

[GDE102] ESTETIKA II

DATU OROKORRAK

Titulazioa	INDUSTRIA DISEINUKO ETA PRODUKTU GARAPENKO INGENIARITZA GRADUA	Arloa	PRODUKTU ETA GIZARTEAREN BILAKAERA
Seihilabetea	2	Ikasturtea	2
Izaera	DERRIGORREZKOA	Aipamena / Espezialitatea	
Plana	2013	Hizkuntza	CASTELLANO
Kredituak	3	Ordu/aste	2,22
		Orduak guztira	40 irakastordu + 35 irak. gabeko ordu = 75 ordu guztira

IRAKASLEAK

URRUTIA BEA, ELISABETH
GONZALEZ ALONSO, IVAN

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
ESTETIKA I	(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)

KONPETENTZIAK

VERIFICA KONPETENTZIAK

ESPEZIFIKOAK

GDCE16 - Produktu baten alderdi estetikoak definitzea, diseinuaren metodologia erabiliz

GDCE17 - Metal eta plastikoen eraldaketari lotutako prozesu produktiboak identifikatu eta hautatu eta produktu baten osagai bakoitzerako egokiena hautatzea

OINARRIZKOAK

G_CB4 - Ikasleek informazioa, ideiak, arazoak eta irtenbideak transmititu ahal izatea publiko espezializatuari zein espezializatu gabeari.

ENAEren IKASTE-EMAITZAK

ENAEren IKASTE-EMAITZAK	ECTS
ENAE02 - Ezagutza eta ulermena: Bere ingeniartza adarraren funtsezko kontzeptu eta alderdiak era sistematikoan ulertzea.	0,96
ENAE06 - Ingeniaritzako analisia: Ezagutu eta ulertzen dutena produktu, prozesu eta metodoen ingeniartzaren analisian aplikatzeko gai izatea.	0,96
ENAE08 - Ingeniaritzako proiektuak: Ditutzen ezagutzak eskakizun espezifikoak bete behar dituzten proiektuak garatu eta aurrera eramateko aplikatu ahal izatea.	0,36
ENAE09 - Ingeniaritzako proiektuak: Dauden metodoak ulertzea eta erabiltzeko gai izatea.	0,16
ENAE16 - Ingeniaritzaren aplikazio praktikoa: Ingeniaritzaren aplikazio praktikoa inplikazio guztiez ohartzea.	0,36
ENAE19 - Zeharkako konpetentziak: Erakustea ingeniartzaren aplikazio praktikokoak dakartzan erantzukizuneko eta gizartean eta ingurumenean dituen ondorioekiko kontzientzia eta etika profesionalarekin, erantzukizunarekin eta ingeniartzaren aplikazio praktikorako arauarekin konprometituta egotea.	0,2

Guztira: 3

IKASTE-EMAITZAK

RGD252 Produktuen estetika egoki irudikatzen du helburu horretara heltzeko beharrezkoak diren programa informatikoak erabiliz.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.	16 h.	11 h.	27 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Seihilekoko proiektuan eta gradu amaierako lanean ikasleak %100 entregatutako dokumentazioa, lortutako emaitzak, egindako aurkezpena eta defentsa teknikoak, eta erakutsitako trebetasunak eta jarrerak.

Oharrak:

IO - Irakastorduak: 16 h.

IG - Irak. gabekoak: 11 h.

OG - Orduak guztira: 27 h.

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

[!] *corrección del informe*

Oharrak:

RGD2011 Produktuaren espezifikazioak definitzea hartutako erabakiak argudiatuz

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan.	12 h.		12 h.
Proiektuak eta txostenak, banaka zein taldean egindakoak, garatzea, idaztea eta aurkeztea.		12 h.	12 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Norbanakoaren ezagutzak eta ikasketak aurkezteko formazio jarduerak proba idatzien edo ahozkoen bidez ebaluatuko dira.	%70	[!] <i>revisión del informe</i>
Banakako proba idatziak eta ahozkoak gaiari buruzko gaitasun teknikoak ebaluatzeko.	%30	Oharrak:
IO - Irakastorduak: 12 h.		
IG - Irak. gabekoak: 12 h.		
OG - Orduak guztira: 24 h.		

RGD2013 Ezaugarri estetikoak identifikatzen ditu erabiltzaile eta merkatu mota bakoitzaren arabera			
FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan.	12 h.		12 h.
Ariketak egitea banaka eta taldean.		12 h.	12 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK	
Ikasleek formazio jardueretan nola edo hala banaka zein taldeka lanen bat egiten badute, horretarako propio landutako gaitasunen profil batetik abiatuta ebaluatuko dira; horren barruan kontuan hartuko dira ikaslearen gaitasun teknikoa, egindako lana, entregatutako dokumentazioa (txostenak), ahozko aurkezpena, egindako lanaren defentsa eta ebaluazioetan zehar erakutsitako trebetasuna eta jarrera.	%100	Errekuperazio jarraitua	
Oharrak:			
IO - Irakastorduak: 12 h.			
IG - Irak. gabekoak: 12 h.			
OG - Orduak guztira: 24 h.			

EDUKIAK

1. Atala - Diseinuaren egoera gaur egun
 - Diseinuaren egoera gaur egun
 - Diseinua Euskadin

2. Atala - Kodigo formalen identifikazioa
 - Pertzepzioa
 - Semiotika
 - Inspirazio plantxak
 - Produktuaren irakurketa

3. Atala - Arte eta teknologiaren eragina gaur egungo diseinuan
 - Trinomioa – forma-materiala-prozesua
 - MAKER fenomenoa

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
Ikasgaiaren apunteak Artikulu teknikoak	EIDE, Asociación de Diseñadores. Diseño en Euskadi .Asociación de Diseñadores 2012

Gaiarekin lotutako web orrien kontsultak

Moodle plataforma

Klaseko aurkezpenak

Bideoen proiektzioak

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