

[GDE301] ESTETIKA ETA SORMENA

DATU OROKORRAK

Titulazioa	INDUSTRIA DISEINUKO ETA PRODUKTU GARAPENKO INGENIARITZA GRADUA	Arloa	PRODUKTUAREN BILAKAERA ETA GIZARTEA
Seihilabetea	2	Ikasturtea	1
Izaera	DERRIGORREZKOA	Aipamena / Espezialitatea	
Plana	2022	Modalitatea	Presentziala
Kredituak	3	Ordu/aste	2,65
		Hizkuntza	EUSKARA
		Orduak guztira	47,75 irakastordu + 27,25 irak. gabeko ordu = 75 ordu guztira

IRAKASLEAK

LAUROBA IZAGUIRRE, NAGORE
URIARTE IÑURRATEGUI, IONE

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
(Ez da beharrezkoa aurretiaz ikasgai zehatzik gainditzea)	(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)

IKASTE-EMAITZAK

IKASTE-EMAITZAK	EE	KO	AT	ECTS
GDR101 - Diseinu-prozesuaren arabera, produktuen balio erantsia identifikatzea eta irudikatzea			x	2,7
G-RTR1 - Bere espezialitateari dagozkion diziplina arteko proiektuak garatzea, mailaz mailako konplexutasunekoak, oinarritzko ezagutzak, aurreratuak eta/edo abangoardiakoak eskuratu eta/edo aplikatzeko, diziplina anitzeko taldeetan lan egiteko gaitasuna erakutsita, giza eskubideekiko eta funtsezko eskubideekiko errespetuaz jabetuta eta Garapen Iraunkorreko Helburuetan proposatutako irtenbideen inpaktuak baloratuta		x		0,14
G-RTR2 - Informazioa, ideiak eta horien euskarri diren argudioak modu ordenatu, argi eta koherentean adieraztea, ahoz eta idatziz, norberak landutako edo hainbat iturritatik lortutako kalitatezko informaziotik abiatuta, hizkuntza inklusiboa erabiliz		x		0,16
Guztira:				3

EE: Ezagutzak edo Edukiak / KO: Konpetentziak / AT: Abilezia edo Trebetasunak

ENAEEn IKASTE-EMAITZAK

ENAEEn IKASTE-EMAITZAK	ECTS
ENAE03 - Ezagutza eta ulermena: Bere ingeniari-taldeen ezagutza egokia, tartean bere eremuko abangoardiako ezagutzaren bat sartuta.	0,27
ENAE05 - Ingeniaritzako analisia: Ezagutu eta ulertzen dutena ingeniari-taldeen arazoak identifikatu, formulatu eta ebazteko erabilgarri izatea, ezarritako metodoez baliatuta.	0,37
ENAE06 - Ingeniaritzako analisia: Ezagutu eta ulertzen dutena produktu, prozesu eta metodoen ingeniari-taldeen analisian aplikatzeko gai izatea.	0,4
ENAE09 - Ingeniaritzako proiektuak: Dauden metodoak ulertzea eta erabiltzeko gai izatea.	0,61
ENAE11 - Ikerketa eta berrikuntza: Esperimentuak diseinatu eta egiteko gaitasuna, baita datuak interpretatu eta ondorioak ateratzeko ere.	0,68
ENAE16 - Ingeniaritzaren aplikazio praktikoa: Ingeniaritzaren aplikazio praktikoen inplikazio guztiez ohartzea.	0,13
ENAE18 - Zeharkako konpetentziak: Metodo desberdinak erabiltzea ingeniari-taldeen komunitatearekin eta gizartearekin oro har modu eraginkorrean komunikatzeko.	0,27
ENAE19 - Zeharkako konpetentziak: Erakustea ingeniari-taldeen aplikazio praktikoen dakartzen erantzukizunetik eta gizartearen eta ingurumenean dituen ondorioekiko kontzientzia eta etika profesionalarekin, erantzukizunarekin eta ingeniari-taldeen aplikazio praktikorako arauarekin konprometuta egotea.	0,27
Guztira:	3

AZPI IKASTE-EMAITZAK

RGD190 Jakitea zein diren ingeniari-taldeen oinarritzko prestakuntzaren ezagutzekin bat datorren konplexutasun teknikoko proiektu bat era gidatuan eta aurretik zehaztutako helburuekin eta plangintzarekin garatzeko faseak eta fase horiek aplikatzea. Ezagutzei bu

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarteko, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka	1 h.	1 h.	2 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

	P
Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak	%100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

IO - Irakastorduak: 1 h.
IG - Irak. gabekoak: 1 h.
OG - Orduak guztira: 2 h.

RGD191 Taldearen funtzionamendu estrategian laguntzea, helburu komunak lehenetsiz, pertsona guztien parte hartzea sustatuz eta baloratuz, eta banakako zereginenez eta epeak betetzeaz arduratuz.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	<i>IO</i>	<i>IG</i>	<i>OG</i>
Proiektuak/erronkak/kasuak egitea/ebaztea... diziplinarako, benetako eta/edo simulatutako testuinguruetako arazoei irtenbidea emateko, banaka eta/edo taldeka	,75 h.	,75 h.	1,5 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak

P
%100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

IO - Irakastorduak: ,75 h.
IG - Irak. gabekoak: ,75 h.
OG - Orduak guztira: 1,5 h.

RGD193 Proiektu memoria argia eta zehatza idazten du, emandako informazio iturriak eta memoria egitura erabiliz, eta hizkuntza hizkuntza zuzen erabiliz, modu inklusiboan eta ez-diskriminatzailean erabiliz.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	<i>IO</i>	<i>IG</i>	<i>OG</i>
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketa esperimentalei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea	1 h.	1 h.	2 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak

P
%100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

IO - Irakastorduak: 1 h.
IG - Irak. gabekoak: 1 h.
OG - Orduak guztira: 2 h.

RGD194 Proiektuaren ahozko aurkezpena eta defentsa argia eta zehatza egiten ditu, hizkuntza zuzen erabiliz, modu inklusiboan eta ez-diskriminatzailean erabiliz.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	<i>IO</i>	<i>IG</i>	<i>OG</i>
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketa esperimentalei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea	1 h.	1 h.	2 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak

P
%100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

(Ez dago mekanismorik)

IO - Irakastorduak: 1 h.
IG - Irak. gabekoak: 1 h.
OG - Orduak guztira: 2 h.

RGD123 Diseinuaren historiaren ezagutzan oinarrituta produktuen balio erantsia identifikatzea

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	<i>IO</i>	<i>IG</i>	<i>OG</i>
Irakaslearen aurkezpena ikasgelan, eskola parte-hartzaileetan, irakasgaiekin lotutako kontzeptuak eta prozedurak aurkeztuz	14 h.	6 h.	20 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio-probak *P* %100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Banakako proba idatziak eta/edo ahozkoak, edo banakako kodetze-/programazio probak

IO - Irakastorduak: 14 h.
IG - Irak. gabekoak: 6 h.
OG - Orduak guztira: 20 h.

RGD124 Sormen tresnak aplikatzen ditu, bai soluzioak sortzean, bai soluzioak hautatzean

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	<i>IO</i>	<i>IG</i>	<i>OG</i>
Banakako eta/edo taldekako proiektuei/praktikei/erronkei/egindako kasuen azterketari/ikerketari esperimentalei buruzko memoriak, txostenak, aurkezpenak, ikus-entzunezko materiala eta abar garatzea eta idaztea	30 h.	17,5 h.	47,5 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu-praktikak, simulazio-praktikak, laborategiko praktikak, seihilekoko proiektuak, erronkak eta arazoak *P* %100

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Ariketak egiteko txostenak, kasuen azterketa, ordenagailu praktikak, seihileko proiektuak, erronkak eta arazoak

IO - Irakastorduak: 30 h.
IG - Irak. gabekoak: 17,5 h.
OG - Orduak guztira: 47,5 h.

EDUKIAK

- Indusri diseinuaren historiara gerturatzea
- Inprenta
- Aro Victoriarra
- Alemania-EEBB industrializazioa
- Bauhaus
- Art Decó- Le Corbusier
- EEBB
- Eskandinabiar objektuak
- Italiar diseinua
- Espainiar diseinua
- Erabiltzailean oinarrituriko metodologia ezagutu eta aplikatu
- DBZ Metodologia
- Sormen erreminta egokiak erabiliz produktu bat diseinatzea
- Sormenera sarrera

Sormena eta garuna

Oinarriak

Sormen prozesua

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
Ikaskaiaren apunteak	“ Historia del Diseño” Renato de Fusco
Gaiarekin lotutako web orrien kontsultak	“ Historia del Diseño Industrial” RosaliaTorrent, Juan Pablo Marin.
Moodle plataforma	“ El diseño industrial en la historia” Aquiles Gay lidia Samar / ediciones tec
Klaseko aurkezpenak	“ ¿cómo nacen los objetos?” Bruno Munari
Bideoen proiektzioak	“ Arte como mestiere” Bruno Munari
	“ El Diseño Industrial reconsiderado” Tomás Maldonado.
	“ Diseño en Euskadi : 25 años de EIDE” – EIDE, Asociación de diseñadores vascos
	“ Euskal Herriko 50 objektu ikonikoren istorioak” Hemendik elkarte
	“ 50 brainstorming methods [Libro] : for team and individual ideation” Robert Curedale
	“ Gamestorming: 83 juegos para innovadores, incorfomistasy generadores del cambio” DaveGray , SunniBrown , James Macanufa