

Título Superior de las
Enseñanzas Artísticas Superiores
de Diseño (nivel grado)

Curso 2017-2018

Guía docente de
Historia del diseño de producto

Especialidad de Diseño de Producto

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)
 Guía docente de la asignatura **Historia del diseño de producto**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Obligatoria de especialidad.
Materia	Historia del Diseño de Producto
Especialidad/itinerario/...	Diseño de Producto
Periodo de impartición	Curso 3º / 2º semestre
Nº Créditos	4
Departamento	Cultura y gestión del diseño
Idioma	Español

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Moreno Atance, Ana	amoreno@esdmadrid.es

3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Moreno Atance, Ana	amoreno@esdmadrid.es	3Pa y 3Pb

4. Presentación de la asignatura

La Historia del Diseño de Producto profundiza en los diferentes aspectos que han ido configurando la producción de objetos, fundamentalmente desde la revolución industrial a nuestros días.

En la asignatura se analizan los diferentes movimientos y tendencias que el diseño de producto ha generado como respuesta a los contextos económicos, políticos y culturales de cada época. Tomando esta información como referencia el alumno puede, con perspectiva, tomar conciencia de las coordenadas en las que puede oscilar su trabajo como diseñador de producto.

El trabajo que se llevará a cabo en esta materia obligatoria de especialidad asociará las clases magistrales con actividades que partan de la propia investigación del alumno que cuenta con las herramientas adquiridas en las asignaturas de Teoría e Historia del Arte y del Diseño.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Es conveniente que el alumno haya aprobado las asignaturas de Tª e Hª del Arte y de Tª e Hª del Diseño que se imparten en primer y segundo curso. En el proceso de aprendizaje de la historia del diseño de producto, se profundiza en conocimientos previos y se concreta en los de la especialidad.

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)	
1CT	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2CT	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
3CT	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4CT	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
5CT	Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional
6CT	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7CT	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8CT	Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
9CT	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
10CT	Liderar y gestionar grupos de trabajo.
11CT	Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
12CT	Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
13CT	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
14CT	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
15CT	Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
16CT	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
17CT	Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)	
1CG	Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
2CG	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
3CG	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
4CG	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
5CG	Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
6CG	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
7CG	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
8CG	Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
9CG	Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
10CG	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
11CG	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
12CG	Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)	

4CEP Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
13CEP Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto
15CEP 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.

6. Resultados del aprendizaje

<p>Al terminar con éxito esta asignatura, los estudiantes serán capaces de:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Analizar las piezas fundamentales de la historia del diseño de producto. 2-Explicar cronológicamente las tendencias del diseño de producto. 3- Reconocer las fuentes para la comprensión histórica del diseño. 4-Valorar las referencias históricas como parte de la metodología proyectual. 5- Reconocer la proyección histórica del diseño de producto.
--

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- ¿Para qué la historia? Debates en el origen de una disciplina	Tema 1. Especificidad de la historia del diseño de producto
	Tema 2. La producción de objetos antes de la revolución industrial
	Tema 3. La implantación de la máquina. Discursos en torno a la producción en el siglo XIX
II.- El movimiento moderno, Un lenguaje en la era de la máquina	Tema 4. Vanguardias y Movimiento Moderno. El nacimiento del diseño como disciplina
	Tema 5. Nuevos y viejos usos del oficio del diseño en el período de entreguerras
III.- El estilo internacional y la profesionalización del diseñador	Tema 6- El modelo americano de producción y diseño. USA, años 30-50
	Tema 7-Funcionalismo Racionalista. El Good design.
	Tema 8- Heterodoxia. Pop y proyección en el diseño
IV.- De la posmodernidad a la globalización	Tema 9-Diseño y posmodernidad

	Tema 10-Coordenadas del nuevo milenio.
--	--

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Análisis en investigación de un producto antes de la Revolución industrial (en grupo)
Análisis e investigación de cuatro productos del siglo XX (individualmente)
Reseña de salidas fuera del aula (1 o 2)
Examen escrito de los contenidos trabajados en clase, tanto de las explicaciones del profesor como de las exposiciones de los propios alumnos.

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	60 (50%)
Realización de pruebas (a)	6 (5%)
Otras actividades formativas (a)	6 (5%)
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	28 (23,3 %)
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	20 (16,6%)
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	120

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

La metodología corresponde a una asignatura de perfil teórico- práctico que favorezca el pensamiento crítico y la adquisición de competencias. Además de la clase magistral participativa en la que el alumno debe estar activo, se buscará el trabajo autónomo del alumno en trabajos en los que se proyecten los conocimientos y se apliquen las destrezas adquiridas.

Es importante que el alumno refuerce su sensibilidad a las aportaciones que pueden suponer transitar por el pasado como fuente de conceptos teóricos y prácticos. Para ello, se utilizarán todos los recursos que ayuden a la personalización de los conocimientos, promoviendo respuestas y debates, a partir de textos, películas y las propias presentaciones de las investigaciones de los alumnos. Asimismo se realizarán diversas salidas a exposiciones, conferencias o encuentros que tengan conexión con la materia.

El aula virtual y el correo electrónico se utilizarán como sistema de comunicación con el alumno que complete la que el profesor tiene con el alumno en el aula.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

La evaluación del aprendizaje, que será *continua*, tendrá como meta comprobar de modo sistemático en qué medida se han logrado los resultados previstos en los objetivos que se han marcado, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Ejercicios orales:

- El profesor valorará la participación oral de los alumnos en clase y la participación en debates.
- El alumno realizará también la exposición oral y defensa de trabajos de curso.

Ejercicios escritos:

- El profesor valorará una serie de ejercicios escritos (6) sobre la proyección de los contenidos que los alumnos realizarán dentro y fuera del aula

Asistencia:

El profesor valorará la asistencia regular del alumno a clase. Evaluando su disciplina de trabajo y las aportaciones que puede realizar a la dinámica de la misma.

11.2. Criterios de evaluación

Generales:

- 1.- Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- 2.- Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- 3.- Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- 4.- Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- 5.- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- 6.-La capacidad demostrada para integrarse en equipos de carácter interdisciplinar, para el autoaprendizaje y para la transferencia de los conocimientos.
- 7.-El interés demostrado por la protección, la promoción y crecimiento del legado patrimonial.

Específicos:

- 1.-La capacidad de percepción visual, razonada y científica de los objetos en relación al contexto histórico en el que fueron creados.
- 2.-La *comprensión razonada y juicio crítico* de las diferentes movimientos y tendencias de la historia del diseño.
- 3.-Conocimiento de las fuentes de la historia del diseño.
- 4.-Capacidad de análisis e investigación de temas relacionados con la historia del diseño.
- 5.-El alumno debe ser capaz de reconocer e identificar los objetos y creadores de la historia del diseño de producto.

11.3. Criterios de calificación

La asignatura de Historia del Diseño de Producto propone la comprensión y proyección de una serie de conceptos sobre la disciplina que sirvan de herramienta para afrontar la carga teórica de los proyectos de diseño. Para los alumnos con asistencia presencial (80%) , el profesor valorará la asimilación de la materia a través de la calificación de una serie de trabajos escritos (6) y la exposición oral de algunos de ellos. Asimismo se realizará una prueba escrita que no excederá el 50% de la calificación. Los alumnos que no tengan derecho a evaluación continua podrán realizar una prueba que constará la posesión de las competencias que plantea la asignatura y que los alumnos han adquirido a través de la evaluación continua. Asimismo, los alumnos que no hayan superado ninguna de estas dos evaluaciones podrán presentarse a la prueba extraordinaria con las mismas características que la ordinaria.

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba escrita	50%
Trabajos escritos y su exposición oral	40%
Asistencia	10%
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba escrita (2 horas)	100%
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba escrita (2 horas)	100%
Total ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Adaptados a la discapacidad	100%
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

El profesor utilizará materiales escritos y recursos audiovisuales en el aula. Los materiales imprescindibles se insertarán en el aula virtual.
 La bibliografía adjunta comentada por el profesor deberá ser consultada por los alumnos en la biblioteca del centro y en otras bibliotecas especializadas.

12.1. Bibliografía general

Título	<i>Diseño e historia. Invariantes</i>
Autor	BALTANÁS, José
Editorial	Barcelona, Gustavo Gili, 2004
Título	<i>El diseño en el tiempo</i>
Autor	BHASKARAN, Lakshmi
Editorial	Barcelona, Blume, 2007.
Título	<i>Diseño, teoría y práctica del diseño industrial</i>
Autor	BURDEK, Bernhard
Editorial	Barcelona, Blume, 2007.
Título	<i>La idea y la materia. Vol 1: El diseño de producto en sus orígenes</i>
Autor	CAMPI, Isabel
Editorial	Barcelona, Gustavo Gili, 2007
Título	<i>El diseño desde 1945</i>
Autor	DORMER, Peter
Editorial	Barcelona, Destino, 1993.
Título	<i>Historia del Diseño</i>
Autor	FUSCO, Renato
Editorial	Barcelona. Santa&Cole. 2005
Título	<i>World History of design</i>
Autor	MARGOLIN, Victor
Editorial	Blomsbury Publisshing, 2015
Título	<i>Diseño. Historia en imágenes.</i>
Autor	SPARKE, Penny, et al.
Editorial	Madrid, Hermann Blume, 1987
Título	<i>Historia del diseño industrial</i>
Autor	TORRENT, Rosalía y MARIN, Joan
Editorial	Madrid Cátedra 3ª Ed. 2009
Título	<i>El diseño industrial en España</i>
Autor	VV.AA
Editorial	Madrid Cátedra 2010

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Diseño y nostalgia. El consumo de la historia</i>
Autor	CAMPI, Isabel
Editorial	Barcelona, Santa&Cole, 2007
Título	<i>La historia y las teorías historiográficas del diseño</i>
Autor	CAMPI, Isabel
Editorial	Designio, 2013
Título	<i>Así nacen las cosas</i>
Autor	CAPELLA, Juli
Editorial	Barcelona, Electa, 2011
Título	<i>La mecanización toma el mando</i>
Autor	GIEDION, Sigfried
Editorial	Barcelona, Gustavo Gili, 1978
Título	<i>Pioneros del diseño moderno</i>
Autor	PEVSNER, Nikolaus
Editorial	Buenos Aires, Infinito, 2000
Título	<i>Casos de diseño</i>
Autor	RICARD, André
Editorial	Barcelona, Ariel, 2012
Título	<i>Diseño e Historia, tiempo, lugar y discurso</i>
Autor	VVAA
Editorial	Designio, 2010

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	METROPOLITAN MUSEUM OF ART (búsqueda de colecciones) http://www.metmuseum.org/collections/search-the-collections
Dirección 2	VICTORIA AND ALBERT MUSEUM http://www.vam.ac.uk/
Dirección 3	MUSEO NACIONAL DE ARTES DECORATIVAS http://ceres.mcu.es/pages/SimpleSearch?Museo=MNAD
Dirección 4	LA LISTA ROJA (artes visuales, diseño, interiorismo y arquitectura) http://theredlist.fr/
Dirección 5	NEW YORK PUBLIC LIBRARY (digital gallery) http://digitalgallery.nypl.org/

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

Artículos revista	En cada tema, el profesor propondrá la lectura de un artículo que se subirá al aula virtual
Material audiovisual	En el aula se utilizarán recursos audiovisuales diversos. Los links y referencias de este material serán facilitados por el profesor, si los alumnos están interesados en ellos.

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Ana Moreno Atance
Correo electrónico	amoreno@esdmadrid.es
Departamento	Cultura y Gestión del diseño
Categoría	Profesora de artes plásticas y diseño
Titulación Académica	Doctora en Geografía e Historia, especialidad de Historia del Arte
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Profesora de Historia del Diseño Industrial Experiencia investigadora en la realización de la Tesis Doctoral y en diferentes campos de la Historia del Arte vertidos en diversas publicaciones.

Cronograma Semanas 1 a 9

ASIGNATURA: Historia del diseño de producto

CURSO: 3º Pa y 3ºPb

SEMESTRE: Segundo

ESPECIALIDAD: Producto

PROFESOR/A: Ana Moreno

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	Presentación	I.¿ Para qué la Historia?	I.¿ Para qué la Historia?	I.¿ Para qué la Historia?	I.¿ Para qué la Historia?	I.¿ Para qué la Historia?	II- Movimiento moderno	II- Movimiento moderno	II- Movimiento moderno
TEMA		Objetos antes Revolución Industrial	Objetos antes Revolución Industrial	Objetos antes Revolución Industrial	Discursos siglo XIX	Discursos siglo XIX	Vanguardias	Vanguardias	El modelo USA
METODOLOGÍA	Clase magistral Trabajo material Debate	Clase magistral Trabajo material Debate	Clase magistral Trabajo material Debate	Clase magistral Trabajo material Debate	Clase magistral Trabajo material Debate	Clase magistral Trabajo material Debate	Clase magistral Trabajo material Debate	Clase magistral Trabajo material Debate	Participación colaborativa en las actividades programadas
COMPETENCIAS	2CT, 8CT, 17 CT, 4 CG, 10 CG, 4 CEP, 13 CEP, 15 CEP								

Cronograma Semanas 10 a 18

ASIGNATURA: Historia del diseño de Producto
 SEMESTRE: Segundo
 PROFESOR/A: Ana Moreno

CURSO: DP3
 ESPECIALIDAD: Producto

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE	III- El estilo Internacional	III El estilo Internacional	III- El estilo Internacional	IV- De la posmodernidad a la globalización	IV- De la posmodernidad a la globalización	Exposición Trabajo ensayo	Examen	Prueba ordinaria	Prueba Extraordinaria
TEMA	Good Design	Heterodoxia pop	Diseño radical italiano	Diseño y posmodernidad	Coordenadas Nuevo Milenio				
METODOLOGÍA	Clase magistral Trabajo material Debate	Clase magistral Trabajo material Debate	Clase magistral Trabajo material Debate	Clase magistral Trabajo material Debate	Clase magistral Trabajo material Debate	Exposición oral por grupos			
COMPETENCIAS	2CT, 8CT, 17 CT, 4 CG, 10 CG, 4 CEP, 13 CEP, 15 CEP								