



Tendencias en el hábitat

**Máster Universitario en
Diseño Industrial**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Tendencias en el hábitat

Titulación: Máster Universitario en Diseño Industrial

Carácter: Optativa

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 4

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Pablo López Martín

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Competencias básicas:

CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8. Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto dirigido o autónomo.

Competencias generales:

CG1. Ser capaz de incorporar conocimientos que les permitan profundizar en la teoría y práctica del diseño industrial, generando su propio juicio para adaptarse a escenarios futuros creando conocimiento que favorezca la evolución de la disciplina.

CG5. Adquirir cultura histórica sobre la historia del diseño y la estética

CG6. Adquirir habilidad para gestionar la información y el conocimiento del entorno del diseño.

CG7. Aplicar procesos creativos para la innovación en diseño.

CG8. Analizar y sintetizar información para aplicarla en los procesos de creación.

CG9. Ser capaz de exponer información a través de nuevas técnicas de comunicación como presentaciones visuales, digitales y orales, e integrarlas en entornos similares al entorno laboral.

CG10. Adquirir capacidad para proyectar soluciones de diseño, incluyendo la capacidad de análisis y síntesis.

CG11. Resolver problemas complejos y proponer soluciones, ser flexible y capaz de adaptarse al cambio y de organizar y planificar, desde el pensamiento en diseño.

Competencias específicas:

CE27. Ser capaz de conocer y saber relacionar la historia y principales movimientos en el hábitat

CE28. Ser capaz de conocer las tendencias actuales en el diseño de mobiliario y ser capaces de relacionarlas y evaluarlas en base a los conocimientos adquiridos.

1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Conocer, saber seleccionar y aplicar los conocimientos de la materia.
- Formular juicios a partir de una información inicial del proyecto de diseño.
- Aplicar con criterio de los métodos de análisis y técnicas descritos en ella.
- Redactar y comunicar utilizando un lenguaje preciso y adecuado a la misma.
- Aprender por sí mismo otros conocimientos relacionados con la materia.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Histograma del mobiliario.
- Mobiliario icónico. Hitos del diseño del mueble.
- Estudio de las actuales tendencias en el hábitat.
- Metodología para detectar y seguir tendencias.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura

Explicación de la guía docente

1. Hábitat contemporáneo: tendencias actuales

Noción transdisciplinar de hábitat. El hábitat como intersección de disciplinas

Noción transdisciplinar de tendencia. Traslación al campo del diseño del hábitat

La tendencia desde la compresión del contexto como entorno multidimensional

2. Fuentes históricas: referentes de las tendencias

Fuentes de las tendencias contemporáneas: una cultura del diseño integradora

Histograma e hitos del diseño del mueble, moda, producto, arte y arquitectura

3. Metodología de estudio: observatorio de tendencias

Clasificación y análisis de tendencias. Inducidas, espontáneas, diversidad de mercados

Contextos específicos y transferencias. Conocimiento en contexto y nuevos nichos

4. Metodología de trabajo: anatomía del usuario

Detección y dinámicas de las tendencias. Grupos y diversidad de identidades

La experiencia de usuario y la transformación del consumidor al prosumidor

5. Herramientas de proyecto: incorporación de tendencias

Tendencias conocidas. Parámetros y escalas. La visión 'global & local'

Tendencias críticas. Sostenibilidad y decrecentismo. La visión ética

Tendencias desconocidas. Innovación y anticipación. La visión prospectiva

6. Creación de una tendencia como proyecto de diseño del hábitat I

La respuesta desde el diseño: proyectar con tendencias. Caso práctico

7. Creación de una tendencia como proyecto de diseño del hábitat II

La respuesta desde el diseño: proyectar con tendencias. Caso práctico

8. La respuesta desde el diseño: proyectar una tendencia III

La respuesta desde el diseño: proyectar con tendencias. Caso práctico

9. La respuesta desde el diseño: proyectar una tendencia IV

La respuesta desde el diseño: proyectar con tendencias. Caso práctico

10. Conclusiones del proceso de proyecto. Sesión crítica

La tendencia como herramienta estratégica: las necesidades del mercado

La tendencia como herramienta sensible: las necesidades del usuario

2.4. Actividades dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): *Presentación y análisis de casos de diseño icónico y relación con el entorno*. De manera individual, el alumno deberá presentar un ensayo sobre algún ejemplo de diseño icónico, argumentando por qué se establece como tal, y el impacto y relevancia que posee sobre la sociedad.

Actividad Dirigida (AD2): *Análisis de casos de tendencias*. Presentados diversos casos de elementos que han sido tendencia, los alumnos deberán trabajar por parejas para analizar todos los factores que intervinieron para alcanzar dicha tendencia, deberán realizar un histograma de cómo surgió, desarrolló y etapa en la que se encuentra.

2.5. Actividades formativas

Modalidad presencial:

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
Clases magistrales	30	100%
Tutorías	15	20%
Proyecto	25	0%
Estudio individual	25	0%
Actividades de evaluación	5	100%
TOTAL	100	

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)

5,0 - 6,9 Aprobado (AP)

7,0 - 8,9 Notable (NT)

9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

3.2 Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Entrega final	20%
Trabajo individual / Proyecto asignatura	50%
Examen final	30%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Entrega final	20%
Trabajo individual / Proyecto asignatura	50%
Examen final	30%

3.3 Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4 Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos, imágenes o cualquier tipo de medio, de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará falta grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

3.5 Uso de la inteligencia artificial (IA) generativa en las actividades formativas

La adopción de herramientas de IA en la docencia debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa si tiene previsto el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación dictados por el profesor en cada actividad.
- La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

Córdoba-Mendiola V., (2009) Coolhunting: Cazar y gestionar las tendencias y modas que mueven el mundo. Madrid, España: Gestión 2000.

Erner, G. (2010). *Sociología de las tendencias*. Madrid, España: G.G.Moda.

Fradela, P., Jarín T., (2013). Diseño de muebles, desarrollo, materiales y fabricación. Madrid, España: Blume.

Field P., Field C. (2016) Diseño del siglo XX. Madrid, España. Taschen

Gil Mártel (2009). Coolhunting: el arte y la ciencia de descifrar tendencias. Madrid, España. Empresa Activa

Raymon, M. (2010). *Tendencias*. Barcelona, España: Promopress

Otros recursos

www.thecoolhunter.net

www.coolhunting.com

www.dezeen.com

www.designboom.com

www.faihtpopcorn.com

www.trendwathing.com