

**Dirección Xeral de Formación Profesional  
Rede de Escolas de Arte e Superiores de Deseño de Galicia**

**Modelo MD85PRO06**

**Guía docente**

**Título superior de deseño**

**Nome do centro: ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO**

**Especialidade: DESEÑO DE PRODUTO**

**Disciplina: HISTORIA DO DESEÑO INDUSTRIAL**



## Índice

---

1	Identificación e contextualización.....	3
2	Descrición da disciplina.....	3
2.1	Descritores.....	3
2.2	Relación con outras disciplinas de contidos progresivos.....	3
2.3	Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación.....	3
2.4	Metodoloxía.....	4
3	Obxectivos.....	4
4	Competencias que se desenvolven na disciplina.....	5
4.1	Competencias transversais.....	5
4.2	Competencias xerais.....	5
4.3	Competencias específicas da titulación.....	6
5	Organización dos contidos.....	6
5.1	Contidos.....	6
5.2	Organización.....	6
6	Procedemento de avaliación.....	6

## 1 Identificación e contextualización

Datos da disciplina			
Escola	ESCOLA DE ARTE E SUPERIOR DE DESEÑO MESTRE MATEO		
Web escola	<a href="https://easd.es/es/">https://easd.es/es/</a>		
Correo electrónico escola	<a href="mailto:escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es">escola.arte.mestre.mateo@edu.xunta.es</a>		
Materia	HISTORIA DO DESEÑO DE PRODUTO		
Disciplina	HISTORIA DO DESEÑO INDUSTRIAL		
Carácter	O.E.	Tipo	T.
Curso	SEGUNDO	Duración	72
		Créditos ECTS	4
Horas de clase semanais	2		
Horas de traballo non presencial	20		
Horas de titoría	8		

## 2 Descrición da disciplina

### 2.1 Descritores

- Coñecemento, análise e significado histórico do deseño de produto.
- Deseñadores/as e tendencias contemporáneas.
- Análise das últimas tendencias no ámbito do deseño de produto.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

### 2.2 Relación con outras disciplinas de contidos progresivos

Historia das artes e do deseño

### 2.3 Interese da disciplina para a consecución dos obxectivos da titulación

O interese da Historia do deseño industrial radica en:

1. Adquirir-la capacidade de analiza-los exemplos máis importantes, estudando o seu proceso creativo e o desenvolvemento industrial de cada país e momento histórico.
2. Domina-lo vocabulario específico da investigación histórica no campo do deseño industrial
3. Identifica-las relacións e impactos dos produtos nos seus contextos sociais.
4. Integra-los coñecementos históricos sobre o deseño industrial no seu contexto estético e funcional.



## 2.4 Metodoloxía

### Actividades introductorias

Explicación aos alumnos/as do desenvolvemento da materia ao longo do curso, incidindo nas competencias e nos contidos que se traballan, a metodoloxía e o sistema de avaliación.

### Exposición maxistral

Explicación por parte do profesorado na aula dos contidos dos temas ou unidades didácticas enumeradas.

### Prácticas presenciais

Resolución por parte do alumnado dos exercicios prácticos propostos en cada tema, a partir dos contidos teóricos.

### Prácticas non presenciais

Resolución por parte do alumnado das actividades e problemas propostos nalgúns temas mediante traballos autoxestionados onde completará os coñecementos teórico-prácticos.

### Exposición e debate

Exposición e defensa por parte do alumnado de algún dos traballos realizados o longo do curso.

### Titorías docentes

A súa finalidade é resolver dúbidas, tutelar e coordinar as prácticas.

### Actividades de avaliación

- **Formativa.**
  - Comprende o funcionamento cognitivo fronte as tarefas.
  - Adaptar os procesos aos progresos e dificultades.
- **Sumativa.**
  - Comprobar si se adquiriron as competencias previas.
  - Establecer balances dos resultados.

### Actividades complementarias

Actividades realizadas para complementar a formación, academicamente dirixidas, relacionadas cos contidos e realizadas no centro ou fora del.

## 3 Obxectivos

Acadar as competencias transversais, xerais e específicas da titulación durante o desenvolvemento da disciplina.

1. Coñece-la orixe da profesión de deseñador/a e a evolución da mesma.
2. Analiza-las teoría e movementos no campo do deseño dende a Revolución Industrial ata hoxe.



3. Contextualizar e afondar en cada período histórico do deseño industrial e da historia das artes aplicadas
4. Coñece-las obras máis importante de cada período, os deseñadores, escolas e teóricos relacionados.

## 4 Competencias que se desenvolven na disciplina

---

### 4.1 Competencias transversais

T2

Recoller información significativa, analízala, sintetízala e xestionala adecuadamente.

T4

Utilizar eficientemente as tecnoloxías da información e da comunicación.

T7

Utilizar as habilidades comunicativas e a crítica construtiva no traballo en equipo.

T8

Desenvolver razoada e criticamente ideas e argumentos.

T16

Usar os medios e recursos ao seu alcance con responsabilidade cara ao patrimonio cultural e ambiental.

T17

Contribuír coa súa actividade profesional á sensibilización social da importancia do patrimonio cultural, a súa incidencia nos diferentes ámbitos e a súa capacidade de xerar valores significativos.

### 4.2 Competencias xerais

X2

Dominar as linguaxes e os recursos expresivos da representación e da comunicación.

X3

Establecer relacións entre a linguaxe formal, a linguaxe simbólica e a funcionalidade específica.

X4

Ter unha visión científica sobre a percepción e o comportamento da forma, da materia, do espazo, do movemento e da cor.

X6

Promover o coñecemento dos aspectos históricos, éticos, sociais e culturais do deseño.

X12

Afondar na historia e na tradición das artes e do deseño.

X13

Coñecer o contexto económico, social e cultural en que ten lugar o deseño.

X19

Demostrar capacidade crítica e saber formular estratexias de investigación.

X20

Comprender o comportamento dos elementos que interveñen no proceso comunicativo, dominar os recursos tecnolóxicos da comunicación e valorar a súa influencia nos procesos e produtos do deseño.

X21

Dominar a metodoloxía de investigación.

### 4.3 Competencias específicas da titulación

EP4

Valorar e integrar a dimensión estética en relación co uso e coa funcionalidade do produto.

EP5

Analizar modelos e sistemas naturais e as súas aplicacións no deseño de produtos e sistemas.

EP13

Coñecer o contexto económico, social, cultural e histórico en que se desenvolve o deseño de produto.

## 5 Organización dos contidos

### 5.1 Contidos

- Coñecemento, análise e significado histórico do deseño de produto.
- Deseñadores/as e tendencias contemporáneas.
- Análise das últimas tendencias no ámbito do deseño de produto.
- Métodos de investigación e experimentación propios da materia.

### 5.2 Organización

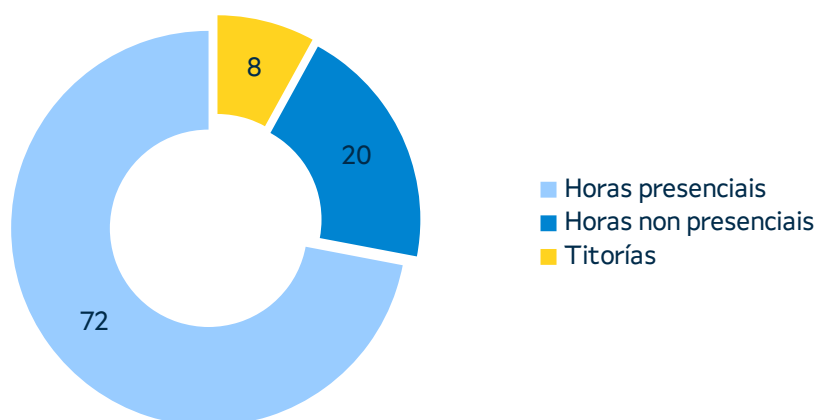


Figura 1: Distribución horaria

## 6 Procedemento de avaliación

A ensinanza é de carácter presencial e asistencia obrigatoria.

A avaliación é continua e o alumno/a disporá de dúas convocatorias por ano académico, ordinaria e extraordinaria.