

GUÍA DOCENTE HISTORIA DEL DISEÑO DE PRODUCTO I

Especialidad: PRODUCTO

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 1º	Anual/semestral: 1er semestre
Tipo de asignatura: Obligatoria especialidad	Materia: Historia del diseño de producto
Horas de docencia semanales: 2	Horas de trabajo totales: 84
ECTS: 3	
Departamento: Teoría	
Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024	

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura de Historia del Diseño de Producto I comprende un recorrido cronológico por el diseño de producto, sus principales diseñadores y corrientes artísticas desde sus inicios históricos en el siglo XVIII, cuando el incremento demográfico y la Revolución Industrial determinaron un progreso tecnológico que originó nuevas formas de producción, hasta el fin del Modernismo, 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.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ 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, CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación, CG21 Dominar la metodología de investigación

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

→ Competencias específicas

CEP4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto, CEP13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto, CEP15 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

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño de productos. Movimientos, diseñadores y tendencias. Métodos de investigación propios de la materia. La adquisición de un conocimiento histórico general de la evolución del diseño industrial, en sus distintos aspectos, desde la Revolución Industrial hasta el fin del modernismo, a partir de una introducción en la que se establezca la relación con las situaciones precedentes. La asociación del producto industrial con su tiempo, tanto con la situación histórica, las tendencias estéticas y las corrientes artísticas como con el desarrollo científico y el progreso tecnológico. El conocimiento de las distintas concepciones del producto industrial a lo largo de este período y su materialización en sucesivas corrientes de diseño.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
10	Concepto de diseño. Definición. Problemas de metodología. Antecedentes del diseño. Artesanía. La Revolución industrial y el arte.	15
8	Los orígenes del diseño industrial: Precedentes. El s. XIX. Los pioneros: Semper y Ruskin. Los nuevos materiales y productos.	10
5	William Morris y el movimiento Arts and Crafts. Consecuencias.	8
13	El Modernismo y sus relaciones con el diseño industrial. Variantes nacionales. Las distintas manifestaciones y representantes.	15

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	31
Asistencia a clases prácticas lectivas	3
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	2
TOTAL	36

→ Actividades de trabajo autónomo**horas**

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	21
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	27
Talleres de especialización	-
TOTAL	48

6. METODOLOGÍA

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

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

Asistencia a clases teóricas.
Asistencia a clases prácticas como son la realización de actividades y exposición de trabajos.
Realización de exámenes.

→ Actividades de trabajo autónomo

Preparación de exámenes, realización de trabajos de investigación y exposiciones.

7. EVALUACIÓN**→ Procedimiento de evaluación**

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las

actividades desarrolladas por las/los estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ **Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado**

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final.

Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirles y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Instrumentos de evaluación: Actividades de aplicación, síntesis, refuerzo y trabajos de investigación sobre los bloques de contenidos estudiados, exámenes y participación activa.

Estos trabajos serán individuales o en grupos. El trabajo o memoria será expuesto oralmente en clase para su calificación.

Estos instrumentos se utilizarán en el semestre y la calificación final será la media de las actividades, trabajos de investigación, exámenes y participación activa.

Grupo de pruebas específicas: Examen escrito con una estructura basada en preguntas relacionadas con Historia del Diseño de Producto I.

Participación activa: participación del alumnado en las actividades propuestas por el docente.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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 referido a objetos industriales de diseño. Utilizar las fuentes documentales en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos. 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.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Es imprescindible obtener una calificación mínima en el examen, no inferior a 5 puntos sobre 10, para poder hacer nota media con el trabajo.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ **Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS 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. Utilizar las fuentes documentales en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos. Analizar de forma adecuada e integral las distintas manifestaciones de las obras de diseño de producto.	10%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN 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 referido a objetos industriales de diseño. 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.	80%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Conocer las distintas concepciones del producto industrial a lo largo de este período y su materialización en sucesivas corrientes de diseño	10%

→ **Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final**

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN 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 referido a objetos industriales de diseño. Utilizar las fuentes documentales en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos. 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.	100%

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN 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 referido a objetos industriales de diseño. Utilizar las fuentes documentales en la aplicación de los diferentes planteamientos metodológicos. 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.	100%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.
- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Recursos audiovisuales para la proyección de diapositivas y vídeos. Pizarra como apoyo para el desarrollo de las clases.
Bibliografía específica de la asignatura.

→ Recursos de la/el estudiante

Bibliografía específica de la asignatura.

10. BIBLIOGRAFÍA

- Búrdek, B. (1994). Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Gustavo Gili.
- Fiell, Ch y P. (2000). El diseño industrial de la A a la Z. Taschen.
- Fiell, Ch y P. (2005). Diseño Escandinavo. Taschen.
- Heskett, J. (1985). Breve historia del diseño industrial. Serbal.
- Sparke, P. (1987). Diseño. Una historia en imágenes. Editorial Hermann Blume.
- Sparke, P. (1999). El diseño en el siglo XX. Los pioneros del siglo. Ed. Hermann Blume.
- Torrent, R. y Marín, J. (2009). Historia del Diseño Industrial. Cátedra.
- Victoria and Albert Museum (2011). Diseños decorativos William Morris. Édition Place des Victoires. París.
- VV.AA (2024). Diseño. La historia visual definitiva. Ed. DK.