

Curso Académico: 2022/23

## 25864 - Estética e Historia del Diseño

### Información del Plan Docente

**Año académico:** 2022/23

**Asignatura:** 25864 - Estética e Historia del Diseño

**Centro académico:** 110 - Escuela de Ingeniería y Arquitectura

**Titulación:** 330 - Complementos de formación Máster/Doctorado  
558 - Graduado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto

**Créditos:** 6.0

**Curso:** 330 - Complementos de formación Máster/Doctorado: XX

558 - Graduado en Ingeniería en Diseño Industrial y Desarrollo de Producto: 1

**Periodo de impartición:** Primer semestre

**Clase de asignatura:** 330 - Complementos de Formación

558 - Obligatoria

**Materia:**

## 1. Información Básica

### 1.1. Objetivos de la asignatura

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

1. Que el alumnado adquiera nociones generales sobre estética y sobre los lenguajes plásticos en el ámbito del diseño industrial.
2. Que el alumnado adquiera un conocimiento teórico general sobre la estética del diseño industrial.
3. Que el alumnado conozca las líneas básicas de evolución del diseño industrial así como las causas primordiales de esa evolución, incardinando siempre la obra de arte con el contexto social, económico, tecnológico, cultural e individual en el que se gestó y conectándola con otras formas de expresión cultural.
4. Que el alumnado conozca las fuentes, las teorías, las tendencias, los diseñadores y los objetos más importantes y representativos de esta faceta cultural de la sociedad de los siglos XIX y XX.
5. Que el alumnado conozca y maneje de una forma rigurosa y ajustada el lenguaje específico y la terminología adecuada que son propias del diseño industrial.
6. Que el alumnado logre desarrollar su espíritu analítico y su sensibilidad para ver y leer el producto de diseño; que se habitúe a interpretar el lenguaje de sus formas, a apreciar sus valores y a extraer de él informaciones sobre la cultura que lo ha generado.
7. Que el alumnado se acostumbre a entrar en contacto directo con los productos del pasado, como punto de partida para su propia actividad profesional.
8. Que el alumnado adquiera una base formativo suficiente que le permita en su desarrollo laboral formular de manera autónoma sus propias opciones estéticas creándose un criterio estético propio.

Un objetivo adicional de esta y del conjunto de asignaturas del primer semestre de la titulación es realizar una tarea de integración de conocimientos, planteando un trabajo interdisciplinar común a todas ellas. En este trabajo, que se articula en torno a diferentes productos, una de las actividades que se solicitan es un análisis y reflexión de dichos productos, desde el punto de vista de los ODS. Estos planteamientos y objetivos están alineados con la Agenda 2030 (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>), de tal manera que la adquisición de los resultados de aprendizaje de esta actividad proporciona capacitación y competencia al alumnado para contribuir en cierta medida a su logro.

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

La profesión de diseñador de producto requiere de una serie de conocimientos generales de la sociedad en la que el diseñador 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 el siglo XIX y a lo largo de todo el siglo XX. Este periodo es el momento en el que el diseño industrial alcanza el reconocimiento de profesión autónoma. 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 deberá 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

**Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...**

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.

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 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.

CB: Competencia básica. CG: Competencia genérica. CE: Competencia específica.

### 2.2. Resultados de aprendizaje

**El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...**

- Analizar el diseño industrial dentro de su contexto estético, histórico, y cultural, diferenciando la forma, la función y el significado.
- Recordar, describir y valorar los distintos estilos en los que se inscribe el diseño industrial. Siglos XIX, XX y XXI.
- Aplicar un método de análisis propio del diseño industrial que permita su conocimiento y comprensión a nivel estético, formal, funcional y de significado.
- Emplear el vocabulario técnico específico relacionado con los contenidos de la Estética e Historia del Diseño Industrial.
- Identificar los diseños y los diseñadores más importantes de los siglos XIX, XX y XXI.
- Emplear y manejar fuentes bibliográficas y visuales de manera coherente para su posterior aplicación.
- Comprender y valorar el desarrollo de la disciplina de diseño industrial como una parte de la cultura en la que se imbrica así como su función en la sociedad.

### 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 alumnado 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

**El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación**

#### **Procedimientos para la evaluación**

- Entrega por escrito de los trabajos de comentarios de textos y de imágenes realizados en clase.
- Entrega por escrito del trabajo en grupo con exposición en el aula y entrega de los diversos materiales.
- Prueba escrita (50 %). Constará de dos partes: una de contenidos teóricos (25 %) que constará de una serie de preguntas cortas y de tipo test; y otra de análisis de objetos (25 %) vistos en clase. El alumnado deberá obtener en la prueba escrita un mínimo de 5 puntos sobre 10 para que le sea contabilizada la parte práctica.
- Las faltas de ortografía bajan la nota final del examen: 0.50 por cada falta.
- La copia literal de páginas web será objeto de suspenso automático de la práctica en la que se haya detectado.
- Entrega en los plazos que señale el profesorado de los diversos trabajos. Si no se entregan en plazo la calificación será de 0.
- Para realizar la media entre la parte teórica (prueba escrita) y la práctica (las diferentes actividades académicas realizadas y presentadas a lo largo del cuatrimestre), será imprescindible tener como mínimo una nota de 5 (un 2.5) en la parte teórica. Quienes no alcancen esta puntuación repetirán automáticamente la prueba escrita.
- Criterios generales de evaluación: se valorará la comprensión de conceptos y conocimientos; el orden, correcta estructuración, coherencia y precisión en la exposición; la capacidad de análisis y de síntesis; la capacidad de aplicar conocimientos teóricos; el dominio del vocabulario específico; la presentación y corrección formal.

\* Al inicio de curso se informará pormenorizadamente sobre las pautas de cada ejercicio.

#### **Composición porcentual de la calificación en función de los diversos sistemas de trabajo:**

- Prueba escrita: 50%
- Trabajo en equipo (diseño de un producto): 20 %
- Trabajo individual I (análisis de objetos): 10%
- Trabajo individual II (trabajo con textos): 10 %
- Trabajo individual III (trabajo con textos): 10 %
- Prácticas en el aula y externas (asistencia): 0,5 puntos sobre la nota final de la asignatura. Para que esta puntuación se sume de manera automática es imprescindible asistir al total de las prácticas desarrolladas en el aula. En caso de tener un 4,50 será necesario tener la totalidad de las prácticas para sumarla y alcanzar el aprobado.

*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 el alumnado.
3. Fomento del autoaprendizaje.

### 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: 8 h.

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

Tutela del alumnado: 1 h. por estudiante

Estudio y trabajo personal del alumnado: 45 h.

Prueba de evaluación: 3 h

Además el alumnado puede realizar un curso de la biblioteca en el que se consigue la COMPETENCIA DIGITAL BÁSICA: APRENDE A INFORMARTE, A CREAR Y A COMUNICARTE DIGITALMENTE (nivel básico ).

### 4.3. Programa

Primera Parte: Estética del diseño industrial

1. El diseño industrial: Definición y metodología.
2. El objeto industrial
3. La estética formal del objeto industrial

Segunda parte: La historia del diseño industrial

4. La revolución industrial y los inicios del diseño industrial.
5. La búsqueda del arte total: el Art Nouveau.
6. Los Inicios de la modernidad arquitectónica y los primeros pasos del diseño industrial.
7. Neoplasticismo y constructivismo.
8. La Bauhaus y Walter Gropius.
9. La consolidación del movimiento moderno: Le Corbuiser, Mies van der Rohe y Alvar Aalto.
10. El Art Déco.
11. El diseño industrial en Estados Unidos en el periodo de entreguerras.
12. El diseño industrial después de la 2ª Guerra Mundial: triunfo y expansión del estilo internacional.

### 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

<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=25864>