

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA ARTE Y DISEÑO DE PRODUCTOS CONTEMPORÁNEOS

AÑO ACADÉMICO: 2025-26
CURSO: 2º
CARÁCTER: Optativa
SEMESTRE: 1º
ECTS: 6
HORAS LECTIVAS: 45
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105
HORAS TOTALES: 150
IDIOMA/S: Castellano/Català
CÓDIGO: 16995

EQUIPO DOCENTE: Paolo Sustersic psustersic@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Esta asignatura pretende estimular al alumnado para que descubra la cultura del diseño de producto a partir de una perspectiva histórica con vocación de ser aplicada a la práctica contemporánea de una forma crítica. A partir de sesiones teóricas y prácticas, se analizarán los principales conceptos, estrategias y herramientas de la disciplina y sus vínculos conceptuales con las principales corrientes estéticas y de pensamiento, así como el contexto histórico, social y de representación en el que aparecen los productos. La aproximación a las temáticas a tratar se hace en base a las características del encargo de proyecto que se lleva a cabo en la asignatura Proyectos I: Diseño de Producto.



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura incorpora específicamente los siguientes ODS y sus metas:

Objetivo 4: Educación de calidad.

4.7 De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.

Objetivo 12: Producción y consumo responsables.

12.8 De aquí a 2030, asegurar que las personas de todo el mundo tengan la información y los conocimientos pertinentes para el desarrollo sostenible y los estilos de vida en armonía con la naturaleza

CONTENIDOS

- Historia especializada del diseño de producto: análisis de caso, relaciones entre marco cultural, tecnología y especificidades profesionales, referentes contemporáneos.
- Estudio de casos para una comprensión holística del diseño de producto.
- Investigación contextual: vinculación entre contenidos teóricos y la práctica del diseño de producto.
- Investigación de antecedentes: vinculación entre la historia y la contemporaneidad.
- Investigación material: vinculación entre la realidad y la representación.
- Desarrollo de técnicas de análisis y crítica de productos con significación cultural.
- Prospección de discursos relativos a la cultura material.
- Exploración de nuevos códigos y lenguajes en la elaboración de narrativas para la teoría del diseño.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- PA-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- PF-Sesiones de trabajo autónomo en grupo

COMPETENCIAS

- G2 - Configurar nuevas realidades a partir de la interpretación del contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico.
- CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- T1 - Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional.
- T6 - Usar distintas formas de comunicación, tanto orales como escritas o audiovisuales, en la lengua propia y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido.
- T7 - Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un contexto respetuoso con la diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales, de género y económicas diversas.
- E3 - Aplicar el pensamiento crítico en el proceso de diseño considerando la responsabilidad social de la práctica del diseño y las implicaciones derivadas de las creaciones.
- E12 - Elaborar y argumentar el proyecto de diseño con propiedad en términos visuales y discursivos, tanto en entornos teóricos como profesionales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Tiene en cuenta criterios formales en los distintos elementos que integran el proyecto.
- Elabora informes y documentos escritos (principalmente de carácter técnico) con corrección ortográfica y gramatical en catalán, español e inglés.
- Demuestra una actitud crítica en el proceso de diseño en relación a la responsabilidad social e implicaciones en la práctica del diseño.
- Explica y justifica las decisiones del proyecto de forma coherente. Presenta y defiende un proyecto individual.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA	PONDERACIÓN FINAL
P1-Observación de la participación	5	10	10
P2-Seguimiento del trabajo realizado	30	50	50
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	30	60	40

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Actividad-1 Asistencia a las sesiones teóricas	10%	NO	P-1
Actividad-2 Realización de ejercicios en el aula	15%	NO	P-5
Actividad-3 Investigación para asignatura de Proyectos	30%	NO	P-2
Actividad-4 Prueba de seguimiento individual	20%	SI*	P-2
Actividad-5 Proyecto – Entrega final	25%	SI*	P-5

El estudiantado tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

* En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el estudiantado podrá escoger, hasta un límite del 50%.

La no presentación no justificada de cualquier actividad evaluable implica una nota de 0, aunque la actividad haya sido calificada como Recuperable.

Las Actividades Recuperables sólo podrán ser objeto de recuperación cuando hayan sido entregadas por el estudiantado en la fecha indicada y con una nota igual o superior a 3.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia. En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

El plagio o la copia de trabajo ajeno se penalizan en todas las universidades y, según las Normas de Convivencia de la Universidad de Vic-Universidad Central de Cataluña, constituyen faltas graves o muy graves. Es por eso que en el transcurso de esta asignatura cualquier indicio de plagio o apropiación indebida de textos o ideas otras personas ([¿Qué se considera plagio?](#)) así como también el uso indebido o no declarado de la Inteligencia Artificial en una actividad, se traduce de manera automática en un suspenso y/u otras medidas disciplinarias ([Normes de Convivència de la Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya](#)).

Para cualquier duda o consulta, véase la ([Normativa Académica de Grado de la Facultad de Diseño e Ingeniería Elisava UVic-UCC](#)).

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

- Campi, Isabel. 2003. *Iniciació a la història del disseny industrial*. 3ª ed. Barcelona: Edicions 62.
- De Fusco, Renato. 2005. *Historia del diseño*. Barcelona: Santa & Cole.
- Krippendorff, Klaus. 2006. *The semàntic turn: A new foundation for design*. Boca Raton: Taylor & Francis.
- MacGregor, Neil. 2012. *La Historia del mundo en 100 objetos*. Barcelona: Debate.
- Margolin, Victor. 2015. *World history of design*. London: Bloomsbury.
- Raizman, David. 2010. *History of modern design: graphics and products since the Industrial Revolution*. 2ª ed. London: Laurence King.
- Rawsthorn, Alice. 2013. *Hello World: Where design meets life*. London: Hamish Hamilton.
- Sparke, Penny. 2010. *Diseño y cultura, una introducción: desde 1900 hasta la actualidad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Torrent, Rosalía, Joan M. Marín. 2005. *Historia del diseño industrial*. Madrid: Cátedra.