

[GDE102] ESTÉTICA II

DATOS GENERALES

Titulación	GRADO EN INGENIERÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL Y DESARROLLO DE PRODUCTO	Materia	EVOLUCIÓN DE PRODUCTO Y SOCIEDAD
Semestre	2	Curso	2
Carácter	OBLIGATORIA	Mención / Especialidad	
Plan	2013	Idioma	CASTELLANO
Créditos	3	H./sem.	2,22
		Horas totales	40 h. lectivas + 35 h. no lectivas = 75 h. totales

PROFESORES

URRUTIA BEA, ELISABETH
 GONZALEZ ALONSO, IVAN

CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS

Asignaturas	Conocimientos
ESTÉTICA I	(No se requieren conocimientos previos)

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS VERIFICA

ESPECÍFICA

GDCE16 - Definir los aspectos estéticos de un producto utilizando la metodología del diseño

GDCE17 - Identificar y seleccionar los procesos productivos relacionados con la transformación del metal y plásticos y selecciona el más adecuado para cada componente de un producto

BÁSICA

G_CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE ENAEE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE ENAEE	ECTS
ENAE02 - Conocimiento y comprensión: Una comprensión sistemática de los conceptos y aspectos clave de su rama de ingeniería.	0,96
ENAE06 - Análisis en ingeniería: La capacidad de aplicar su conocimiento y comprensión al análisis de la ingeniería de productos, procesos y métodos.	0,96
ENAE08 - Proyectos de ingeniería: La capacidad de aplicar sus conocimientos para desarrollar y llevar a cabo proyectos que cumplan unos requisitos específicos.	0,36
ENAE09 - Proyectos de ingeniería: Comprensión de los diferentes métodos y la capacidad para utilizarlos.	0,16
ENAE16 - Aplicación práctica de la ingeniería: Conciencia de todas las implicaciones de la aplicación práctica de la ingeniería.	0,36
ENAE19 - Competencias transversales: Demostrar conciencia sobre la responsabilidad de la aplicación práctica de la ingeniería, el impacto social y ambiental, y compromiso con la ética profesional, responsabilidad y normas de la aplicación práctica de la ingeniería.	0,2

Total: 3

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RGD252 Representa la estética de los productos de manera adecuada utilizando los programas informáticos necesarios para llegar a este fin.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

	HL	HNL	HT
Desarrollo, redacción y presentación en equipo, de proyectos y/o POPBL.	16 h.	11 h.	27 h.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

Documentación entregada, resultados obtenidos, presentación y defensa técnica realizada y habilidades y actitudes mostradas por el alumno en el proyecto semestral y en el trabajo final de grado.

Observaciones:

HL - Horas lectivas: 16 h.
HNL - Horas no lectivas: 11 h.
HT - Total horas: 27 h.

P 100%

MECANISMOS DE RECUPERACIÓN

corrección del informe

Observaciones:

RGD2011 Definir las especificaciones de producto argumentando las decisiones tomadas

ACTIVIDADES FORMATIVAS

	HL	HNL	HT
Presentación en el aula, en clases participativas, de conceptos y procedimientos asociados a las	12 h.		12 h.

materias.			
Desarrollo, redacción y presentación de proyectos e informes, realizados individualmente o en equipos.		12 h.	12 h.
SISTEMAS DE EVALUACIÓN	P	MECANISMOS DE RECUPERACIÓN	
Las actividades formativas de presentación de conocimientos y estudio individual serán evaluadas con pruebas escritas y/o orales.	70%	revisión del informe	
Pruebas escritas y orales individuales para la evaluación de competencias técnicas de la materia.	30%	Observaciones:	
Observaciones:			
HL - Horas lectivas: 12 h.			
HNL - Horas no lectivas: 12 h.			
HT - Total horas: 24 h.			

RGD2013 Identifica las características estéticas acordes a cada tipo de usuario y mercado			
ACTIVIDADES FORMATIVAS			
	HL	HNL	HT
Presentación en el aula, en clases participativas, de conceptos y procedimientos asociados a las materias.	12 h.		12 h.
Realización de ejercicios individualmente y en equipo.		12 h.	12 h.
SISTEMAS DE EVALUACIÓN	P	MECANISMOS DE RECUPERACIÓN	
Las actividades formativas en las que los estudiantes realizan algún tipo de trabajo individual o en grupo, serán evaluadas a partir de un perfil de competencias elaborado específicamente para tal fin, que considere la capacidad técnica del alumno, el trabajo desarrollado, la documentación entregada (informes), la exposición oral, la defensa del trabajo realizado y la habilidad y actitud mostrada durante las evaluaciones.	100%	Recuperación continua	
Observaciones:			
HL - Horas lectivas: 12 h.			
HNL - Horas no lectivas: 12 h.			
HT - Total horas: 24 h.			

CONTENIDOS

Bloque 1º - Panorama actual del diseño

- Panorama actual del Diseño
- Diseño en Euskadi

Bloque 2º - Identificar códigos formales

- Percepción
- Semiótica
- Planchas de Inspiración
- Lectura de Producto

Bloque 3º - Influencia del arte y la tecnología en el diseño actual

- Trinomio forma-material-proceso
- Fenómeno MAKER

RECURSOS DIDÁCTICOS Y BIBLIOGRAFÍA

Recursos didácticos

Apuntes de la asignatura
Artículos de carácter técnico
Consultas en páginas web relacionadas con el tema
Plataforma Moodle
Presentaciones en clase
Proyección de videos

Bibliografía

EIDE, Asociación de Diseñadores. Diseño en Euskadi .Asociación de Diseñadores 2012
NORMAN, Donald. Diseño Emocional. Editorial Paidos 2005.
BROWN, Tim. Change By Design. IDEO 2009
PINE, Joseph. La economía de la experiencia. Editorial Granica 2001.
LEFTERI, Chris. MAKING IT: Manufacturing TECHNIQUES For Product Design. 2012. ISBN: 9781856695060
RED DOT Catálogo 2014
Apuntes Mudle. ESTETICA II, MU 2015-2016. E.Urrutia