

GRADO EN DISEÑO E INNOVACIÓN

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA HISTORIAS DEL DISEÑO

AÑO ACADÉMICO: 2026-27

CURSO: 1º

CARÁCTER: Formación Básica

SEMESTRE: 2º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/Català

CÓDIGO: 16975

EQUIPO DOCENTE: Paolo Sustersic psustersic@elisava.net

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Conocer diseños significativos; diseños que han cambiado la historia del diseño y nuestras maneras de vivir y estar en el mundo. Aprender a articular discursos críticos. Estudio de teorías y diseños en relación a su contexto histórico (arte, cultura, sociedad, etc.) para entender mejor el presente y poder plantear así un proyecto de futuro.



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Esta asignatura incorpora específicamente el siguiente ODS y su meta:

Objetivo 5: Igualdad de género.

5.1 Poner fin a todas las formas de discriminación contra todas las mujeres y las niñas en todo el mundo.

CONTENIDOS

- Estudio de casos históricos concretos y su contexto: análisis riguroso del proyecto, interrogación sobre su sentido estético y social, entendimiento de su lógica proyectual.
- Vinculación del diseño con las principales corrientes artísticas y filosóficas: la idea de artista del siglo XIX, la ruptura de las vanguardias, el marco pedagógico del diseño moderno (Bauhaus, Ulm); la influencia de la cibernética en los procesos creativos, el rol de la mujer en la historia del arte y del diseño, etc.
- Comprensión del contexto actual a partir de aquellos conceptos de diseño especialmente vinculados al paradigma industrial-mecánico y al paradigma cibernético-informacional.
- Familiarización con terminología no específica del diseño: industrialización, producción en serie, taylorismo, consumismo, metrópolis, identidad, marca, marketing, corporación, deslocalización, mass media, globalización, etc.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a. (PA)

COMPETENCIAS

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio. (CB1)
- 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. (T1)
- Ejercer la ciudadanía activa y la responsabilidad individual con compromiso con los valores democráticos, de sostenibilidad y de diseño universal, a partir de prácticas basadas en el aprendizaje, servicio y en la inclusión social. (T5)
- 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. (T7)

- Utilizar y generar herramientas de investigación adecuadas a las necesidades de cada proyecto. (E9)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Adquiere y demuestra conocimientos avanzados de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en el ámbito del diseño.
- Muestra habilidades para la reflexión crítica en los procesos vinculados al ejercicio de la profesión.
- Muestra habilidades para el análisis de situaciones desde una perspectiva global e integral poniendo en relación elementos sociales, culturales, económicos y de género, según corresponda.
- Demuestra una actitud crítica en el proceso de diseño en relación a la responsabilidad social e implicaciones en la práctica del diseño.
- Evalúa y emplea las herramientas de investigación adecuadas según las necesidades del contexto.
- Analiza e interpreta información de forma crítica para obtener conclusiones personales.

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
P2-Seguimiento del trabajo realizado	5	10	10
P3- Informes de los propios estudiantes, tutores externos, tribunal	25	35	25
P4- Pruebas específicas de evaluación: exámenes	30	35	35
P5- Realización de trabajos o proyectos requeridos	10	50	30

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 Participación	10%	NO	P-2
Actividad-2 Examen	35%	SI*	P-4
Actividad-3 Investigación (proceso)	25%	NO	P-3
Actividad-4 Investigación (entrega final)	30%	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

- Alonso, Luis Enrique y Conde, Fernando. 1994. *La historia del consumo en España: una aproximación a sus orígenes y primer desarrollo*. Madrid: Debate,
- Benjamin, Walter. 2012. *Escritos políticos*. Madrid: Abada.
- Céline, Louis Ferdinand. 2011. *Viaje al fin de la noche*. Madrid: Edhasa.
- Fusco, Renato de. 2005. *Historia del diseño*. Barcelona: Santa & Cole.
- Freud, Sigmund. 2015. *El malestar en la cultura*. Madrid: Alianza editorial.
- Galbraith, John Kenneth. 2001. *La sociedad opulenta*. Barcelona: Austral.
- Giddens, Anthony y Sutton, Philip W. 2015. *Conceptos esenciales de sociología*. Madrid: Alianza editorial.
- Munari, Bruno. 2016. *¿Cómo nacen los objetos?: Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Sparke, Penny. 2011. *Diseño y cultura, una introducción: desde 1900 hasta la actualidad*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Stearns, Peter N. 2001. *Consumerism In World History: The Global Transformation Of Desire*. Routledge.