

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

Historia del Diseño. Siglos
XIX, XX y actual

Curso Académico 2021/22

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	Historia del Diseño. Siglos XIX, XX y actual
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	Historia del Diseño. Siglos XIX, XX y actual
Tipo	Teórico
Curso	PRIMERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Segundo Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	4
Horas lectivas semanales	3
Prelación o requisitos previos	No requiere requisitos previos. No tiene prelación con ninguna asignatura.
Calendario	Del 07 febrero 2022 al 23 junio 2022
Horario de impartición	Viernes de 12:00 a 15:00
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Luisa Notario Rocha
Correo electrónico	luisanr@euosuna.org

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Esta asignatura proporciona un conocimiento detallado sobre los orígenes y evolución del diseño como disciplina, así como de los agentes y elementos que intervienen en esta materia. Se aportan contenidos sobre la historia, estética y cultura propios del diseño.

El aprendizaje se enfoca a que el alumno participe en las prácticas del diseñador logrando la comprensión teórica que le permitirá conocer la situación actual del diseño en los diferentes campos de su actividad.

El objetivo final es lograr que el alumnado ubique de manera precisa los estilos y estéticas del diseño, logrando poder ofrecer y satisfacer las demandas de la sociedad en el ámbito del diseño.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

luisanr@euosuna.org

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Teoría e historia del diseño en el contexto del arte y la arquitectura. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Origen del concepto diseño (1775, Definición en la Real Cédula de creación de la Escuelas Gratuitas de Diseño: Barcelona, Madrid y Zaragoza). Reales Fábricas, Revolución Industrial, Arts and Crafts y Modernismo. La Bauhaus y otras escuelas de diseño en Europa. Consolidación del diseño. La democratización del diseño a partir de la 2ª Guerra Mundial. Tendencias, diseñadores y diseñadoras y empresas emblemáticas del diseño contemporáneo. Concepto glocal del diseño: piensa global y actúa local. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

1. TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO EN EL CONTEXTO DEL ARTE Y DE LA ARQUITECTURA
2. CONOCIMIENTO, ANÁLISIS Y SIGNIFICADO HISTÓRICO DEL DISEÑO
3. ORIGEN DEL CONCEPTO DISEÑO
 - 3.1 De las artes y oficios al diseño.
 - 3.1.1 Antecedentes en el siglo XVIII: la permanencia en la tradición.
 - 3.1.2 Oficios artesanos y artísticos
 - 3.2 S.XVIII. El espíritu ilustrado en España: despegue industrial.
 - 3.2.1. Las Reales Fábricas o “manufacturas” en el siglo XVIII. España: Santa Bárbara, Real Fábrica de Tapices.
 - 3.2.2. Fundación de las escuelas gratuitas de diseño: Madrid, Barcelona (1775-1808) y sus filiales, Zaragoza, Palma de Mallorca, Olot, Gerona.
 - 3.3. La revolución industrial. Inicios del diseño (siglo XIX)
 - 3.3. Arqueología del diseño: arte e industria.
 - 3.3.1. Los enemigos de la industrialización en occidente: John Ruskin y William Morris.
 - 3.3.2. Los inicios de la industrialización en España y las Reales Fábricas.
- 4 EL CAMBIO DE SIGLO: DEL ARTS AND CRAFTS AL MODERNISMO
 - 4.1 “Arts And Crafts” (1850-1914) Inglaterra y EE.UU
 - 4.2 Movimiento Estético (1970-1900)
 - 4.3 Primer Estilo Internacional en Diseño (1880-1910)
 - 4.3.1 Francia: “Art Nouveau” Hector Guimard
 - 4.3.2 Alemania: “Jugendstil”
 - 4.3.3 Austria: “Wiener Sezession”
 - 4.3.4 Italia: “The Stile Liberty”

- 4.3.5. Inglaterra: Escuela De Glasgow
- 4.3.4. España Modernismo: Gaudí
- 5. SIGLO XX. EL DISEÑO COMO MÉTODO: LA BAUHAUS (ALEMANIA)
- 5.1 Antecedentes: “Deutscher Werkbund” (1907-1935)
- 5.2. Contribución de las Vanguardias Históricas:
 - 5.2.2. De Stij (1917-1931) Países Bajos
 - 5.2.3. Constructivismo Ruso (1917-1935)
- 5.3 La Bauhaus (1919-1933): La Sistematización del Diseño.
- 5.4. Walter Gropius y los Maestros de la Bauhaus: Moholy-Nagy, Bayer, Schmidt y Schlemmer.
- 5.4. Proyección Internacional e Influencia de la Bauhaus: EE.UU
- 6. CONSOLIDACIÓN DEL DISEÑO
- 6.1 Triunfo del Movimiento Moderno
- 6.2. Estilo Internacional (1920-1980)
- 6.3. El Triunfo del Funcionalismo En El Diseño
- 6.4. Referencias eclécticas: “Art Decó” 1920-1980
- 7. LA DEMOCRATIZACIÓN DEL DISEÑO A PARTIR DE LA II GUERRA MUNDIAL
- 7.1 El diseño durante la Posguerra (1945-58)
- 7.2. Hacia la popularización del Diseño: Movimiento Pop (1958-1972)
- 7.3. Diseño Radical (1968-1978)
- 7.4. High Tech/Matt Black (1972-1985)
- 8. CONCEPTO GLOCAL DE DISEÑO
- 8.1 La cultura de la Imagen: De los diseños nacionales a la Imagen Global
- 8.2. La creación publicitaria y de Imagen en el contexto americano
- 8.3. Diseño Orgánico
- 8.4. Posmodernismo
- 8.5. Diseñadores Contemporáneos

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos

CT11 - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad

CT12 - 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

CT17 - 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..

4.2 Competencias Generales

CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

CG06 - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño

CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

CG12 - Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño

CG13 - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño

CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CG21 - Dominar la metodología de investigación.

4.3 Competencias Específicas

CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CE09 - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE13 - Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el

que se desarrolla el diseño gráfico

CE15 - 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.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades

Actividades Evaluables

Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	27	27%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	4	4%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	6	6%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	10	10%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	2	2%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	4	4%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	1	1%
Total horas presenciales		54	54%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	30	30%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la	8	8%

	preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	8	8%
	Total horas de trabajo autónomo	46horas	46%
	Total volumen de trabajo	100 horas	4 ETCS

5.2 Recursos

Para el desarrollo de la asignatura, se utilizarán los siguientes recursos e infraestructuras:

- Aulas con ordenador y cañón.
- Biblioteca
- Aulas informáticas, con acceso a Internet.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

AICHER, O. y KRAMPEN, M. Sistemas de signos en la comunicación visual. Manual para diseñadores, arquitectos, planificadores y analistas de sistemas. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.

AIGA. Símbolos de señalización. Barcelona: Gustavo Gili, 1984.

ARFUCH, L

CHAVES, N. y LEDESMA, M. Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos. Barcelona: Paidós, 1997.

ARGAN, G. C. Walter Gropius y la Bauhaus. Barcelona: Gustavo Gili, 1983.

BANHAM, R. Teoría y diseño arquitectónico en la era de la máquina. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1977.

BELTRAN, F. Acerca del diseño (1975). La Habana: Unión, 1984.

BLACKWELL, L. La tipografía del siglo XX. Barcelona: Gustavo Gili, 1993.

BONSIEPE, G. Diseño industrial. Artefacto y proyecto. Madrid: Alberto Corazón, 1975.

BORNSEN-HOLTMANN, N. Italian Design. Köln, Benedikt Taschen, 1994

CAROL, M. Diseño Barcelona. Barcelona, Fundación BCD, 1987.

DAVIS, F. La comunicación no verbal. Madrid, Alianza, 1986.

- DORFLES, G. El diseño industrial y su estética (1963). Barcelona, Labor, 1973.
- DORFLES, G. El Kitsch. Antología del mal gusto. Barcelona, Lumen, 1973.
- DORFLES, G. Las oscilaciones del gusto. El arte de hoy entre la tecnocracia y el consumismo. Barcelona, Gustavo Gili, 1983.
- DORFLES, G. Naturaleza y artificio. Barcelona, Lumen, 1972.
- DORFLES, G. Símbolo, comunicación y consumo. Barcelona, Lumen, 1975.
- DORMER, P. El diseño desde 1945. Barcelona, Destino, 1993.
- DURÁN-LÓRIGA, M. El Hombre y el diseño industrial. Madrid, Fundación J. March-Serie Universitaria, 1986.
- ELLIOT, D. Diseño, tecnología y participación. Barcelona, Gustavo Gili, 1980.
- EMERY, M. Muebles diseñados por arquitectos. 500 obras del diseño contemporáneo y dónde se pueden adquirir. Barcelona, Stylos, 1985.
- FAGÉS, J.B. y PAGANO, CH. Diccionario de los Medios de Comunicación. Técnica, Semiología, Lingüística. Valencia, Fernando Torres, 1978.
- FLEMING, J. Diccionario de las artes decorativas. Madrid, Alianza, 1987.
- FRY, R. Visión y diseño. Buenos Aires, Nueva Visión, 1959.
- GAVARRÓN, L. La mística de la moda. Barcelona, Anagrama, 1989.
- GIESZ, L. Fenomenología del Kitsch. Una aportación a la estética antropológica. Barcelona, Tusquets, 1973.
- HESKETT, J. Breve historia del diseño industrial. Barcelona, Ediciones del Serbal, 1985.
- LIPOVETSKY, G. El imperio de lo efímero. Barcelona, Anagrama, 1990.
- LOEWY, R. Diseño industrial. Barcelona, Blume, 1980.
- LLOVET, J. Ideología y metodología del diseño. Barcelona, Gustavo Gili, 1981.
- MALDONADO, T. El diseño industrial reconsiderado. Definición, historia, bibliografía
Barcelona, Gustavo Gili, 1977.
- MAÑÁ, J. El diseño industrial. Barcelona, Salvat, 1973.
- MOLES, A. El Kitsch, arte de la felicidad. Buenos Aires, Paidós, 1973.
- MUNARI, B. El arte como oficio. Barcelona, Labor, 1968.
- O'HARA, G. Enciclopedia de la moda. Barcelona, Destino, 1989.
- PEVSNER, N. Pioneros del diseño moderno. De William Morris a Walter Gropius. Buenos Aires, Infinito, 1977.

PITARCH, A. y DALMASES, N. de. El diseño artístico y su influencia en la industria en España desde finales del siglo XVIII hasta los inicios del XX. Madrid, Fundación J. March, 1979.

RAWSON, Ph. Diseño. Madrid, Nerea, 1990.

READ, H. Arte e industria. Principios del diseño industrial. Buenos Aires, Infimo, 1961.

SATUÉ, E. El diseño gráfico en España. Historia de una comunicación nueva. Madrid, Alianza, 1997.

SATUÉ, E. El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid, Alianza, 1994.

SCHMITTEL, W. Diseño industrial. Concepción/realización. Barcelona, Blume, 1975.

SELLE, G. Ideología y utopía del diseño. Contribución a la teoría del diseño industrial (1973). Barcelona, Gustavo Gili, 1975.

SOLANAS DONOSO, J. Diseño, arte y función. Madrid, Salvat, 1985.

SOLER, I. Teoría de la moda. Barcelona, Gráficas Fernando, 1975.

TAMBINI, M. El diseño del siglo XX. Barcelona, Ed. B. 1997.

VV.AA. El diseño en España. Antecedentes históricos y realidad actual (Catálogo). Madrid, Ministerio de Industria y Energía - Europalia 85, 1985.

VV.AA. La Bauhaus. Madrid, Alberto Corazón, 1971.

VV.AA. La innovación en el diseño y sus protagonistas: reflexiones sobre la innovación en los campos del diseño, la imagen y la comunicación. Curso de la Universidad Internacional Menéndez y Pelayo. Madrid, 1989.

VV.AA. Seminario de diseño industrial. Valparaíso, Departamento de Diseño de la Universidad de Chile, 1970.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

- CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos
- CET10 - Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
- CET11 - 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
- CET16 - 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 significativo.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

- CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CEG06 - Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
- CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
- CEG12 - Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño
- CEG13 - Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
- CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
- CEG21 - Demostrar dominio de la metodología de investigación.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

- CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
- CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los

receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CEE13 - Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico

CEE15 - 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.

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CEE13 - Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico

CEE15 - 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.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	<p>Se basa en la realización de una prueba específica de evaluación, de carácter escrito y/o práctico, donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura.</p> <p>Este examen final constará de tres bloques:</p> <p>a) Bloque teórico con textos referidos a estilos de diseño estudiados, a partir de los cuales el alumnado deberá responder a una serie de cuestiones para comprobar el grado de comprensión y adquisición de conocimientos del alumnado.</p> <p>b) Bloque práctico: Con la presentación de 30 imágenes de las cuales el alumnado deberá elegir 15, comentar los aspectos formales y estéticos más relevantes identificando su autor, etc.</p> <p>c) Bloque teórico-práctico: desarrollo de preguntas sobre el/la autor/a investigado.</p>	50 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	Consiste en la realización de una prueba de evaluación parcial, durante el desarrollo del curso, que permita comprobar el grado de asimilación de los contenidos por parte del estudiante.	20%
Actividades Prácticas	Son ejercicios prácticos realizados en la propia aula, tutorizados por el profesor, y que suponen una aplicación práctica, a modo de ejemplificación, de los contenidos descritos en la propia clase. Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del estudiante, así como la detección de dificultades en la asimilación de los contenidos. Al realizarse en la propia aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración, tanto a nivel individual como grupal.	3%
Trabajos Individuales o en Grupos	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. Se aplicarán criterios correctores para garantizar la evaluación del trabajo de todos los miembros del grupo, independientemente del resultado final del proyecto.	10%

Actividades Virtuales	Trabajos online sobre determinados aspectos de la materia.	10%
Trabajos de investigación	Consiste en la realización de trabajos y proyectos con finalidad descriptiva y expositiva a partir de una línea temática propuesta por el profesor, y en el que el estudiante debe realizar labores de búsqueda y gestión de información documental, fuentes bibliográficas, técnicas de exposición, etc.	5%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	La evaluación incluye la asistencia y aprovechamiento de los estudiantes de los seminarios y conferencias organizados en torno a los contenidos integrados en la asignatura.	2%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el desarrollo del curso se plantearán un catálogo de actividades complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente:

- La Asistencia a Seminarios y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- Visita a Exposiciones. En este caso, no hay una planificación previa pues depende de la programación de las instituciones culturales.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será participe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

- Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.
- Por otro, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explicita los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1ª Sesión	x			Tema 1. Teoría e historia del diseño en el contexto del arte y de la arquitectura.
	2ª Sesión	x	x		Tema 1. Práctica 0.
2ª	3ª Sesión	x			Tema 2. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño.
	4ª Sesión		x		Tema 2. Práctica 0.
3ª	5ª Sesión	x			Tema 3. Origen del concepto diseño.
	6ª Sesión		x		Práctica 1. Investigación sobre Concepto Diseño.
4ª	7ª Sesión		x	Exposiciones	Práctica 1. Investigación sobre Concepto Diseño.
	8ª Sesión		x	Exposiciones	Práctica. Investigación sobre Concepto Diseño.
5ª	9ª Sesión	x			Tema 4. El <i>Arts and Crafts</i> y el Modernismo
	10ª Sesión	x			Tema 4. El <i>Arts and Crafts</i> y el Modernismo
6ª	11ª Sesión		x	Exposiciones	Práctica 2. Diseñadores Tema 4
	12ª Sesión		x		Tema 5. La Bauhaus y otras escuelas de diseño en Europa.
7ª	13ª Sesión	x			Tema 5. La Bauhaus y otras escuelas de diseño en Europa.
	14ª Sesión	x			Tema 5. La Bauhaus y otras escuelas de diseño en Europa.
8ª	15ª Sesión		x		Práctica 2. Diseñadores Tema 5
	16ª Sesión				Práctica 2. Diseñadores Tema 5
9ª	17ª Sesión		x	Prueba	Tema 1-5
	18ª Sesión	x			Tema 6. Consolidación del diseño
10ª	19ª Sesión	x			Práctica 2. Diseñadores Tema 6
	20ª Sesión		x		Práctica 2. Diseñadores Tema 6
11ª	21ª Sesión	x			Tema 7. La democratización del diseño
	22ª Sesión	x			Tema 7. La democratización del diseño
12ª	23ª Sesión		x		Práctica 2. Diseñadores Tema 7
	24ª Sesión		x		Práctica 2. Diseñadores Tema 7
13ª	25ª Sesión		x		Práctica 2. Diseñadores Tema 7
	26ª Sesión		x		Práctica 2. Diseñadores Tema 8
14ª	27ª Sesión		x	Trabajo equipo	Tema 8. Tendencias, diseñadores y empresas
	28ª Sesión	x		Trabajo equipo	Tema 8. Tendencias, diseñadores y empresas
15ª	29ª Sesión	x			Tema 9. Concepción glocal del diseño
	30ª Sesión	x			Repaso
16ª	29ª Sesión	x			Tema 9. Concepción glocal del diseño
	30ª Sesión	x			Repaso
17ª	29ª Sesión	x			Tema 9. Concepción glocal del diseño
	30ª Sesión	x			Repaso
18ª	29ª Sesión	x			Tema 9. Concepción glocal del diseño
	30ª Sesión	x			Repaso