



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO DE PRODUCTO

**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA
UNIVERSITARIA**

GUÍA DOCENTE

CULTURA DEL DISEÑO

CURSO ACADÉMICO 2018– 2019

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Producto
Módulo:	Ciencias Sociales y Jurídicas
Denominación de la asignatura:	Cultura del Diseño
Código:	3316
Curso:	Segundo
Semestre:	Segundo
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Dra. Montserrat Pichel
Lengua vehicular:	Español
Página web:	www.esna.es

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Dra. Montserrat Pichel

Datos de contacto:

montserrat.pichel@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS:

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

3. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:

Los propios del título

Aconsejables:

Haber superado las asignaturas del primer curso.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Campo de conocimiento al pertenece la asignatura.

Los cambios sociales y económicos vividos en la actualidad, han situado el diseño en una posición relevante dentro del mercado laboral, su demanda se ha extendido integrándose en diversos sectores, ampliando su versatilidad y proyección. Es por ello, conocer la cultura del diseño, sus funciones y profesionalización, así como la repercusión y trascendencia que posee, se hace necesario para una integración social del mismo.

En Cultura del Diseño se propone facilitar a los alumnos tanto las herramientas conceptuales como los conocimientos transversales y pluridisciplinares que puedan contribuir a una mejor gestión del entorno y comprensión de la profesionalización del diseño.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

La asignatura se relaciona con el resto de materias teóricas, además se complementa con las asignaturas de proyectos, al aportar herramientas conceptuales concretas para la praxis del proyecto.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA.

COMPETENCIAS GENERALES

CG01 - Capacidad para el pensamiento analítico y crítico de las tendencias y vanguardias del diseño de producto.

CG02 - Capacidad para tomar decisiones y ejercer liderazgo en los proyectos relacionados con el diseño de producto.

CG03 - Capacidad para el uso de las TICs, sistemas de información y bases de datos aplicadas a entornos del diseño de producto.

COMPETENCIAS BÁSICAS

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.

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.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT2. Razonamiento crítico: Capacidad para analizar una idea, fenómeno o situación desde diferentes perspectivas y asumir ante él/ella un enfoque propio y personal, construido desde el rigor y la objetividad argumentada, y no desde la intuición.

CT3. Capacidad de análisis y síntesis: Capacidad de aplicar el análisis como método de razonamiento que permite descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes para conocer sus principios o elementos y sus relaciones y de sintetizar esos elementos en un todo coherente.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE6 - Comprender las teorías del lenguaje conceptual y formal, sus principios y procesos, así como las metodologías creativas que incidan en aspectos innovadores y de conexión emocional con el cliente o destinatarios del diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- · Demostrar una visión básica y general sobre el ámbito profesional e institucional del diseño de producto.
- · Demostrar conocimientos básicos de los conceptos, procesos y expresiones propias de la profesión.
- · Comprender la relación del diseño de producto con las otras especialidades del diseño y con otros ámbitos afines.
 - · Familiarizarse con el trabajo de los diseñadores de referencia en el marco nacional e internacional, analizando críticamente los mismos, con el fin de desarrollar, una postura personal sobre la disciplina.
- · Conocer en un nivel básico la función social del diseñador y su contribución a la innovación social y económica.
- · Demostrar un conocimiento básico de las metodologías teóricas propias de la disciplina y de las técnicas de expresión oral y escrita adecuadas a la misma.
- · Integrar transversalmente los contenidos de la asignatura con los proporcionados en otras asignaturas del curso.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS CONTENIDOS

- 1.- El ámbito profesional, la profesión de diseñador y su marco conceptual.
- 2.- Diseño y vida cotidiana: análisis del entorno próximo y la presencia del diseño en el mismo.
- 3.- Los ámbitos profesionales del diseño de producto: Desde los pequeños estudios a los departamentos de diseño de las grandes corporaciones. Análisis de los perfiles y competencias de los mismos.
- 4.- Panorama actual del diseño de producto en el ámbito internacional.
- 5.- La intervención del diseño en el ámbito social y económico: responsabilidad social, innovación, etc.
- 6.- El sistema del diseño como guía conceptual del proceso proyectual: Articulación de la tríada creación-producción-consumo.
- 7.- Desarrollo de las habilidades comunicativas. Introducción a las Metodologías teóricas propias de la disciplina:
 - El discurso oral formal y sus estrategias comunicativas aplicadas al diseño.
 - Técnicas para hablar en público.
 - Introducción a la teoría del conocimiento.
 - Búsqueda de información y elaboración de referencias: fuentes relevantes y centros de documentación especializados en diseño.
 - Comprensión de la información: métodos de lectura rápida y comentarios de texto.
 - Comunicación escrita: la redacción de un artículo o ensayo sobre diseño.

TEMARIO:

Tema 1. Introducción

Tema 2. Diseño. Funciones, objetivos.

Tema 3. Responsabilidad social del diseño.

Tema 4. Diseño y Entorno.

Tema 5. Diseño y sociedad.

Tema 6. Valor cultural del diseño.

Tema 7. El diseño, solucionador en el entorno empresarial.

Tema 8. Profesionalización del diseño. Diseño en la industria y sector empresarial.

Tema 9. Internacionalización del diseño.

Tema 10. I+D+i+Diseño.

Tema 11. Habilidades comunicativas en el diseño.

Tema 12. Herramientas digitales para la comunicación.

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
TEMA 1.	Sesiones 1-2
TEMA 2.	Sesiones 3-4-5-6
TEMA 3.	Sesiones 7-8-9
TEMA 4.	Sesión 10-11

TEMA 5.	Sesiones 12-13
TEMA 6.	Sesiones 14-15-16
TEMA 7.	Sesiones 17-18
TEMA 8.	Sesiones 19-20
TEMA 9.	Sesiones 21-22
TEMA 10.	Sesiones 23-24
TEMA 11.	Sesiones 25-26-27-28
TEMA 12.	Sesiones 29-30

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año, alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases
- Consulta, estudio del material bibliográfico
- Realización de trabajos prácticos que a lo largo del curso se propongan
- Presentaciones públicas de los trabajos
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
------------------------	---------------------	---------------------------	----------------	---------------------------	----------------

<p>Lección Magistral: Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.</p>	<p>Discusión de casos reales: utilización de casos de estudio reales que permitan la aplicación práctica de los conocimientos teóricos adquiridos. Además, la realización de un análisis y una discusión común de cada situación.</p>	<p>CG01, CG02, CG03, CB1, CB3, CB4, CB5, CT2, CT3, CE6.</p>	<p>50</p>	<p>-</p>	<p>50</p>
<p>Seminario: Actividad formativa en el aula-seminario que, bajo la guía del profesor, fomenta el aprendizaje cooperativo entre los alumnos y se ordena al estudio de casos o de la cuestión a estudiar.</p>	<p>Aprendizaje cooperativo: los alumnos aprenden a colaborar con otras personas (compañeros y profesores) para resolver de forma creativa, integradora y constructiva los interrogantes y problemas identificados a partir de los casos planteados, utilizando los conocimientos y los recursos materiales disponibles.</p>	<p>CG01, CG02, CG03, CB1, CB3, CB4, CB5, CT2, CT3, CE6.</p>	<p>5</p>	<p>-</p>	<p>5</p>

<p>Taller: Actividad formativa en el aula-taller que, bajo la guía del profesor, se ordena a la resolución individual o cooperativa de ejercicios y problemas o a la ejecución de trabajos técnicos o artísticos.</p>	<p>Aprendizaje basado en problemas (ABP): enfocado al acercamiento del alumno a la realidad empresarial. Se plantearán problemas reales con el objetivo de que los alumnos los solucionen trabajando en equipo.</p>	<p>CG01, CG02, CG03, CB1, CB3, CB4, CB5, CT2, CT3, CE6.</p>	<p>5</p>	<p>-</p>	<p>5</p>
<p>Tutoría: Actividad formativa fuera del aula que fomenta el aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por medio de un tutor.</p>	<p>Metodología que prioriza la acción sintética del alumno mediante la elaboración de un proyecto.</p>	<p>CG01, CG02, CG03, CB1, CB3, CB4, CB5, CT2, CT3, CE6.</p>	<p>15</p>	<p>15</p>	<p>30</p>
<p>Trabajo autónomo: Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.</p>	<p>Contrato de aprendizaje autónomo: metodología que prioriza la acción autónoma el alumno más allá de las acción docente del profesor, ya sea anterior o posterior a ésta.</p>	<p>CG01, CG02, CG03, CB1, CB3, CB4, CB5, CT2, CT3, CE6.</p>	<p>-</p>	<p>60</p>	<p>60</p>

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Disertación	Presentación de ponencias en clase, seminarios, talleres, jornadas.	10%
Examen escrito	Test, preguntas breves, preguntas de desarrollo, ejercicios, problemas, supuestos.	80%
Asistencia activa y Participación	Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación.	10%

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Guy Julier. (2010) La Cultura del Diseño. G.G. Diseño.
- Penny Sparker. (2010) Diseño y Cultura. Una introducción. G. G. Diseño.
- Mike Press, Rachel Cooper (2009). El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI.
- Enric Satué. (2011) El factor diseño: en la cultura de la imagen y en la imagen de la cultura. Alianza, Madrid.

Bibliografía complementaria

- Terence Conran, Max Fraser. (2008) Los diseñadores hablan sobre el diseño. Blume
- Yves Zimmermann. Del diseño. GG. Colección hipótesis.
- Ezio Manzini. (2015) Cuando todos diseñan, una introducción al diseño para la innovación social.
- Bruno Munari.(2016) Cómo nacen los objetos. G.G.
- Donal A. Norman. (2005) El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Paidós.
- Donald A. Norman. (2010). El diseño de los objetos del futuro. La interacción entre el hombre y la máquina. Paidós
- Renato Fusco, Santa & Cole.(2005) Historia del diseño (los ojos fértiles).
- Rosalía Torrent, Juan Manuel Marín. (2005) Historia del diseño industrial. Manuales de arte cátedra
- Enric Magarazo-Rubio, José Ramón Barba Ibañez. (2013) Cómo gestionar la innovación.Altran
- Osterwalder, A. Pigneur, Y. (2011) Generación de modelos de negocio. Deusto.
- Osterwalder, A. Pigneur, Y., Smith A. (2011) Diseñando una propuesta de valor. Deusto.
- Brown, T. (2009) Change by Design: How Design Thinking Transforms

11.- OBSERVACIONES

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes, será calificado con nota “0”, y la pérdida de esa convocatoria, para el estudiante o estudiantes responsables.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación “0” y pérdida de esa convocatoria.

ESNE fija para sus titulaciones un sistema de calificaciones que se corresponde con lo regulado por los artículos 5.4 y 6 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional). En dichos artículos, que la universidad aplica, se regula lo siguiente: *“Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa... La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».*

Escala numérica Calificación cualitativa

De 0 a 4,9 Suspenso (SS)

De 5 a 6,9 Aprobado (AP)

De 7 a 8,9 Notable (NT)

De 9 a 10 Sobresaliente (SS)”

Las calificaciones de los estudiantes son fruto de un sistema de evaluación continua, que permite valorar de forma constante su trabajo, actitud, participación y asimilación del conocimiento. La asistencia y la participación del estudiante en las sesiones docentes, por lo tanto, son esenciales para el desarrollo del sistema, y, como tal, evaluables y calificables.