

---

Planificación de la Docencia Universitaria  
**Grado en Diseño de Producto**

---

Guía Docente

Curso Académico 2022/2023

# Cultura del diseño

---

---

## Datos de Identificación de la asignatura

### Título

Grado en Diseño de Producto

### Módulo

Historia, diseño y sociedad

### 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

María del Mar Martínez Oña

Javier Miguel López

### Lengua vehicular

Español

---

## Profesorado de la Asignatura

### Profesor

María del Mar Martínez Oña

Javier Miguel López

### Datos de Contacto

[mariadelmar.martinez@esne.es](mailto:mariadelmar.martinez@esne.es)

[javier.miguel@esne.es](mailto:javier.miguel@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 departamento de profesores a las horas de tutoría publicadas en el portal del alumno.

---

## Requisitos Previos

### Esenciales

Los propios del título

### Aconsejables

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

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 pluridisciplinarios 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 y con la historia del diseño, además se aportan herramientas conceptuales concretas para la praxis del proyecto.

## 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

**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

### Al finalizar la asignatura

- El estudiante será capaz de demostrar una visión básica y general sobre el ámbito profesional e institucional del diseño de producto.
- El estudiante será capaz de demostrar conocimientos básicos de los conceptos, procesos y expresiones propias de la profesión.
- El estudiante será capaz de comprender la relación del diseño de producto con las otras especialidades del diseño y con otros ámbitos afines.
- El estudiante será capaz de 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.
- El estudiante será capaz de conocer en un nivel básico la función social del diseñador y su contribución a la innovación social y económica.
- El estudiante será capaz de 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.
- El estudiante será capaz de integrar transversalmente los contenidos de la asignatura con los proporcionados en otras asignaturas del curso.

## 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 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. Introducción a la cultura del diseño**

Introducción

Diseñador-Diseño

Funciones, objetivos del diseño en la nueva era

#### **2. Responsabilidad social del diseño**

Comprensión de la responsabilidad social

Diseño y Entorno

Diseño y Sociedad

**3. Valor cultural del diseño**

El diseñador como creador y codificación del mensaje  
Comunicación visual del diseño

**4. Diseño en la empresa**

Diseño solucionado en el entorno empresarial  
Profesionalización del diseño. Diseño en la industria  
I+D+i+Diseño

**5. Habilidades comunicativas en diseño**

Comunicación escrita. Escritura artículos y ensayos  
Comunicación visual. Creación de paneles visuales e imágenes  
Comunicación oral. Presentaciones eficaces

---

## Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Período Temporal
1. Introducción a la cultura de diseño	1-6
2. Responsabilidad social del diseño	7-8
3. Valor cultural del diseño	9-16
4. Diseño en la empresa	17-20
5. Habilidades comunicativas en el diseño	21-30

## 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
<p><b>Lección Magistral.</b>                      Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.</p>	<p><b>Método expositivo.</b>                      Metodología que prioriza la acción docente del profesor, exigiéndose del alumno la preparación previa y el estudio posterior.</p>	CG01, CG02, CG03, CB1, CB3, CB4, CB5, CT2, CT3 y CE6	50	-	50
<p><b>Seminario.</b>                      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>			5		5



<p><b>Taller.</b> 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><b>Discusión de casos reales.</b>          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 y CE6</p>	<p>5</p>	<p>-</p>	<p>5</p>
<p><b>Tutoría.</b> 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><b>Aprendizaje cooperativo.</b>          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 y CE6</p>	<p>15</p>	<p>15</p>	<p>30</p>
<p><b>Trabajo autónomo.</b>          Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.</p>	<p>Metodología que prioriza la acción autónoma el alumno más allá de la acción docente del profesor, ya sea anterior o posterior a ésta.</p>	<p>CG01, CG02, CG03, CB1, CB3, CB4, CB5, CT2, CT3 y CE6</p>	<p>-</p>	<p>60</p>	<p>60</p>

## Sistema de Evaluación

Actividades de Evaluación	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
Prácticas; simulaciones; ejercitaciones; trabajo de campo.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Calidad de la propuesta</li><li>• Intencionalidad del diseño</li><li>• Presentación de la información</li></ul>	10%
Examen escrito: Tests, preguntas breves, preguntas de desarrollo, ejercicios, problemas, supuestos.	Pruebas objetivas divididas en dos partes: preguntas de conceptos y examen de competencias prácticas. Claridad en la explicación	80%
Asistencia participativa y Autoevaluación	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. Cuando sea posible la presentación de prácticas del alumno será digital vía campus.

## 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 podrá denegar 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. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.

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. Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

## 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

- Bürdek, B. E. (2019). *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Editorial Gustavo Gili.
- Cooper, R., & Press, M. (2009). *El diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Editorial Gustavo Gili.
- Guy, J. (2010). *La cultura del diseño*. Editorial Gustavo Gili.
- Sparke, P. (2010). *Diseño y Cultura una introducción*. Editorial Gustavo Gili.

### Bibliografía complementaria

- Barba Ibáñez, E., y Magarzo Rubio, J. R. (2013). *Cómo gestionar la innovación*. Altran.
- Brown, T., & Katz, B. (2019). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation* (Vol. 20091). HarperBusiness.

- Conran, T. & Fraser, M. (2008). *Los diseñadores hablan sobre el diseño*. Blume.
- De Fusco, R. (2005). *Historia del diseño (los ojos fértiles)*. Santa & Cole.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta.
- Munari, B., y Rodríguez, C. A. (1983). *¿Cómo nacen los objetos?* Gustavo Gili.
- Norman, D. A. (2005). *El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos (Vol. 58)*. Grupo Planeta (GBS).
- Norman, D. (2010). *El diseño de los objetos del futuro*. Editorial Paidós.
- Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2011). *Generación de modelos de negocio*. Deusto.
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., & Smith, A. (2011). *Diseñando una propuesta de valor*. Deusto.
- Torrent, R. y Marín, J. M. (2005). *Historia del diseño industrial*. Manuales de arte cátedra.
- Zimmermann, Y. (2002). *Del diseño*. Editorial Gustavo Gili.

## Revistas y Otras Publicaciones

- Revista DETAIL. Bilbao: Edición española.
- Revista DISEÑO INTERIOR. Madrid: edita Globus comunicación.
- Revista ON DISEÑO (arquitectura, interiorismo, arte, diseño industrial y gráfica). Barcelona: ON DISEÑO Ediciones.

## Webgrafía

- Blog Revista A&T: <http://aplust.net/blog.php>
- Blog Revista PASAJES: <http://pasajesarquitectura.com/>
- Revista EXPERIMENTA: <http://experimenta.es/>
- Coolhunting. <http://coolhunting.com>
- David Report. <http://davidreport.com>

## 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».

<b>Escala numérica</b>	<b>Calificación cualitativa</b>
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.