

Estudios Superiores de Diseño

Guía docente de la asignatura: HISTORIA DEL DISEÑO DE PRODUCTO III

•

Tipo de materia:	Obligatoria de especialidad
Materia a la que pertenece:	Historia del Diseño de Producto
ECTS:	3 ECTS
Curso:	Tercero
Anual/semestral:	Semestral (1er semestre)
Horas de docencia (cómputo anual):	1 horas semanales / 84 de volumen de trabajo
Otras asignaturas de la misma materia:	Historia del Diseño de Producto I, Historia del Diseño de Producto II y Teoría y Crítica del Diseño de Producto
Departamento:	Departamento de Teoría
Profesores:	Historia del Arte

•

La asignatura de **Historia del Diseño de Producto III** comprende un recorrido cronológico por el diseño de producto, sus principales diseñadores y corrientes artísticas desde los años sesenta del siglo XX, hasta la actualidad, a través del análisis de sus diseños o producciones industriales, estudiando la conexión y contextualización de dichas producciones con la situación histórica, las tendencias estéticas y las corrientes artísticas imperantes, así como con el desarrollo científico y el progreso tecnológico.

•

Competencias generales:

- CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad percibida.
- CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. CG21 Dominar la metodología de investigación.

Competencias específicas Producto:

- CE4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación con el uso y funcionalidad del producto.
- CE13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
- CE15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

•

Contenidos BORM:

Contenidos BORM: Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de productos. Movimientos, diseñadores y tendencias. Métodos de investigación propios de la materia. El conocimiento de las teorías, tendencias y principales diseñadores de productos desde los años 60 hasta el presente. La formación en los distintos aspectos que intervienen en la capacitación para el análisis crítico desde la actualidad, considerando el diseño como una de las formas de comunicación y la adquisición de instrumentos de análisis del diseño de productos.

TEMAS

- 1.- Las décadas de los sesenta y los setenta. Pop, Op y Psicodelia. El diseño de la "era espacial". El anti-diseño y el diseño radical en Italia. Archizoom.
- 2.- Desarrollos nacionales hasta los 80. Italia: Bel Design. Japón, Gran Bretaña, Países Escandinavos.
- 3.-La influencia de la tecnología. Archigram. El estilo High Tech.
- 4.-De los ochenta al dos mil. El posmodernismo y el diseño industrial. Características generales. El diseño italiano: El Grupo MEMPHIS. A. Mendini. Otras experiencias postmodernas. Otras tendencias de diseño.
- 5.- El diseño industrial en el cambio de milenio. Nuevas concepciones. Innovación tecnológica. Ecodiseño y Ergonomía. Experiencias plásticas y

multifuncionales.

6.- El diseño español desde los años setenta.

Temporalización de contenidos

Estos contenidos se desarrollan en los siguientes bloques o apartados de trabajo:

Trimestre 1º.

1.- Las décadas de los sesenta y los setenta. Pop, Op y Psicodelia. El diseño de la "era espacial". El anti-diseño y el diseño radical en Italia. Archizoom.

2.- Desarrollos nacionales hasta los 80. Italia: Bel Design. Japón, Gran Bretaña, Países Escandinavos.

3.-La influencia de la tecnología. Archigram. El estilo High Tech.

Trimestre 2º.

4.-De los ochenta al dos mil. El posmodernismo y el diseño industrial. Características generales. El diseño italiano. El Grupo MEMPHIS. Otras experiencias postmodernas. A. Mendini. Otras tendencias de diseño.

5.- El diseño industrial en el cambio de milenio. Nuevas concepciones. Innovación tecnológica. Ecodiseño y Ergonomía. Experiencias plásticas y multifuncionales.

6.- El diseño español desde los años setenta.

•

Principios básicos de la metodología.

La metodología se apoyará sobre los siguientes principios básicos:

1.El proceso de enseñanza y aprendizaje debe construirse a partir de los conocimientos y experiencias previas de los alumnos. Así mismo, la metodología didáctica será activa y participativa, potenciando de esta forma en los alumnos, el desarrollo de la capacidad para aprender por sí mismos y el trabajo en equipos. Por tanto, favoreciendo en todo momento un aprendizaje significativo.

2.Se fomentará la interacción alumno-profesor y alumno-alumno con el fin de favorecer la confrontación y modificación de puntos de vista, la coordinación de intereses, la toma de decisiones colectivas, la ayuda mutua y la superación de conflictos mediante el diálogo y la cooperación.

3.En este nivel de Estudios Superiores, se debe fomentar el esfuerzo y la dedicación de los alumnos al estudio, contribuyendo con ello a desarrollar su autonomía y responsabilidad en las actividades habituales y en las relaciones de grupo, potenciando su implicación creciente en la construcción del aprendizaje, un pensamiento reflexivo y crítico, la elaboración de juicios personales y la creatividad, Innovación e investigación en la materia.

4.Las actividades complementarias y extraescolares favorecerán el desarrollo de los contenidos educativos propios de los Estudios de Diseño, e impulsarán la utilización de espacios y recursos educativos diversos.

Las actividades en la asignatura Historia del Diseño Producto III, estarán ligadas preferentemente al análisis y comentario de las producciones artísticas en los contextos económico, social, artístico y cultural de cada momento histórico.

•

(3 ECTS x 28 horas) / 28 semanas = 4,6 horas de trabajo semanal de asignatura anual.

Total, asignatura año: 84 h. Semanal: 4,6 h

Tiempo de realización de trabajo presencial	Temporalización de contenidos	Tiempo de realización de trabajo autónomo
28 sem x 2 h= 36 horas	84 horas	48 horas
	Contenido/bloque de contenido	
6 horas	1. Las décadas de los sesenta y los setenta. Pop, Op y Psicodelia. El diseño de la "era espacial". El anti-diseño y el diseño radical en Italia. Archizoom	5 horas
6 horas	2. Desarrollos nacionales hasta los 80. Italia: Bel Design. Japón, Gran Bretaña, Países Escandinavos.	5 horas
6 horas	3. La influencia de la tecnología. Archigram. El estilo High Tech.	4 horas
6 horas	4. De los ochenta al dos mil. El posmodernismo y el diseño industrial. Características generales. El diseño italiano. El Grupo MEMPHIS. Otras experiencias postmodernas. A. Mendini. Otras tendencias de diseño.	5 horas
6 horas	5.- El diseño industrial en el cambio de milenio. Nuevas concepciones. Innovación tecnológica. Ecodiseño y Ergonomía. Experiencias plásticas y multifuncionales.	5 horas
6 horas	6.- El diseño español desde los años setenta.	3 horas

Asistencia a clases teóricas	29
Asistencia a clases prácticas, proyectos, exposiciones de trabajos, etc	3
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)	2
Realización de exámenes	2
Total, actividades presenciales	36
Preparación de trabajos o proyectos	3
Realización autónoma de proyectos y trabajos	17
Recopilación de documentación para trabajos	1
Preparación de exámenes	27
Total, actividades de trabajo autónomo	48

•

Evaluación continua y sumativa

La evaluación será sumativa, estableciendo un balance después del periodo de aprendizaje una vez finalizado el programa y/o el semestre.

Los criterios para cada convocatoria: ordinaria, extraordinaria y convocatorias 4º y 5º se especifican en el apartado 7.3

Evaluación de la práctica docente

Se realizarán por parte de la Escuela a través del responsable de calidad.

Criterios de evaluación BORM: conceptos/ procedimientos/ actitudes

- Demostrar sensibilidad estética y capacidad de análisis y síntesis, así como la creatividad demostrada en la resolución de los problemas formales, funcionales y de comunicación.
- Conocer la evolución del lenguaje del diseño industrial, así como las causas de esa evolución, relacionando siempre la obra con el contexto histórico, tecnológico, estético e individual en que se gestó y conectándola con otras manifestaciones culturales y artísticas.
- Demostrar capacidad para ver e interpretar el producto artístico, para apreciar sus valores y extraer de él información sobre la cultura que lo ha producido.
- Demostrar bagaje visual referidos a objetos industriales de diseño.
- Saber utilizar de fuentes documentales y en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos.
- Saber analizar de forma adecuada e integral las distintas manifestaciones de las obras de diseño de producto.
- Conocer las distintas concepciones del producto industrial a lo largo de este período y su materialización en sucesivas corrientes de diseño.

Instrumentos de evaluación: trabajos, exámenes, presentaciones, memorias, ...

1.- Grupo de pruebas específicas: prueba objetiva

Examen escrito con una estructura basada en preguntas relacionadas con la Historia del arte, la arquitectura y el diseño, que incluirá un comentario de una diapositiva y un tema a desarrollar. Es imprescindible obtener una calificación mínima de aprobado en el examen para poder hacer nota media con el trabajo. En caso de suspender el examen, no se podrá superar la materia.

2.- Grupo de análisis de las producciones de los alumnos: Trabajos de aplicación y síntesis y/o trabajos de investigación.

Los alumnos realizarán un trabajo de aplicación, ampliación, innovación y/o investigación sobre los bloques de contenidos estudiados. Estos trabajos serán individuales o en grupos de no más de tres alumnos. El trabajo o memoria será obligatoriamente expuesto oralmente en clase para su calificación. De no realizarse la exposición oral, no será calificado.

Convocatoria ordinaria, extraordinaria y alumnos de cuarta y quinta convocatoria

Prueba escrita:

80 % de la nota (junio) - 100% de la nota (extraordinaria).

Supondrá el 100% de la nota para alumnos repetidores y para alumnos en 4ª Convocatoria que soliciten ser evaluados por el profesor/a responsable de la asignatura.

Exposición de un trabajo de aplicación, innovación y/o investigación

20 % de la nota (junio) - No forma parte de la calificación de la convocatoria extraordinaria, solo de la de junio.

Tampoco forma parte de la calificación de los alumnos repetidores y alumnos en 4ª Convocatoria que soliciten ser evaluados por el profesor/a responsable de la asignatura

Cuarta y quinta convocatoria

Los alumnos en 4º Convocatoria que no hayan solicitado ser examinados por el profesor/a responsable de la asignatura y los alumnos en 5º Convocatoria serán examinados por un tribunal nombrado por el director del centro. El 100% de la nota será la prueba escrita.

•

Bibliografía

- Fiell, Ch y P. (2005) : Diseño Escandinavo. Taschen. Barcelona
- Búrdek, B. (1994) : Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Gustavo Gili. Barcelona.
- Mehlhose, A. y Wellner, M. (2009) : El mueble moderno. 150 años de diseño. Ed. H.F. Ullmann. Barcelona
- Peusner, N. (1974) : Los orígenes de la arquitectura moderna y el diseño. Gustavo Gili. Barcelona.
- Sparke, P. (1987): Diseño. Una historia en imágenes. H. Blume.
- Sparke, P. (1999): El diseño en el s. XX. Blume.
- Tambini, M. (1997): El diseño del s. XX. Ed. B.
- Torrent, R. y Marín, J. (2009): Historia del Diseño Industrial. Catedra. Madrid.