

ESNE

Centro adscrito a
Universidad
Camilo José Cela

Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño de Producto

Guía Docente

Curso Académico 2021/2022

Diseño y Sociedad

Datos de Identificación de la asignatura

Título

Grado en Diseño de Producto

Módulo

Ciencias sociales y jurídicas

Denominación de la Asignatura

Diseño y Sociedad

Código

3312

Curso

Segundo

Semestre

Primero

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

Créditos ECTS

6

Modalidad/es de enseñanza

Presencial

Profesor

Daniel Esguevillas

Lengua vehicular

Español

Profesorado de la Asignatura

Profesor

Daniel Esguevillas

Datos de Contacto

daniel.esguevillas@esne.es

Tutorías Académicas

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

Requisitos Previos

Esenciales

Los propios del título

Aconsejables

Conocimientos básicos sobre diseño y haber superado las asignaturas del primer curso

Sentido y Aportaciones de la asignatura al Plan de Estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece al módulo de Ciencias Sociales y Jurídicas, así como a la materia de Sociedad.

Las profundas transformaciones tecnológicas, económicas, sociales y culturales de nuestros días también influyen en el diseño, dilatan su ámbito de actuación e incrementan su protagonismo en lo que a solución de problemas y producción de nuevos significados se refiere. La asignatura tiene como objetivo conocer y saber aplicar en un nivel básico aquellas herramientas propias de la sociología permitan un conocimiento de las sociedades y los individuos para los que se diseña.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

La asignatura se relaciona con el resto de materias eminentemente teóricas, además de aportar herramientas conceptuales concretas para la praxis del proyecto. Está especialmente vinculada a la asignatura "Evolución Sociocultural del Diseño", del curso anterior, y a la asignatura que se cursa en el segundo semestre, "Diseño Centrado en el Usuario".

Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

Competencias genéricas

CG01. Capacidad para el pensamiento analítico y crítico relacionado con 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 TIC's, 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 estos elementos en un todo coherente.

Competencia específica

CE15. Identificar el trabajo propio en el contexto histórico social, cultural, económico y tecnológico.

Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

Al finalizar la asignatura

- Conocerá los fundamentos básicos de la sociología y su contribución para la comprensión de los cambios que se producen en la interacción de la tecnología, el diseño, la sociedad y la naturaleza.
- Vinculará la teoría sociológica a la interpretación y comprensión del diseño como fenómeno de la sociedad contemporánea, reconociendo cómo interviene lo social en la producción del diseño y desarrollando la capacidad diagnóstica interpretativa del contexto global técnico, económico, social y cultural.
- Incorporará los conocimientos y/o herramientas que brindan las ciencias sociales en los procesos de diseño, aplicando el conocimiento de las costumbres, hábitos, estilos de vida y comportamientos de los ciudadanos y organizaciones y determinando estrategias en la elaboración de productos-servicios para la sociedad.
- Integrará transversalmente los contenidos de la asignatura con los proporcionados en otras asignaturas.

Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

Breve descripción de los contenidos

Fundamentos de la sociología y su aplicación al diseño. La sociedad red. El impacto de las tecnologías digitales e Internet en el sector económico y profesional. Cambios sociales y nuevas formas de relacionarse con el entorno y Metodologías para el análisis social.

Temario desarrollado

El programa del curso se estructura a partir de un modelo constructivo de aprendizaje que persigue la consecución de un pensamiento crítico por parte del alumno. La pedagogía propone herramientas y estrategias para procurar una praxis académica activa.

1. Fundamentos de la sociología y su aplicación al diseño.

2. La sociedad red. Características.

3. El impacto de las tecnologías digitales e Internet en el sector económico y profesional:

A. La innovación tecnológica:

- Los sistemas distribuidos y conectados.
- Tendencias tecnológicas emergentes: hardware y software libre, redes abiertas, datos abiertos y conocimiento abierto.

B. Cambios tecnológicos e innovación social

- Del individualismo a la colaboración: colaboración y co-creación
- El cambio de los valores sociales.
- El diseño en un mundo conectado
- El tránsito del diseño en la sociedad red: de resolver problemas a construir significados.
- Open Design: el usuario como diseñador.

4. Cambios sociales y nuevas formas de relacionarse con el entorno.

5. Metodologías para el análisis social.

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Período Temporal
1. Fundamentos de la sociología y su aplicación al diseño.	1-4
2. La sociedad red. Características.	5-7
3. El impacto de las tecnologías digitales e Internet en el sector económico y profesional:	8-11
3.a.- La innovación tecnológica: - Los sistemas distribuidos y conectados. - Tendencias tecnológicas emergentes: hardware y software libre, redes abiertas, datos abiertos y conocimiento abierto.	8-9
3.b.- La innovación social - Del individualismo a la colaboración: colaboración y co-creación - El cambio de los valores sociales.	10-11
4. El diseño en un mundo conectado - El tránsito del diseño en la sociedad red: de resolver problemas a construir significados. - Open Design: el usuario como diseñador	12-13
5.- Metodologías para el análisis social.	14-15

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		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
Lección Magistral. Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.	Método expositivo. 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.	CG01, CG02, CG03, CB1, CB4, CB5, CT7, CT9 y CE27	50	-	50

<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>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>Discusión de casos reales 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>Metodología que prioriza la acción sintética del alumno mediante la elaboración de un proyecto.</p>	<p>CG01, CG02, CG03, CB1, CB4, CB5, CT7, CT9, CE27.</p>	<p>10</p>	<p>-</p>	<p>10</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>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, CB4, CB5, CT7, CT9, CE27.</p>	<p>15</p>	<p>15</p>	<p>30</p>
<p>Trabajo autónomo. Actividad formativa fuera del aula que, sin</p>	<p>Contrato de aprendizaje autónomo. Metodología que</p>	<p>CG01, CG02, CG03, CB1, CB4,</p>	<p>-</p>	<p>60</p>	<p>60</p>

una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.	prioriza la acción autónoma el alumno más allá de la acción docente del profesor, ya sea anterior o posterior a ésta.	CB5, CT7, CT9, CE27.			
--	---	----------------------	--	--	--

Sistema de Evaluación

Actividades 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.	Pruebas objetivas con respuesta múltiple y única respuesta correcta	80%
Asistencia activa y Participación	Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación.	10%

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva. La presentación de prácticas del alumno será siempre, única y exclusivamente vía campus. Cualquier otro medio de hacer llegar al profesor las prácticas será desechada.

Asistencia a Clase

La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.

Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor denegará la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores.

En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.

Evaluación en convocatoria Ordinaria

En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar la asignatura es de 5 (cinco). La nota mínima de examen para aplicar la ponderación es de 4 (cuatro).

El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la evaluación de los trabajos realizados en clase y fuera de clase, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.

El trabajo realizado por el alumno durante el curso deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

Evaluación extraordinaria

En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria. Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

- Arribas, J.M., De Lucas, A., Mañas, B., Ortí, M. (2013) Sociología del consumo e investigación de mercados.
- Búrdek, Bernhard (1994). Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Barcelona: Gustavo Gili
- Castells, (2005). “La era de la información. Vol 1. La Sociedad Red”. Ed. Alianza.
- Manzini, Ezio (2015). Cuando todos diseñan; Una introducción al diseño para la innovación social. Madrid: Experimenta Editorial
- Munari, Bruno (2015). ¿Cómo nacen los objetos?. Barcelona: Gustavo Gili

Bibliografía complementaria

- Julia Galán, Jaume Gual, Joan M. Marín, Jordi Olucha, Rosalía Torrent y Rosario Vidal (2010). El Diseño Industrial en España. Madrid: Ed.Cátedra.
- Bauman, Zygmunt (2002). Modernidad Líquida. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España
- De Fusco, Renato (2005). Historia del diseño. Barcelona: Santa & Cole
- Giedon, Siegfried (1969). La mecanización toma el mando. Barcelona: Gustavo Gili
- Manzini, Ezio (1992). Artefactos; hacia una nueva ecología del ambiente artificial. Madrid: Experimenta Editorial
- Manzini, Ezio (1993). La materia de la invención. Barcelona: Editorial Ceac
- Mason, Paul (2015). Postcapitalismo. Barcelona: Paidós
- Mumford, Lewis (1971). Técnica y Civilización. Madrid: Alianza Editorial
- Rifkin, Jeremy (2000). La era del acceso. Barcelona: Paidós
- Rifkin, Jeremy (2010). La civilización empática. Barcelona: Paidós
- Rifkin, Jeremy (2011). La tercera revolución industrial. Barcelona: Paidós
- Sennett, Richard (2009). El artesano. Barcelona: Anagrama
- AAVV (2005). 300% Spanish Design, catálogo. Barcelona: Electa
- Experimenta, revista número 66. Madrid, 2014
- Experimenta, revista número 67/68/69. Madrid. 2015

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.

Los alumnos matriculados dispondrán de cuatro convocatorias para aprobar la asignatura más otras dos extraordinarias.

Cuando en el acta de la asignatura el alumno sea calificado como "No Presentado" (NP), se consumirá 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. 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 0,0 a 4,99	Suspenso (SS)
De 5 a 6,99	Aprobado (AP)
De 7 a 8,99	Notable (NT)
De 9 a 10	Sobresaliente (SB)

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.