

<b>GUÍA DOCENTE</b>  <b>ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO/DE MODA</b>			ASIGNATURA		
			<b>Teoría y Cultura del Diseño</b>		
DEPARTAMENTO HISTORIA DEL ARTE			ESPECIALIDAD EEAASS DISEÑO GRÁFICO		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño Gráfico		
<b>CURSO</b>			3º		
<b>REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA</b>			Disponer de las habilidades lectoescritoras y bagaje cultural propios de un/a estudiante de tercero de grado. Conocimiento de la Historia del Diseño Gráfico		
<b>TIPO</b>	teórico-práctica		<b>CARÁCTER</b>	Obligatoria	
<b>DURACIÓN</b>	Anual	<b>3 HORAS SEMANALES</b>	3 horas x 36 semanas 108 horas	<b>CRÉDITOS ECTS</b>	6 créditos
<b>HORAS TOTALES</b>	108+ 42 horas =150 horas	<b>108 HORAS PRESENCIALES</b>	108 horas presenciales	<b>HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO</b>	1.15 horas de trabajo autónomo = 42 horas anuales

## 1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- Decreto 54/2022, de 12 de abril, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 111/2014, de 8 de julio por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

- Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas
- Decreto 91/2023, de 18 de abril, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.
- Ley 1/2024, de 7 de junio, por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.

El horario de impartición de la asignatura correspondiente al curso actual podrá consultarse en la web del centro.

## 1.2. Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación

La teoría del diseño exige una reflexión derivada del conocimiento de los asuntos fundamentales que inciden en el desarrollo de la profesión en el mundo actual. El alumnado debe reflexionar sobre la multicausalidad de asuntos vinculados con el diseño en la sociedad y la cultura contemporáneas.

La materia explica la importancia decisiva del diseño en la sociedad y cultura contemporánea, a través del análisis y estudio de las diversas teorías y conceptos que se han desarrollado a lo largo de su breve e intensa historia. Sin olvidar los antecedentes del diseño y sus relaciones con el arte, la economía, la política, la sociología y la antropología, en un mundo globalizado dominado por los medios de comunicación.

[Decreto 111/2014, de 8 de julio](#) - Artículo 3. Finalidad de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño y perfil profesional:

2. El perfil del titulado o titulada superior en Diseño corresponde al de un profesional cualificado capaz de concebir, **fundamentar** y documentar un proceso creativo a través del **dominio de los principios teóricos y prácticos del diseño** y de la metodología proyectual, capaz de integrar los diversos lenguajes, las técnicas y las tecnologías en la correcta materialización de mensajes, ambientes y productos significativos.

## 1.3. Contenidos generales de la asignatura

Según el Anexo II del [Decreto 111/2014, de 8 de julio](#), van a ser:

- El diseño en la sociedad y la cultura contemporánea.
- Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño.
- Teoría de la forma y estética.
- Función práctica y función estética.
- Simbiosis y transversalidad entre Arte-Diseño-Artesanía.
- Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual.
- Teoría y crítica del diseño.
- Fundamentos de sociología y cultura del consumo.
- Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-local.
- Ética y responsabilidad social del diseñador.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

## 2. COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACION

	Transversales	Generales	Específicas
Competencias	1, 2, 3, 4, 5,6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,14,17,19,20, 21	1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10, 11, 13, 14, 15.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
<b>CT1</b> organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	<b>CET1</b> Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
<b>CT2</b> recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	<b>CET2</b> Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
<b>CT3</b> Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	<b>CET3</b> Demostrar capacidad para solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
<b>CT4</b> Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	<b>CET4</b> Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
<b>CT6</b> realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	<b>CET6</b> Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
<b>CT7</b> Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	<b>CET7</b> Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
<b>CT8</b> Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	<b>CET8</b> Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
<b>CT9</b> Integrarse adecuadamente en equipos	<b>CET9</b> Demostrar capacidad para la integración en

multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
<b>CT10</b> Liderar y gestionar grupos de trabajo.	<b>CET10</b> Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
<b>CT11</b> Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.	<b>CET11</b> Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
<b>CT12</b> Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.	<b>CET12</b> Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
<b>CT13</b> Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	<b>CET13</b> Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
<b>CT14</b> Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	<b>CET14</b> Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
<b>CT15</b> trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.	<b>CET15</b> Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
<b>CT16</b> Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.	<b>CET16</b> Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
<b>CT17</b> contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.	<b>CET17</b> Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES
<b>CG1</b> concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	<b>CEG1</b> Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
<b>CG2</b> Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	<b>CEG2</b> Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
<b>CG3</b> establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	<b>CEG3</b> Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
<b>CG4</b> tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	<b>CEG4</b> Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
<b>CG5</b> Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	<b>CEG5</b> Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
<b>CG6</b> Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.	<b>CEG6</b> Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
<b>CG7</b> organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	<b>CEG7</b> Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
<b>CG8</b> Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.	<b>CEG8</b> Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
<b>CG9</b> Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	<b>CEG9</b> Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

<b>CG10</b> Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	<b>CEG10</b> Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
<b>CG11</b> comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.	<b>CEG11</b> Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
<b>CG12</b> Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.	<b>CEG12</b> Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
<b>CG13</b> conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.	<b>CEG13</b> Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO</b>
<b>CE3</b> comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	<b>CEE3</b> Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
<b>CE4</b> Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.	<b>CEE4</b> Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
<b>CE5</b> Establecer estructuras organizativas de la información.	<b>CEE5</b> Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
<b>CE6</b> Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.	<b>CEE6</b> Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
<b>CE8</b> Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	<b>CEE8</b> Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
<b>CE9</b> Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.	<b>CEE9</b> Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
<b>CE10</b> Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.	<b>CEE10</b> Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
<b>CE13</b> Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.	<b>CEE13</b> Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
<b>CE15</b> Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.	<b>CEE15</b> Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA</b>
<b>CE3</b> Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.	<b>CEE3</b> Demostrar conocimiento de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
<b>CE4</b> Conocer la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria.	<b>CEE4</b> Demostrar conocimiento de la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria
<b>CE5</b> Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.	<b>CEE5</b> Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
<b>CE6</b> Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.	<b>CEE6</b> Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación,

	metodológicas y estéticas.
<b>CE8</b> Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.	<b>CEE8</b> resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
<b>CE9</b> Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.	<b>CEE9</b> Demostrar capacidad para analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
<b>CE10</b> Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.	<b>CEE10</b> Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
<b>CE13</b> Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.	<b>CEE13</b> Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
<b>CE15</b> Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción	<b>CEE15</b> Valorar en el alumnado la capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

### 3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

	BLOQUES TEMÁTICOS	CONTENIDOS	SESIONES/ HORAS (INCL. HORAS DE TRABAJO O AUTÓNOMO)
U1	Cultura y diseño. Historia de dos conceptos inestables.	<p>Genealogía de los conceptos de cultura y diseño a lo largo de la historia.</p> <p>Arte, artesanía y diseño: relaciones históricas y conflictos</p> <p>El diseño como forma de conocimiento y producción cultural</p> <p>El diseño expandido.</p> <p>Actividades de la unidad basadas en la lectura y en el análisis de material visual/audiovisual.</p>	18
U2	Teoría de la forma aplicada al diseño. Hacia una teoría estética del diseño.	<p>-Fundamentos de la forma en el diseño: percepción, composición y estructura</p> <p>-Semiótica y simbología visual.</p> <p>-Estética y diseño visual.</p> <p>-Una teoría estética del diseño gráfico.</p> <p>-Actividades de la unidad basadas en la lectura y en el análisis de material visual/audiovisual.</p>	20
U3	El diseño como sistema de comunicación y de información.	<p>-Definición de información y comunicación-</p> <p>-Diseño y comunicación visual.</p>	12

		<p>-Diseño en contextos digitales y nuevos medios</p> <p>-Actividades de la unidad basadas en la lectura y en el análisis de material visual/audiovisual.</p> <p>-Proyecto: PROYECTO de visualización de datos vinculado con la semana del diseño.</p>	
U4	<p>Sociología y antropología del diseño. Diseño y consumo.</p>	<p>-Introducción a la sociología y antropología del diseño</p> <p>-Diseño, cultura material y prácticas cotidianas</p> <p>-Diseño y construcción de la identidad.</p> <p>-Diseño y consumo: objetos, deseos y significados.</p> <p>Nuevas formas de consumo y producción cultural: consumo colaborativo, cultura maker, diseño abierto y DIY.</p> <p>-Actividades de la unidad basadas en la lectura y en el análisis de material visual/audiovisual.</p>	20
U5	<p>Diseño y poder: de la crítica del diseño al diseño crítico.</p>	<p>-La profesionalización del diseño: genealogía, debate y nuevas perspectivas.</p> <p>-Ética y responsabilidad social del diseñador. -Vínculos entre política y diseño.</p> <p>-Crítica ideológica, social y económica del diseño.</p> <p>-Diferencia entre “crítica del diseño” y “diseño crítico”.</p> <p>-El diseño como medio de especulación, provocación o disenso.</p>	22



	ial	mo								
Clases teóricas	36		36	CT: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 CG: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 21 CE: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15	x		x	x		x
Clases prácticas										
Estudio y lecturas	30	14	54	CT: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 CG: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 21 CE: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15						
Trabajos	30	17	47	CT: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 CG: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 21 CE: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15	x		x	x		x
Trabajo en grupo	9	11	20	CT: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 CG: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 21 CE: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15						
Actividades complementarias	3		3	CT: 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 CG: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 21 CE: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 15	x		x	x		x

Actividades extraescolares					Las actividades extraescolares no son evaluables
<b>TOTAL HORAS</b>	108	42	150		

## 4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

La metodología se adaptará a la dinámica del aula, y a partir del nivel de desarrollo del alumnado, asegurando la construcción de aprendizajes significativos por sí solos, la metodología debe ser por tanto activa.

La consecución de los objetivos específicos de la asignatura se logrará mediante las siguientes actuaciones:

1. Los contenidos teóricos de cada unidad didáctica se expondrán en aula.
2. Cada estudiante trabajará en clase de manera tutorizada por el profesor ( y en casa de manera autónoma) las actividades que forman parte de las prácticas (visionado de videos, reflexiones, trabajos de investigación, debates, lecturas...)

Los principios metodológicos en esta asignatura, son los siguientes:

**A) Aprendizaje continuo o constructivo y estructurado**

**B) Aprendizaje activo y participativo**

**C) Aprendizaje digital**

**D) Aprendizaje cooperativo**

**E) Aprendizaje de investigación**

## 5. PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS

En esta materia se hace imprescindible la participación en Planes del centro. Es importante que el alumnado relacione el mundo del diseño con el arte y cultura que le rodea, así como con los dictámenes de la sociedad por los que ha pasado esta disciplina a lo largo de su historia. Estos planes ayudan en la consecución de este objetivo, por su transversalidad y carácter motivador.

### 5.1. Planes y Programas Educativos del Centro

Se contempla la convergencia de actividades y ejercicios con el Plan de Igualdad para la realización de obra gráfica relativa al 25 N, Día Internacional contra la Violencia hacia la Mujer, y para el día 8M, Día internacional de la Mujer.

Como apoyo a la asignatura de 3 de EEAASS de Diseño “Teoría y Cultura del Diseño” se realizarán a lo largo del curso diversas actividades (Visitas/ Viajes/ Conferencias/ exposiciones/ Visionado de películas/ debate/ recogida de ideas... PARTICIPACIÓN EN LA SEMANA DEL DISEÑO, con su correspondiente debate posterior y recogida de ideas/reflexiones ( se ha entregado al Jefe de Departamento de Actividades un cuadro con las actividades especificadas).

Junto a esto, el centro participará en el Programa Cima , en el que se contempla tanto la investigación del Patrimonio Histórico como el desarrollo de un Aula de Cine. Como apoyo a la asignatura de 3o de EEAASS de Diseño “Teoría y Cultura del Diseño” se proyectarán a lo largo del curso diversas películas y documentales, con su correspondiente debate posterior y recogida de ideas/reflexiones. Se informará al coordinador de las proyecciones para hacerlas extensivas al resto del alumnado.

## 5.2. Contexto internacional

Se instará al alumnado a interesarse por las opciones de la movilidad Erasmus, y a estar informados de la realidad artística y profesional de la especialidad en el extranjero.

# 6. EVALUACIÓN

## 6.1. Proceso de evaluación

### a. Descripción general del proceso de evaluación.

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de junio y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de febrero. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Mayo)
- 

El centro hará públicas las fechas de realización de la convocatoria extraordinaria, que deberá ser expresamente solicitada por el alumnado en la Secretaría del centro y aprobada mediante resolución de la Dirección. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria del alumnado que, estando matriculado en la asignatura durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente.

Será responsabilidad del alumno/a ponerse en contacto con el/la profesor/a para cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura (septiembre y convocatoria extraordinaria) se pondrá a disposición del alumnado un **plan de recuperación**, en el que constarán las actividades para consolidar las competencias que debe adquirir para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente, así como los instrumentos y criterios de evaluación y calificación.

Los resultados obtenidos por el alumnado se calificarán en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará la no superación de la asignatura. Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria, se consignará la expresión «NP» (No Presentado), y la convocatoria no computará para el total de convocatorias utilizadas.

#### **b. Evaluación inicial**

Se propondrá una dinámica grupal de trabajo a realizar en clase para valorar los conocimientos de partida de nuestro alumnado.

#### **C. Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.**

Cada unidad didáctica llevará una hoja de autoevaluación para escuchar la evaluación del alumnado sobre el proceso general y del a unidad en particular. Esta autoevaluación y evaluación compartida se llevará a cabo 6 veces coincidiendo con las 6 unidades didácticas.

### **6.3. Instrumentos de evaluación**

#### **1) ACTIVIDADES**

De duración corta o puntual (puede ser una o varias sesiones), están orientadas a evaluar la comprensión o aplicación de contenidos concretos y enfocadas en un objetivo específico o puntual. Estarán centradas en el resultado inmediato y el proceso breve.

Las actividades de cada unidad van a ser de toda índole: pequeños ensayos, lectura de textos y recogida de ideas, investigación, exposiciones orales, visionado de documentales o películas con reflexión de los mismos, realización de cuestionarios y ejercicios concretos. Estas actividades se realizarán principalmente en el aula y en algunos casos, en grupos de no más de tres alumnos.

**En cada cuatrimestre se realizarán cinco actividades evaluables. En todo el curso se realizarán por tanto de 6 a 10 prácticas.**

## 2) PROYECTOS

Los proyectos serán evaluados como instrumento principal por su capacidad para articular los contenidos teóricos con una propuesta creativa, crítica y comunicacional coherente. Se valorará la **profundidad conceptual**, la **pertinencia cultural y social**, la **claridad del sistema visual**, y la **originalidad de la solución propuesta**. También se tendrá en cuenta la **coordinación del equipo**, la **organización del proceso de trabajo**, y la **reflexión crítica** expresada en la memoria del proyecto o en la presentación oral. El instrumento incluye rúbricas específicas por criterios (contenido, forma, proceso y presentación), adaptadas al nivel del curso.

**Se realizarán dos proyectos: uno por cuatrimestre.**

## 3) IMPLICACIÓN Y PARTICIPACIÓN ACTIVA EN LA MATERIA.

Este instrumento valora el grado de **compromiso, iniciativa y actitud crítica** del estudiante en el desarrollo de la materia *Teoría y Cultura del Diseño*. Se evalúa la **participación activa en clase**, tanto en debates como en análisis grupales, la **frecuencia y calidad de las intervenciones**, la disposición a colaborar con otros. También se considera la **entrega responsable de trabajos**, la **lectura y reflexión autónoma de los textos propuestos**, y la **capacidad para vincular los contenidos teóricos con casos reales o proyectos personales**. La evaluación se apoya en la observación continua del docente y puede complementarse con autoevaluaciones o coevaluaciones puntuales.

## 6.4. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### a. Evaluación del alumnado asistente.

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para la valoración de los resultados del aprendizaje en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas.

Para la superación de la asignatura el/la alumno/a deberá haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

<b>CONVOCATORIA ORDINARIA 1ª</b>
----------------------------------

ACTIVIDADES	PROYECTOS	IMPLICACIÓN EN/CON LA MATERIA
45%	45%	10 %

<b>CONVOCATORIA ORDINARIA 2ª</b>		
ACTIVIDADES	PROYECTOS	IMPLICACIÓN EN/CON LA MATERIA
45%	45%	10 %

<b>CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA</b>	
ACTIVIDADES	EXAMEN
50%	50 %

**b. Evaluación del alumnado no asistente.**

El alumnado que no cumple con la asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo deberá, para superar la asignatura, haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado no asistente serán los siguientes:

<b>CONVOCATORIA ORDINARIA- EXTRAORDINARIA</b>	
ACTIVIDADES	EXAMEN
50%	50 %

Es condición indispensable para superar la materia haber presentado todos los trabajos, actividades y proyectos planteados, y haberse presentado a las pruebas de evaluación.

Si la prueba final oral/escrita no se realiza, el porcentaje correspondiente se añade a la calificación de las actividades.

## **7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS**

### **7.1. Recursos de aula y materiales.**

Recursos de aula..Proyector, ordenador, programas de diseño, conexión a internet, altavoces, pizarra.

Materiales

#### **IMPRESO**

Fotocopias de mapas, elementos artísticos, terminología, esquemas variados, diagramas conceptuales, temario confeccionado por el profesor, imágenes... Libros de texto, manuales, libros y revistas especializadas, enciclopedias de arte, etc. Todo este material se le proporciona online a los alumnos a través de las plataformas GSuite o de forma física en fotocopia.

#### **AUDIOVISUAL**

Presentación digital de cada Práctica/ Unidad, realizada por el/la profesor/a (uso de Cañón + Ordenador).

Visionado de vídeos, películas, documentales (uso de Ordenador + Cañón): Plataformas de vídeo y reproductores varios, vimeo, youtube, Quicktime...

Consulta de webs (uso de ordenador con conexión a Internet + cañón) y redes

OTROS: uso de la pizarra (fundamental), folios y otros materiales fungibles.

### **7.2. Recursos necesarios para el alumnado**

Bibliografía específica, ordenador, conexión a internet, programas de diseño y programas de edición de textos, libros/lecturas propuestas por el profesor, salón de actos para proyecciones/debate...

### **7.3. Instrumentos de autoformación**

Para la entrega de material y tareas, así como la comunicación con el alumnado se utilizará Google Classroom y Google Drive.

## **8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES**

Las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

Tanto el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación en su Disposición adicional primera como el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía en su Disposición adicional única hacen referencia al alumnado con discapacidad en los Estudios Superiores de Diseño.

Igualmente, la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, obliga a arbitrar los medios para el acceso al currículo de estos estudios.

El Departamento de Estudios Superiores de Diseño (DESD) ha considerado la necesidad de implementar las medidas de acceso al currículum que el alumnado con discapacidad pueda necesitar. Expresamente se incluye el compromiso de entregar o indicar la fuente de todos los contenidos y de todas las actividades por escrito al alumnado con discapacidad auditiva así como adaptar los contenidos al alumnado con discapacidad visual de forma que éstos, mediante convenio con entidades especializadas, puedan ser accesibles. Se adaptarán todos los instrumentos de evaluación de igual forma que la documentación relativa a los contenidos y actividades. Igualmente el DESD solicita a la dirección del centro la accesibilidad física para aquellas personas con discapacidades motoras. Dado que se trata de enseñanzas post obligatorias y post-secundarias no tienen lugar las adaptaciones significativas del currículum ni la modificación de los criterios de evaluación ni los objetivos de las asignaturas.

## **9. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.**

*Se atenderá a lo dispuesto en el Plan de Calidad en relación a las medidas que se establezcan para la evaluación de la asignatura; encuestas, rúbrica, etc...)*

## 9. BIBLIOGRAFÍA

UNIDAD	BIBLIOGRAFÍA
UNIDAD 1	<p>Domínguez Rubio, F. J. (2015). Diseño y cultura visual: Ensayos desde España. Editorial Síntesis.</p> <p>Foster, H. (2004). Diseño y delito. (A. Brotons Muñoz, Trad.). Akal. (Trabajo original publicado en 2002).</p> <p>Sennett, R. (2009). El artesano. Ediciones Anagrama.</p> <p>González, A. (2017). Historia y teoría del diseño. Ediciones Síntesis.</p> <p>López, M. (2019). Diseño expandido y cultura visual contemporánea. Editorial Gustavo Gili.</p> <p>Marwick, A. (2010). Cultura. Ediciones Cátedra.</p> <p>Rancière, J. (2010). El espectador emancipado. Ediciones Akal.</p>
UNIDAD 2	<p>Arnheim, R. (2004). Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador (7ª ed.). Ediciones Gustavo Gili.</p> <p>Banham, R. (1985). Teoría y diseño en la primera era de la máquina (Estética, Vol. 1). Paidós.</p> <p>Bertin, J. (2011). Semiótica gráfica: Diagrama, red y mapa. Ediciones Gustavo Gili.</p> <p>Calvera, A. (2024). Cosas del diseño. Teoría, estética e historia. Designio.</p> <p>Frascara, J. (2015). Diseño gráfico: Comunicación visual en la era digital (3ª ed.). Pearson.</p> <p>Lidwell, W., Holden, K., &amp; Butler, J. (2010). Principios universales del diseño. Gustavo Gili.</p> <p>Pallasmaa, J. (2013). Los ojos de la piel: La arquitectura y los sentidos. Gustavo Gili.</p>
UNIDAD 3	<p>Bonsiepe, G. (2006). Diseño, cultura y sociedad: Perspectivas latinoamericanas. Gustavo Gili.</p> <p>Cairo, A. (2016). El arte funcional: Infografía y visualización de la información. Alamut.</p> <p>Eco, U. (1973). Tratado de semiótica general. Lumen.</p> <p>Frascara, J. (2000). Diseño gráfico para la gente. Infinito.</p> <p>Hall, S. (1997). La representación: Culturas y significados en los medios. Open University Press / UOC.</p> <p>Kress, G., &amp; van Leeuwen, T. (2001). Reading images: The grammar of visual design (2nd ed.). Routledge.</p> <p>Lupton, E., &amp; Phillips, J. C. (2015). La sintaxis de la imagen:</p>

	<p>Introducción al lenguaje del diseño gráfico. Gustavo Gili. Munari, B. (2005). ¿Cómo nacen los objetos? Gustavo Gili</p>
<p>UNIDAD 4</p>	<p>Baudrillard, J. (2012). El sistema de los objetos. Siglo XXI Editores.</p> <p>Featherstone, M. (2007). Consumo y cultura de masas. Siglo XXI Editores.</p> <p>Martínez de Pisón, E. (2018). Antropología del diseño: Cultura, identidad y consumo. Ediciones Cátedra.</p> <p>Rindell, A., &amp; Östman, J. (2014). Design, Consumption and Society. Routledge.</p> <p>Pérez Gómez, A. (2016). Diseño y cultura: Una mirada crítica desde la sociología. Editorial Complutense.</p> <p>Miller, D. (2010). Stuff. Polity Press.</p> <p>Santamaría, J. (2017). Diseño, sociedad y cultura: Perspectivas críticas desde España. Ediciones Akal.</p> <p>Veblen, T. (2013). La teoría de la clase ociosa. Ediciones Akal.</p>
<p>UNIDAD 5</p>	<p>Bonsiepe, G. (2011). Del diseño industrial al diseño de interacción: Una antología crítica. Gustavo Gili.</p> <p>Dunne, A., &amp; Raby, F. (2013). Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming. MIT Press.</p> <p>Fry, T. (2009). Design futuring: Sustainability, ethics and new practice. Berg Publishers.</p> <p>Fuad-Luke, A. (2009). Diseño activista: Teoría y práctica del diseño para el cambio social. Gustavo Gili.</p> <p>Manzini, E. (2015). Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation. MIT Press.</p> <p>Margolin, V. (2002). The politics of the artificial: Essays on design and design studies. University of Chicago Press.</p> <p>Papanek, V. (2005). El diseño y la sociedad. Gustavo Gili. (Original publicado en 1971 como Design for the Real World)</p> <p>ZAFRA, REMEDIOS. EL ENTUSIASMO. PRECARIEDAD Y TRABAJO CREATIVO EN LA ERA DIGITAL. Barcelona: Anagrama, 2017</p>

---

UNIDAD 6	<p>Bourriaud, N. (2006). Estética relacional. Adriana Hidalgo Editora.</p> <p>Coles, A., &amp; Defert, A. (Eds.). (2012). The anti-aesthetic: Essays on postmodern culture. The New Press.</p> <p>Foster, H. (2004). Diseño y delito. (A. Brotons Muñoz, Trad.). Akal. (Trabajo original publicado en 2002).</p> <p>Frascara, J. (2004). Diseño gráfico: Arte o disciplina? Infinito.</p> <p>Lupton, E. (1996). Mixing messages: Graphic design in contemporary culture. Princeton Architectural Press.</p>
----------	---