

## [GDE201] ESTETIKA I

### DATU OROKORRAK

<b>Titulazioa</b>	INDUSTRIA DISEINUKO ETA PRODUKTU GARAPENKO INGENIARITZA GRADUA	<b>Arloa</b>	PRODUKTUAREN BILAKAERA ETA GIZARTEA
<b>Seihilabetea</b>	2	<b>Ikasturtea</b>	1
<b>Izaera</b>	DERRIGORREZKOA	<b>Aipamena / Espezialitatea</b>	
<b>Plana</b>	2017	<b>Modalitatea</b>	Presentziala
<b>Kredituak</b>	3	<b>Ordu/aste</b>	3,22
		<b>Hizkuntza</b>	CASTELLANO
		<b>Orduak guztira</b>	58 irakastordu + 17 irak. gabeko ordu = <b>75 ordu guztira</b>

### IRAKASLEAK

LAUROBA IZAGUIRRE, NAGORE

### BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

#### Ikasgaiak

(Ez da beharrezkoa aurretiaz ikasgai zehatzik gainditzea)

#### Ezagutzak

(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)

### KONPETENTZIAK

#### VERIFICA KONPETENTZIAK

##### ESPEZIFIKOAK

GDCE11 - Produktuen balio erantsia identifikatzen eta irudikatzen du

##### OROKORRAK

GDG07 - Industria Diseinuaren eta Produktuen Garapenaren Ingeniaritzaren arloan proiektuak idazteko eta garatzeko gaitasuna

##### OINARRIZKOAK

G\_CB4 - Ikasleek informazioa, ideiak, arazoak eta irtenbideak transmititu ahal izatea publiko espezializatuari zein espezializatu gabeari.

#### ENAE Eren IKASTE-EMAITZAK

ENAE	IKASTE-EMAITZAK	ECTS
ENAE02	- Ezagutza eta ulermena: Bere ingeniari adararen funtsezko kontzeptu eta alderdiak era sistematikoan ulertzea.	2
ENAE09	- Ingeniaritzako proiektuak: Dauden metodoak ulertzea eta erabiltzeko gai izatea.	0,4
ENAE15	- Ingeniaritzaren aplikazio praktikoa: Aplikagarri diren metodo eta teknikak eta beraien mugak ulertzea.	0,2
ENAE18	- Zeharkako kompetentziak: Metodo desberdinak erabiltzea ingeniarien komunitatearekin eta gizartearekin oro har modu eraginkorrean komunikatzeko.	0,4

**Guztira:** 3

### IKASTE-EMAITZAK

**RGD181** Informazioa modu egokian komunikatu, bilatu eta antolatzen du, idatziz: Proiektuaren memoria idazten du argi eta zehatz, proiektuen memoriak idazteko gidan ezarritako irizpideei jarraituz, eta tresna informatiko egokia erabiliz.

#### FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Banaka zein taldean egindako POPBL/proiektuei lotutako memoriak, txostenak, ikusentzunezko materiala, etab., garatzea, idaztea eta aurkeztea		2 h.	2 h.

#### EBALUAZIO-SISTEMAK

	P
Banakako proba idatziak eta ahozkoak gaiari buruzko gaitasun teknikoak ebaluatzeko	%100

#### ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

IO - Irakastorduak: 0 h.

IG - Irak. gabekoak: 2 h.

OG - Orduak guztira: 2 h.

**RGD182** Informazioa modu egokian komunikatu, bilatu eta antolatzen du, ahoz: Proiektuaren aurkezpena eta defentsa egiten du ahoz, argi eta zehatz, ahoz komunikatzeko gidan jasotako alderdiak eta beharrezko tresna informatikoak zuzen erabiliz.

#### FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Banaka zein taldean egindako POPBL/proiektuei lotutako memoriak, txostenak, ikusentzunezko materiala, etab., garatzea, idaztea eta aurkeztea		2 h.	2 h.

<b>EBALUAZIO-SISTEMAK</b>	<b>P</b>	<b>ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK</b>
Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei, simulazio praktikei, eta laborategiko praktikei buruz	%100	(Ez dago mekanismorik)
<b>IO - Irakastorduak:</b> 0 h. <b>IG - Irak. gabekoak:</b> 2 h. <b>OG - Orduak guztira:</b> 2 h.		

**RGD191** Arazoei irtenbideak aurkitzeko eta proiektuak garatzeko metodologia egokia erabiltzen du: Arazoak ondo aztertu, eta horiei aurre egiteko informazio esanguratsua bilatu eta irtenbideak proposatzen ditu.

**FORMAZIO-AKTIBITATEAK**
**IO**
**IG**
**OG**

Banaka zein taldean egindako POPBL/proiektuei lotutako memoriak, txostenak, ikusentzunezko materiala, etab., garatzea, idaztea eta aurkeztea

1,5 h.

1,5 h.

**EBALUAZIO-SISTEMAK**
**P**
**ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK**

Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei, simulazio praktikei, eta laborategiko praktikei buruz

%100

(Ez dago mekanismorik)

**IO - Irakastorduak:** 0 h.  
**IG - Irak. gabekoak:** 1,5 h.  
**OG - Orduak guztira:** 1,5 h.

**RGD192** Taldean lan egiteko trebetasunak erakusten ditu eta planteatutako problema kasuan kasu egokienak diren erremintak erabiliz ebazten du.

**FORMAZIO-AKTIBITATEAK**
**IO**
**IG**
**OG**

Banaka zein taldean egindako POPBL/proiektuei lotutako memoriak, txostenak, ikusentzunezko materiala, etab., garatzea, idaztea eta aurkeztea

2 h.

2 h.

**EBALUAZIO-SISTEMAK**
**P**
**ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK**

Gaitasun teknikoa, PBL/proiektuan inplikatzera, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa

%100

(Ez dago mekanismorik)

**IO - Irakastorduak:** 0 h.  
**IG - Irak. gabekoak:** 2 h.  
**OG - Orduak guztira:** 2 h.

**RGD1011** Produktuen balio erantsia identifikatzen du, diseinuaren historiaren ezagutzan oinarrituta.

**FORMAZIO-AKTIBITATEAK**
**IO**
**IG**
**OG**

Banakako lana eta ikasketa, probak eta azterketak eta/edo kontrol-puntuak

1 h.

1 h.

Irakasleak gaiari lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan

45 h.

45 h.

Ikasgelan aurkeztea klase parte-hartzaileetan ikasgaiekin loturiko kontzeptu eta prozedurak

2 h.

2 h.

Ariketa, problema nahiz praktikak egin eta ebaztea bakarka eta taldean

10 h.

9,5 h.

19,5 h.

**EBALUAZIO-SISTEMAK**
**P**
**ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK**

Banakako proba idatziak eta ahozkoak gaiari buruzko gaitasun teknikoak ebaluatzeko

%42

Banakako proba idatziak eta ahozkoak gaiari buruzko gaitasun teknikoak ebaluatzeko

Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari,

%48

Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko

ordenagailuko praktikei, simulazio praktikei, eta laborategiko praktikei buruz  
 Gaitasun teknikoa, PBL/proiektuan inplikatzeari, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa

praktikei, simulazio praktikei, eta laborategiko praktikei buruz  
**Oharrak:** PBL-an aplikaturikoaren erredukzioa espezifikorik ez dago, ebaluazio jarrai moduan planteatuko baita aktibitatean zehar

**IO - Irakastordua:** 58 h.  
**IG - Irak. gabekoak:** 9,5 h.  
**OG - Orduak guztira:** 67,5 h.

## EDUKIAK

1. Diseinuaren historia
  - 1.1. Aro victorianoa
  - 1.2. Alemania EEBB
  - 1.3. Art Deco - Le Corbusier
  - 1.4. EEBB
  - 1.5. Eskandinabiar Objektuak
  - 1.6. Italiar diseinua
  - 1.7. Diseinua Espainian
  - 1.8. Kolorearen teoria
2. Esperimentazio ariketak

## BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

### Baliabide didaktikoak

Bideoen proiektzioak

### Bibliografia

Renato de Fusco, Historia del Diseño, Santa y Cole, octubre 2005  
 TORRENT, Rosalia. Historia del Diseño Industrial. Colección Manuales Cátedra. 2005  
 MUNARI, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos? Colección GG Diseño. 16ª edición 2015  
 EIDE, Asociación de Diseñadores. Diseño en Euskadi .Asociación de Diseñadores 2012  
 GAY, Aquiles. El Diseño Industrial en la Historia. Ediciones TEC  
<https://katalogoa.mondragon.edu/janium-bin/sumario.pl?id=20210924122853>