



Cultura del diseño

**Máster Universitario
en Diseño Industrial**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Cultura del diseño

Titulación: Máster Universitario en Diseño Industrial

Carácter: Optativa

Idioma: Castellano

Modalidad: Virtual

Créditos: 4

Curso: 1º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: D. Javier Arregui García

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias básicas:

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto dirigido o autónomo.

Competencias generales:

CG1. Ser capaz de incorporar conocimientos que les permitan profundizar en la teoría y práctica del diseño industrial, generando su propio juicio para adaptarse a escenarios futuros creando conocimiento que favorezca la evolución de la disciplina.

CG5. Adquirir cultura histórica sobre la historia del diseño y la estética

CG6. Adquirir habilidad para gestionar la información y el conocimiento del entorno del diseño.

CG7. Aplicar procesos creativos para la innovación en diseño.

CG8. Analizar y sintetizar información para aplicarla en los procesos de creación.

CG9. Ser capaz de exponer información a través de nuevas técnicas de comunicación como presentaciones visuales, digitales y orales, e integrarlas en entornos similares al entorno laboral.

CG10. Adquirir capacidad para proyectar soluciones de diseño, incluyendo la capacidad de análisis y síntesis.

CG11. Resolver problemas complejos y proponer soluciones, ser flexible y capaz de adaptarse al cambio y de organizar y planificar, desde el pensamiento en diseño.

Competencias específicas:

CE14. Ser capaz de conocer la estética a lo largo de la historia, la historia del diseño, sus corrientes y diseñadores principales, así como sus trabajos y objetos, más representativos.

CE15. Saber aplicar los conceptos anteriores siendo capaces de analizar y relacionar los periodos, diseñadores o movimientos estudiados, para el desarrollo de textos tipo ensayo como discusión de los mismos.

1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Conocer, saber seleccionar y aplicar los conocimientos de la materia.
- Formular juicios a partir de una información inicial del proyecto de diseño.
- Aplicar con criterio de los métodos de análisis y técnicas descritos en ella.
- Redactar y comunicar utilizando un lenguaje preciso y adecuado a la misma.
- Aprender por sí mismo otros conocimientos relacionados con la materia.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Teoría del diseño.
- Relación de los distintos periodos estéticos del diseño.
- Diseño y estética contemporáneos.
- La importancia del diseño en nuestra sociedad.
- Estudio y escritura de textos en relación a periodos culturales del diseño.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura

Explicación de la guía docente

1. El diseño como cultura. Presentación

Cultura de la modernidad y posmodernidad

Cultura del diseño, arte e industria

Cultura del diseño, ecología y naturaleza

2. El diseño como experiencia

El papel de la emoción en la experiencia

El usuario en la construcción de la experiencia

Diseñar desde la experiencia

3. El diseño como entorno

La interacción con los objetos

La interacción con los escenarios

La interacción con la tecnología

4. El diseño como proceso

La transformación del diseño desde el consumo

La transformación del diseño como identidad

Diseñar para transformar el mundo real

5. El diseño como transformación

La profesión y definiciones del diseño.

La historia y la producción del diseño.

El diseñador y la creación del diseño.

6. El diseño como proyecto integrador

El proyecto como reflexión teórico-práctica

2.4. Actividades dirigidas

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Práctica 1. El diseño como cultura.*

[Síntesis teórica, análisis de caso, líneas de acción] Ejercicio individual y debate grupal.

Actividad Dirigida 2 (AD2): *Práctica 2. El diseño como experiencia.*

[Síntesis teórica, análisis de caso, líneas de acción] Ejercicio individual y debate grupal.

Actividad Dirigida 3 (AD3): *Práctica 3. El diseño como entorno.*

[Síntesis teórica, análisis de caso, líneas de acción] Ejercicio individual y debate grupal.

Actividad Dirigida 4 (AD4): *Práctica 4. El diseño como proceso.*

[Síntesis teórica, análisis de caso, líneas de acción] Ejercicio individual y debate grupal.

Actividad Dirigida 5 (AD5): *Práctica 5. El diseño como transformación.*

[Síntesis teórica, análisis de caso, líneas de acción] Ejercicio individual y debate grupal.

Actividad Dirigida 6 (AD6): *Práctica 6. Culturas, experiencias, entornos, procesos, transformaciones.*

[Integración de las 5 prácticas precedentes en un dossier único, recogiendo las diversas síntesis teóricas, análisis de casos y posibles líneas de acción planteadas. Partiendo del estado de cuestión así esbozado, se obtendrán conclusiones y se plantearán colectivamente posibles propuestas creativas como reflexión sobre la naturaleza del diseño.]

Entrega final de dossier individual.

Discusión grupal y propuestas creativas colectivas.

2.5. Actividades formativas

Modalidad semipresencial:

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases magistrales	30	0%
Tutorías	15	0%
Estudio individual	55	0%
TOTAL	100	

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)

5,0 - 6,9 Aprobado (AP)

7,0 - 8,9 Notable (NT)

9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad semipresencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Trabajos escritos obligatorios	100%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad semipresencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Trabajos escritos obligatorios	100%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

3.5 Uso de la inteligencia artificial (IA) generativa en las actividades formativas

La adopción de herramientas de IA en la docencia debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa si tiene previsto el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación dictados por el profesor en cada actividad.
- La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

- AA. VV. (2010). El diseño industrial en España. Madrid, España: Cátedra.
- Banham, R. (1985). *Teoría y diseño en la primera era de la máquina*. Madrid, España: Paidós Ibérica.
- Baudrillard, J. (2010). *El sistema de los objetos*. Madrid, España: Siglo XXI editores.
- Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la Interfase: Mutaciones del diseño*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- Bürdek, B. E. (2007). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Calvera, A. (2007). *De lo bello de las cosas, Materiales para una estética del diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Calvera, A. (2005). *Arte ¿? Diseño, Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Campi Valls, I. (2007). *La idea y la materia. Vol. 1: El diseño de producto en sus orígenes*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Chaves, N. (2006). *El diseño invisible*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Capella, J. (2010). *Así nacen las cosas*. Barcelona, España: Electa.
- Chaves, N. (2001). *El Oficio de diseñar: propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- De Fusco, R. (2005). *Historia del diseño*. Barcelona, España: Santa Cole.
- Fiedler, J. y Feierabend, P. (2013). *Bauhaus*. Colonia, Alemania: Ullmann Publishing.
- Fiell, Ch. y P. (2005). *1000 Chairs*. Colonia, Alemania: Taschen.
- Fiell, Ch. y P. (2000). *Diseño del siglo XX*. Colonia, Alemania: Taschen.
- Fiell, Ch. y P. (2002). *Scandinavian Design*. Colonia, Alemania: Taschen.
- Flusser, V. (2002). *Filosofía del diseño. La forma de las cosas*. Madrid, España: Síntesis.
- Julier, G. (2015). *La Cultura del Diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili. ISBN: - 9788425222290
- Heskett, J. (2005). *Diseño en la vida cotidiana*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Löbach, B. (1976). *Diseño Industrial. Bases para la configuración de los productos industriales*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Maldonado, T. (2000). *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Manzini, E. (1994). *Physis y diseño. Interacciones entre naturaleza y cultura*. Barcelona, España: Temes de Disseny, nº 10.

- Manzini, E. (1992). *Artefactos: Hacia una nueva ecología del ambiente artificial*. Madrid, España: Celeste.
- Manzini, E. (2016). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. España: Experimenta.
- Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona España: Gedisa.
- Morteo, E. (2009). *Diseño desde 1850 hasta la actualidad*. Barcelona, España: Electa Mondadori.
- Munari, B. (2005). *El arte como oficio*. Cornellá de Llobregat, España: Idea universitaria.
- Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos?*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Norman, D. A. (1998). *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid, España: Nerea.
- Norman, D. A. (2004). *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona, España: Paidós.
- Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social*. Barcelona, España: POL.LEN.
- Press, M. y Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia: El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona, España: GG Diseño.
- Pevsner, N. (1992). *Los orígenes de la arquitectura moderna y el diseño modernos*. Barcelona, España: Destino.
- Ricard, A. (2000). *La aventura creativa: las raíces del diseño*. Barcelona, España: Ariel.
- Sparke, P. (2010). *Diseño y cultura. Una introducción: desde 1900 hasta la actualidad*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Sudjic, D. (2009). *El lenguaje de las cosas*. Madrid, España: Turner publicaciones – Noema.
- Wolfe, T. (2010). *La palabra pintada; ¿Quién teme al Bauhaus feroz?*. Barcelona, España: Anagrama.