



GRADO EN DISEÑO

Módulo	FUNDAMENTAL
Materia	FUENTES AUXILIARES
Asignatura	CÓDIGO 804108 NOMBRE HISTORIA DEL DISEÑO

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Período de impartición:	1er semestre o 2º semestre 6
Carga Docente:	ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: Historia del Arte (Geografía e Historia)

Coordinador: Santiago Lucendo Lacal

Correo-e: slucendo@ucm.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Descriptor:

Los contenidos de la asignatura *Historia del Diseño* se han establecido partiendo de la premisa de la duración de la misma. En vez de plantear un recorrido completo y exhaustivo, cronológicamente ordenado, por la Historia del Diseño (que es inviable realizar con un mínimo de profundidad en el tiempo asignado a la asignatura), se proponen recorridos temáticos diacrónicos y genealogías de objetos o ambientes concretos. Por otra parte, se defiende un concepto extenso del diseño, tanto desde el punto de vista de la producción como del contexto. Desde un punto de vista disciplinar, la Historia del Diseño no se plantea como un campo ajeno y distinto al de otros pertenecientes al ámbito general de las Humanidades.

OBJETIVOS

Objetivos generales

- OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.
- OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.
- OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.



- OG.5. Promover el conocimiento de aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del contexto del diseño y de sus productos a lo largo de todo su ciclo de vida.
- OG.10. Promover la investigación como la base para un desarrollo continuo del diseño y su cultura así como también para ejercer el rol estratégico que le corresponde. Iniciar al estudiante en las prácticas de la investigación, haciéndole comprender las reglas del rigor y la exigencia para con el propio trabajo.
- OG.12. Todo lo cual se puede resumir en un objetivo primordial: que la titulación se dirige a potenciar la formación integral de los diseñadores dotándoles de una base adecuada para intervenir en el desarrollo, proyección y producción de la cultura material y visual del hombre en su dimensión social, cultural, estética y económica.

Objetivos específicos

- Proporcionar a los estudiantes herramientas para situar el diseño en la Historia.
- Pensar en la Historia del Diseño desde el presente.
- Análisis e investigación de posibles genealogías de objetos, escenarios o actitudes ligados a la producción, la función y la forma del diseño.
- Estudio de las relaciones entre diseño, modernidad, postmodernidad, cultura material y, en general, los conceptos fundamentales de la llamada época contemporánea.
- Fomentar actitudes críticas ante las narraciones hegemónicas de la Historia del Diseño.

COMPETENCIAS

Competencias generales

- CG.2. Adquirir la capacidad básica para enunciar resultados relevantes por su implicación práctica en los distintos campos del Diseño, integrando la información procedente de otras disciplinas, para desarrollar nuevas propuestas y soluciones, así como para transmitir y transferir los conocimientos adquiridos.

Competencias específicas

- CE.5 – Entender las interrelaciones existentes en la historia del diseño, el arte y la tecnología y aplicar los fundamentos estéticos de estructura, forma, color y espacio a las distintas soluciones en función del contexto sociocultural.
- CE.8 – Conocer y entender las teorías y corrientes de pensamiento relativas a los estudios de la imagen y del diseño.

CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Diseño y categorías de la modernidad/postmodernidad.- Los discursos del diseño: historia, teoría y crítica.
- Arte y/o diseño.- Diseño y cultura material.- Diseño y artesanía.- Producción industrial y consumo.



- Los escenarios del diseño.- La habitación y lo doméstico.- Diseño y vida cotidiana.- Diseño y ciudad.- El diseño, el museo y la exposición.-
- Diseño y objetualidad.- Análisis diacrónico de prototipos de diseño.
- Los temas del diseño.- Ornamento y decoración.- Nuevos medios: ciencia, tecnología.- Diseño y función.- Diseño y consumo de masas.- Ecodiseño.-
- Apogeo y muerte del diseñador: desde los pioneros del diseño moderno al diseño anónimo.
- Diseño y educación.- La enseñanza y las escuelas de diseño.

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Desarrollo teórico de los contenidos. En la mayoría de los casos se pondrán ejemplos prácticos mediante problemas resueltos, clasificados por tipos, según las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Se pretende que los estudiantes comprueben si van asimilando los conceptos explicados según éstos se van tratando.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Clases presenciales: Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios y trabajos individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG2 CE2, CE5, CE8	3
Realización por parte del estudiante de en el aula-taller de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CE2	60-70 % de los 3 ECTs de trabajo autónomo del estudiante.



bellasartes

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.

CG2, CE2

40-30% de los 3 ECTs de trabajo autónomo del estudiante.

Actividades del estudiante

- Estudio de los contenidos teóricos de la asignatura
- Realización de trabajos individuales o en grupo sobre contenidos específicos de la asignatura
- Presentaciones orales de los trabajos
- Presentaciones escritas de los trabajos.
- Búsquedas bibliográficas y documentales sobre los contenidos de la asignatura y análisis críticos de las mismas
- Búsquedas de imágenes sobre los contenidos de la asignatura y análisis de las mismas

Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
 - Trabajo del estudiante tutelado por el profesor, del 20-30% del total.
 - Trabajo autónomo del estudiante, el 50-70% del total.
 - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total.

BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard, J. (2010). *El sistema de los objetos*. Madrid: Siglo XXI.
- Colomina, B. (2007). *La domesticidad en guerra*. Barcelona: Actar.
- Flusser, V. (2002). *Filosofía del Diseño: La forma de las cosas*. Madrid: Síntesis.
- Heskett, J. (2005). *Breve Historia del Diseño Industrial*. Ediciones del Serbal.
- Pevsner, N. (2003). *Pioneros del diseño moderno*. Buenos Aires: Infinito.