendario oficial disponible en eina.unizar.es.

La secuenciación del programa de contenidos teóricos y las fechas de realización y entrega de los diferentes trabajos se facilitará al comienzo de la asignatura.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=29697&Identificador=C71949>