

GUÍA DOCENTE HISTORIA DEL DISEÑO DE PRODUCTO III

Especialidad: PRODUCTO

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 3º

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 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.

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, CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales, 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 de los productos actuales más relevantes. Diseñadores, movimientos y tendencias actuales. 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.

Trabajo presencial 36 horas	Temporalización de contenidos 84 horas	Trabajo autónomo 48 horas
6	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.	6
6	Desarrollos nacionales hasta los 80. Italia: Bel Design. Japón, Gran Bretaña, Países Escandinavos.	6
6	La influencia de la tecnología. Archigram. El estilo High Tech.	8
6	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.	8
6	El diseño industrial en el cambio de milenio. Nuevas concepciones. Innovación tecnológica. Ecodiseño y Ergonomía. Experiencias plásticas y multifuncionales.	12
6	El diseño español desde los años setenta.	8

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/os 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, corregirlos 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 conocimiento y comprensión de la significación de las producciones del diseño de producto como consecuencia manifiesta de la situación del conocimiento científico, de los modelos y estructuras sociales y de los diversos conceptos estéticos y analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología de las formas de creación contemporánea. Comprender el lenguaje artístico y en especial el propio del diseño de producto, para valorar adecuadamente su significado y conocer su génesis y evolución. Generar un correcto análisis crítico del conocimiento de los aspectos materiales que intervienen en la obra de diseño de producto. Analizar, comparar y valorar correctamente los cambios producidos en el diseño de producto.

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 conocimiento y comprensión de la significación de las producciones del diseño de producto como consecuencia manifiesta de la situación del conocimiento científico, de los

10%

modelos y estructuras sociales y de los diversos conceptos estéticos y analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología de las formas de creación contemporánea. Generar un correcto análisis crítico del conocimiento de los aspectos materiales que intervienen en la obra de diseño de producto. Analizar, comparar y valorar correctamente los cambios producidos en el diseño de producto.	
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Demostrar conocimiento y comprensión de la significación de las producciones del diseño de producto como consecuencia manifiesta de la situación del conocimiento científico, de los modelos y estructuras sociales y de los diversos conceptos estéticos y analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología de las formas de creación contemporánea. Comprender el lenguaje artístico y en especial el propio del diseño de producto, para valorar adecuadamente su significado y conocer su génesis y evolución. Generar un correcto análisis crítico del conocimiento de los aspectos materiales que intervienen en la obra de diseño de producto. Analizar, comparar y valorar correctamente los cambios producidos en el diseño de producto.	80%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Generar un correcto análisis crítico del conocimiento de los aspectos materiales que intervienen en la obra de diseño de producto.	10%

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Demostrar conocimiento y comprensión de la significación de las producciones del diseño de producto como consecuencia manifiesta de la situación del conocimiento científico, de los modelos y estructuras sociales y de los diversos conceptos estéticos y analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología de las formas de creación contemporánea. Comprender el lenguaje artístico y en especial el propio del diseño de producto, para valorar adecuadamente su significado y conocer su génesis y evolución. Generar un correcto análisis crítico del conocimiento de los aspectos materiales que intervienen en la obra de diseño de producto. Analizar, comparar y valorar correctamente los cambios producidos en el diseño de producto.	100%

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

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS	0%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Demostrar conocimiento y comprensión de la significación de las producciones del diseño de producto como consecuencia manifiesta de la situación del conocimiento científico, de los modelos y estructuras sociales y de los diversos conceptos estéticos y analizar su influencia en la evolución sociológica del gusto y en la fenomenología de las formas de creación contemporánea. Comprender el lenguaje artístico y en especial el propio del diseño de producto, para valorar adecuadamente su significado y conocer su génesis y evolución. Generar un correcto análisis crítico del conocimiento de los aspectos materiales que intervienen en la obra de diseño de producto. Analizar, comparar y valorar correctamente los cambios producidos en el diseño de producto.	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

- Bürdek, B. (1994). Diseño: Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Gustavo Gili.
- Fiell, C., & Fiell, P. (2005). Diseño escandinavo. Taschen.
- Mehlhose, A., & Wellner, M. (2009). El mueble moderno: 150 años de diseño. H. F. Ullmann.
- Pevsner, N. (1974). Los orígenes de la arquitectura moderna y el diseño. Gustavo Gili.
- Sparke, P. (1987). Diseño: Una historia en imágenes. H. Blume.
- Sparke, P. (1999). El diseño en el siglo XX. Blume.
- Tambini, M. (1997). El diseño del siglo XX. Ediciones B.
- Torrent, R., & Marín, J. (2009). Historia del diseño industrial. Cátedra.
- VV. AA. (2024). Diseño: La historia visual definitiva. DK.