

Título Superior de las  
Enseñanzas Artísticas Superiores  
de Diseño (nivel grado)

Curso 2015-2016

---

Guía docente de  
**Arte, artesanía y diseño**  
Especialidad de Diseño de Producto

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)  
 Guía docente de la asignatura **Arte, artesanía y diseño**

### 1. Identificación de la asignatura

Tipo	Obligatoria de especialidad
Materia	Proyectos de productos y sistemas
Especialidad	Diseño de Producto
Periodo de impartición	Curso 3º / 2º semestre
Nº créditos	2
Departamento	Cultura y gestión del diseño
Idioma	Español

### 2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Rey García, Fernando	frey@esdmadrid.es

### 3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Rey García, Fernando	frey@esdmadrid.es	3pA y 3pB

### 4. Presentación de la asignatura

Arte, artesanía y diseño es una asignatura obligatoria de la especialidad de Diseño de Producto de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño, perteneciente a la materia Proyectos de Productos y Sistemas. Su carácter es eminentemente propositivo, ya que emplaza a estos tres grandes ámbitos de la actividad humana a entablar un diálogo y a abrir nuevas vías para una colaboración mutua. Su función es reforzar al resto de asignaturas del tercer curso de la materia de Proyectos, ofreciendo una reflexión crítica sobre los ámbitos y productos del diseño. Esta asignatura contribuye a la adquisición de las siguientes competencias del Título superior de Diseño, nivel grado, en la especialidad de Diseño de Producto:

- 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.
- Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

Al diseñador de hoy le interesa participar en actividades profesionales que no prescindan de los valores y actitudes arraigados en la tradición artística y artesanal. Nos encontramos en un momento histórico marcado no solo por las consecuencias de la crisis económica, sino también por la extenuación de un modelo social basado en un consumo desmedido. La vida de los seres humanos y de las colectividades es mucho más. Desde la esfera antropológica, el diseño sale hoy al encuentro de la diversidad de formas de vida y actividades productivas que persisten en el conjunto del planeta. Por tanto, lejos de someterse a los dictados y límites establecidos para su diferenciación, el arte, la artesanía y el diseño están llamados a entenderse por el bien de todos.

Como el artista, el diseñador posee una visión personal. Desde la intimidad de su creación, el artista contemporáneo nos ofrece la posibilidad de alumbrar nuevas visiones de nosotros mismos. Además, tanto el artista como el artesano, y también el diseñador, poseen un conocimiento y un método con los que se enfrentan a un material o a una actividad concreta, encontrando soluciones ingeniosas, muchas veces inesperadas, que tienen que ver con la estética, pero también con la activación de la economía, el cambio social y la cultura.

Particularmente, esta asignatura pretende demostrar que el diseño puede aliarse con procesos artesanales o industriales que, por distintas circunstancias, atraviesan un mal momento o que en determinados casos podrían desaparecer. El talento del diseñador puede aplicarse a reinventar, revitalizar, poner en el mercado productos cuya identidad, historia e incluso sus debilidades, pueden convertirse en su mejor activo.

En España aún contamos con un vasto patrimonio en este tipo de procesos que hay que conservar y promocionar si queremos que el consumidor del siglo XXI vuelva a usar muebles y objetos que, en este momento, asocia con modos de vida anticuados y poco atractivos. De ahí que esta asignatura fomente en los alumnos posibles modelos de colaboración del diseño con emprendedores interesados en rescatar nuestra herencia y tradición proporcionándoles una nueva oportunidad.

También es necesario que los alumnos comprendan que más allá de la concepción ortodoxa que hemos heredado del diseño, la necesidad de los fabricantes o de los artesanos de experimentar con nuevas ideas, la falta de recursos de determinados grupos sociales o la solución a problemas medioambientales, dan una oportunidad al diseñador para potenciar, con inteligencia y sensibilidad, el sabio uso de los elementos que tiene a su disposición, de una manera creativa y sorprendente. Es aquí donde también el diseño establece un diálogo con el arte, formulando preguntas sobre nuevas formas de estar, vivir y pensar la realidad.

Para alcanzar estos propósitos, la asignatura ofrece un marco teórico al estudiante que le proporciona la comprensión suficiente de las diferencias y similitudes entre estos ámbitos, tanto desde el punto de vista epistemológico, como de los diferentes modos de producción, incidiendo especialmente en los diseñadores que en la actualidad apuestan por las premisas anteriormente expuestas.

El aprendizaje de los estudiantes lo promueve su propia actividad investigadora, concentrada en una propuesta individual de investigación. La investigación es un proceso de aprendizaje que activa la propia reflexión y organiza la gestión del conocimiento necesaria para profundizar en los procesos y factores del diseño. Para adquirir esta competencia los estudiantes elaborarán un proyecto de investigación dirigido por el profesor, que incidirá en la formación de la capacidad conceptual, la gestión de la complejidad, el manejo selectivo de documentación, el empleo de metodologías de análisis y los procesos de toma de decisiones cualificadas.

#### 4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Es recomendable que los alumnos que cursen esta asignatura hayan superado previamente Teoría e Historia del Arte, así como Teoría e Historia del Diseño. Esto les va a permitir comprender la especificidad de esta asignatura sobre la base de unos conocimientos generales de la materia ya asimilados y unas prácticas metodológicas adquiridas.

## 5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
1CT Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
2CT Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
3CT Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
4CT Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
6CT Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
7CT Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo

8CT Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
15CT Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
17CT 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>Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)</b>
1CG Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
4CG Profundizar en la historia y la tradición del diseño, de la artesanía y del arte
5CG Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
6CG Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
9CG Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales
10CG Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
11CG Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
13CG Dominar la metodología de investigación
<b>Competencias específicas (propias de esta asignatura)</b>
4CEP Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
13CEP Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño
14CEP Comprender la función histórica del diseño como mediador entre arte, la tecnología, la producción, el consumo y la cultura
15CEP 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
<b>Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)</b>
CEP1 Fomentar la búsqueda de posibles conexiones entre el arte, la artesanía y el diseño contemporáneos, en pro de un enriquecimiento mutuo de los respectivos ámbitos disciplinares
CEP2 Descubrir la capacidad del diseño para revitalizar industrias en desuso incidiendo en los factores de calidad de las mismas
CEP3 Impulsar críticamente la autoría del diseñador como creador de obras dotadas de sensibilidad funcional y estética
CEP4 Fomentar la colaboración del diseñador con colectivos que promuevan intervenciones para el acrecentamiento de la autoestima de grupos sociales desfavorecidos
CEP5 Investigar elementos singulares o aspectos concretos relacionados con la temática de la asignatura
CEP6 Analizar las relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CEP7 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
CEP8 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño, y su vinculación con el arte y la artesanía
CEP9 Expresar y comunicar experiencias oralmente y por escrito, apreciando la necesidad de una utilización cuidadosa del lenguaje y de un vocabulario preciso
CEP10 Adquirir conceptos teóricos e instrumentos básicos de análisis e interpretación de textos e imágenes fundamentales de la teoría y la crítica del diseño, del arte, de la artesanía en el contexto de la cultura contemporánea
CEP11 Adquirir un conocimiento integrado entre las producciones de diseño, del arte y de la artesanía en una perspectiva diacrónica general
CEP12 Identificar fuentes de información manejando recursos diversos para elaborar datos e información

## 6. Resultados de aprendizaje

Se espera que los estudiantes que superen la asignatura sean capaces de:

1. Definir los conceptos que vinculan al diseño con el arte y la artesanía.
2. Identificar, clasificar y comparar diseñadores que incorporan a su actividad profesional componentes artísticos o artesanales.
3. Aplicar los casos estudiados, transfiriendo los conocimientos adquiridos a la creación de una propuesta personal de investigación, extraída de la temática de la asignatura.
4. Analizar todos los extremos del tema de investigación elegido, acotándolo en función de la viabilidad de su desarrollo en el marco de la programación de la asignatura y de la elección de los instrumentos metodológicos apropiados para su estudio.
5. Integrar los datos extraídos del trabajo de campo, componiendo un relato que los interprete.
6. Redactar un discurso autónomo acerca de las relaciones entre el arte, la artesanía y el diseño, derivado necesariamente de los logros alcanzados en la indagación propia.

## 7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Arte, artesanía y diseño: Conexiones	Tema 1. Tiempo y mitos
	Tema 2. Categorías de objetos
	Tema 3. Tecnología y mercado
II.- Práctica	Proyecto de investigación

## 8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
<p><b>Clases teóricas</b>            El conocimiento crítico de los conceptos teóricos será suministrado por el profesor en las clases teóricas. La actividad del alumno, consiste en estudiar, comprender y asimilar las conexiones entre arte, artesanía y diseño y demostrar capacidad de análisis de los temas y apartados tratados</p>
<p><b>Clases prácticas</b>            Proyecto individual de investigación            Exposición oral de tareas            Debate en grupo            Presentación oral del trabajo de investigación            Visitas a exposiciones, estudios o talleres            PDF (Public Design Festival). Jornadas de la ESDM</p>
<p><b>Aula virtual</b>            Seguimiento y realización de las tareas programadas. De carácter obligatorio para todos los alumnos.</p>
<p><b>Prueba escrita</b> (para alumnos con pérdida de la evaluación continua)            Actividad de control y evaluación de los contenidos de la asignatura</p>

## 9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas <b>(a)</b>	36 horas (60%)
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas <b>(b)</b>	24 horas (40%)
<b>Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)</b>	<b>60 horas</b>

**(a):** Docencia directa: horas lectivas con el profesor

**(b):** Trabajo autónomo del estudiante

## 10. Metodología

Esta asignatura corresponde a un perfil teórico-práctico, cuya metodología docente aspira a favorecer el pensamiento creativo y crítico, enseñando a aprender, a fin de superar el objetivo de enseñar sólo conocimientos, para pasar a priorizar la adquisición de competencias mediante la instrucción en las capacidades, habilidades y destrezas exigidas por la profesión de diseñador, asumidas por el plan de estudios.

La acción educativa de esta asignatura se produce en dos espacios diferenciados y complementarios, el aula virtual y el aula presencial. El aula presencial es el lugar físico en el que se produce el encuentro y la intervención del profesor y los alumnos. Es el lugar idóneo para la clase magistral, para el debate y para las presentaciones de las tareas realizadas por los alumnos, relacionadas con el proyecto de investigación que cada uno desarrolla, así como para la exposición y defensa del trabajo final.

Esta distribución de las actividades entre el espacio virtual y el presencial favorece el trabajo autónomo de los alumnos y la adquisición por éstos de un elenco de capacidades más amplio. Además, las diferentes aportaciones y debates en el aula presencial se concretan en las correspondientes entregas y comunicados producidos en el aula virtual.

Todas ellas son actividades evaluables. La asistencia a clase es obligatoria, por lo que quedará registrada oportunamente.

Por otra parte, si el profesor lo estima conveniente, podrá poner a disposición de los alumnos en el aula virtual los materiales y recursos didácticos relativos a los contenidos temáticos de la asignatura. Además, como herramienta formal de comunicación, el aula virtual es un lugar apropiado para la notificación de eventos o actividades de interés en el ámbito de la asignatura.

En definitiva, la puesta en marcha de estas herramientas y metodologías permite ampliar la capacidad formadora de esta asignatura, que atiende, no solo a la clase magistral, sino a una diversificación de estrategias educativas, en el buen entendido de que la aportación de la materia a los objetivos generales del currículo del diseño no ha de constituirse sobre la base de que la adquisición de un conocimiento de calidad sea un fin en sí mismo, sino de que éste se ponga a disposición del fomento en los alumnos de una conciencia crítica y selectiva.

## 11. Evaluación y calificación

### 11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

La evaluación continua se concreta en la comprobación sistemática de los resultados de aprendizaje que garantizan la adquisición de las competencias prescritas.

#### Trabajo de investigación

En el aula virtual se planifican las tareas a realizar por los alumnos, correspondientes al Trabajo de investigación. Esta plataforma digital registrará las entregas de las tareas programadas, que los alumnos han de realizar según el calendario establecido, no admitiéndose entregas de tareas fuera de plazo. Asimismo comunicará las observaciones, orientaciones, correcciones y evaluación que el profesor realice a cada alumno para el adecuado seguimiento y progreso del trabajo, hacia la consecución de los resultados de aprendizaje de los estudiantes. En el aula presencial se presentan las tareas realizadas y se organizan los debates al respecto. Tiene carácter de actividad evaluable la exposición pública del trabajo, una vez finalizado el mismo.

### 11.2. Criterios de evaluación

#### Trabajo de investigación

El progreso del Trabajo de investigación se mide por el sistema de evaluación continua. La investigación es una actividad cuyos resultados de aprendizaje favorecen la adquisición de competencias generales y transversales. Es una actividad eminentemente práctica en la que se trabaja la competencia general que el diseñador ha de poseer para demostrar capacidad crítica y para saber plantear estrategias de obtención de datos y creación de conocimiento. También favorece la adquisición de diversas competencias transversales, como son la organización y planificación del trabajo de forma eficiente y motivadora o la interlocución con personas y organizaciones vinculadas al proyecto de investigación.

Asimismo, en este proyecto se evalúa la capacidad intelectual del estudiante para trabajar de forma autónoma, valorando su iniciativa y el espíritu emprendedor que tendrá que demostrar en su futuro ejercicio profesional.

En su dimensión de proceso de generación de conocimiento, el trabajo de investigación incrementa su capacidad para plantear hipótesis, reunir información oportuna, analizándola, sintetizándola y contrastándola, desarrollando así el razonamiento crítico de ideas y argumentos.

Esto exige que el estudiante evalúe permanentemente los resultados que va alcanzando, tomando decisiones al respecto, ejerciendo la autocritica, rectificando y corrigiendo. Se trata de solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo.

Además, la investigación individual permite entablar debates fundamentados en el aula presencial. La puesta en común de las diversas propuestas y las soluciones adoptadas, retroalimenta el conjunto de las iniciativas, fomentando la crítica constructiva del trabajo en equipo.

Finalmente, se valorará la habilidad para exponer y comunicar la experiencia oralmente y por escrito, apreciando la necesidad de una utilización de un vocabulario preciso y del uso correcto del lenguaje, al servicio de una transmisión convincente del esfuerzo realizado y de los logros obtenidos.

### 11.3. Criterios de calificación

En la convocatoria ordinaria la calificación del Trabajo de Investigación supondrá el 100% del total de la evaluación de la materia. Cada una de las tareas que componen el trabajo de investigación, y que los alumnos han de entregar dentro de los plazos determinados, serán calificadas según los criterios de evaluación anteriormente descritos. No obstante, al ser esta actividad progresiva, su evaluación es continua, por lo que la calificación final del trabajo no ha de ser necesariamente el resultado de la media aritmética de todas las calificaciones parciales.

La convocatoria extraordinaria consistirá en la realización de una prueba escrita que comprenderá dos partes:

a) Comentario escrito sobre las cuestiones que se enuncien relativas a los contenidos de la materia.

b) Proyecto de investigación.- Atendiendo a las instrucciones que se suministrarán en la misma prueba. A este respecto, entiéndase que no se trata de entregar en esta prueba un trabajo de investigación ya realizado, sino de plantear un proyecto para una supuesta investigación, con arreglo a los requisitos expuestos en esta guía docente para su elaboración y a toda la documentación suministrada en el aula virtual relativa a esta actividad.

#### 11.4. Ponderación de los instrumentos para la evaluación continua

El sistema de evaluación de las titulaciones en el marco del espacio europeo de educación superior es la evaluación continua. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria. El porcentaje mínimo de asistencia a clase es el 70% del total (12 clases presenciales).

Aquellos alumnos que no puedan optar a la evaluación continua tienen derecho en última instancia a ser evaluados dentro de la convocatoria ordinaria.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Práctica: Trabajo de investigación	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase tienen derecho en última instancia a ser evaluados dentro de la convocatoria ordinaria. Estos alumnos serán evaluados de acuerdo a los siguientes parámetros:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba escrita	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria podrán examinarse de la asignatura en convocatoria extraordinaria.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba escrita	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba	100%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>



## 12. Recursos y materiales didácticos

La documentación escrita, visual o audiovisual de referencia será suministrada preferentemente en el aula virtual.

### 12.1. Bibliografía general

Título	<b><i>Artista y Designer</i></b>
Autor	MUNARI, Bruno.
Editorial	Valencia, Fernando Torres, 1974
Título	<b><i>Historia de las artes aplicadas en industriales en España</i></b>
Autor	BONER CORREA, Antonio (coordinador)
Editorial	Madrid, Cátedra, 1982
Título	<b><i>La configuración del tiempo. Observaciones sobre la historia de las cosas</i></b>
Autor	KUBLER, George.
Editorial	Madrid, Nerea, 1988

### 12.2. Bibliografía complementaria

Título	<b><i>¿Ha muerto el arte moderno?</i></b>
Autor	GABLIK, Suzi
Editorial	Barcelona, Blume, 1987
Título	<b><i>Las vanguardias artísticas del siglo XX</i></b>
Autor	DE MICHELI, Mario
Editorial	Madrid, Alianza Forma, 1979
Título	<b><i>El lenguaje de las cosas</i></b>
Autor	SUDJIC, Deyan
Editorial	Madrid, Turner, 2009
Título	<b><i>Ideales e ídolos. Ensayos sobre los valores en la historia y el arte</i></b>
Autor	GOMBRICH, E. H.
Editorial	Barcelona, Gustavo Gili, 1981
Título	<b><i>Diseño industrial en España</i></b>
Autor	VV.AA.
Editorial	Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 1998
Título	<b><i>El artista y la ciudad</i></b>
Autor	TRÍAS, Eugenio
Editorial	Barcelona, Anagrama, 1983
Título	<b><i>El lenguaje del arte</i></b>
Autor	CALABRESE, Omar
Editorial	Buenos Aires, Paidós, 1987
Título	<b><i>Diseño, arte y función</i></b>
Autor	SOLANAS DONOSO, Jesús
Editorial	Madrid, Salvat Aula Abierta, 1981

Título	<b><i>Conceptos de arte moderno</i></b>
Autor	STANGOS, Nikos
Editorial	Madrid, Alianza Forma, 1986
Título	<b><i>Imágenes interpuestas. De las costumbres al arte</i></b>
Autor	DORFLES, Gillo
Editorial	Madrid, Espasa Calpe, 1989
Título	<b><i>El diseño en la vida cotidiana</i></b>
Autor	HESKETT, John
Editorial	Barcelona, Gustavo Gili, 2005
Título	<b><i>Diseño y nostalgia. El consumo de la historia</i></b>
Autor	CAMPI, Isabel
Editorial	Barcelona, Santa & Cole, 2007
Título	<b><i>El sistema de los objetos</i></b>
Autor	BAUDRILLARD, Jean
Editorial	Madrid, Siglo XXI, 2010
Título	<b><i>Arte e industria en España, 1774-1907</i></b>
Autor	PITARCH, A. José
Editorial	Barcelona, Blume, 1982
Título	<b><i>Arte y antropología</i></b>
Autor	ALCINA FRANCH, José
Editorial	Madrid, Alianza Forma, 1982
Título	<b><i>Mito y razón</i></b>
Autor	GADAMER, Hans-Georg
Editorial	Barcelona, Paidós, 1999
Título	<b><i>La psicología de los objetos cotidianos</i></b>
Autor	NORMAN, Donald A.
Editorial	Madrid, Nerea, 1998
Título	<b><i>Arte y revolución industrial</i></b>
Autor	KLINGENDER, Francis D.
Editorial	Madrid, Cátedra, 1983
Título	<b><i>Contaminaciones figurativas</i></b>
Autor	MARCHÁN FIZ, Simon
Editorial	Madrid, Alianza, 1986
Título	<b><i>Historia de la tecnología</i></b>
Autor	CARDWELL, Donald
Editorial	Madrid, Alianza, 1996
Título	<b><i>Las técnicas artísticas</i></b>
Autor	MALTESE, Corrado
Editorial	Madrid, Cátedra, 1980
Título	<b><i>Historia de las artes aplicadas en industriales en España</i></b>
Autor	BONER CORREA, Antonio (coordinador)
Editorial	Madrid, Cátedra, 1982

### 12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	METROPOLITAN MUSEUM OF ART <a href="http://www.metmuseum.org/collections/search-the-collections">http://www.metmuseum.org/collections/search-the-collections</a>
Dirección 2	VICTORIA AND ALBERT MUSEUM <a href="http://www.vam.ac.uk/">http://www.vam.ac.uk/</a>
Dirección 3	MUSEO NACIONAL DE ARTES DECORATIVAS <a href="http://ceres.mcu.es/pages/SimpleSearch?Museo=MNAD">http://ceres.mcu.es/pages/SimpleSearch?Museo=MNAD</a>
Dirección 4	<a href="http://www.rosenbaum.com.br/">http://www.rosenbaum.com.br/</a> Empresa brasileña de diseño que desarrolla el concepto de MORAR, que conecta valores como la identidad cultural, la cultura popular, la memoria y la inclusión.
Dirección 5	<a href="http://pedrita.net/about/">http://pedrita.net/about/</a> Estudio de diseño lisboeta cuyo trabajo se inspira en las formas y técnicas tradicionales de la cultura material portuguesa
Dirección 6	<a href="http://www.tomas-alonso.com/">http://www.tomas-alonso.com/</a> Diseñador español cuyo trabajo se sitúa en la frontera entre arte y diseño
Dirección 7	<a href="http://www.curroclaret.com/">http://www.curroclaret.com/</a> Diseñador barcelonés y profesor de la Escuela Elisava, interesado en la ampliación de los campos y conceptos del diseño
Dirección 8	<a href="http://catalandeocon.com/">http://catalandeocon.com/</a> Diseñador madrileño que practica una sofisticada sencillez no exenta de la búsqueda de otras experiencias y asociaciones
Dirección 9	<a href="http://www.guillemferran.com/">http://www.guillemferran.com/</a> Diseñador nacido en Tarragona, interesado por la conexión emocional de los objetos, incorporando sensibilidad y sentido del humor
Dirección 10	<a href="http://www.tomaskral.ch/en/bio">http://www.tomaskral.ch/en/bio</a> Diseñador eslovaco que trabaja con frescura las técnicas tradicionales como el vidrio y la cerámica buscando soluciones creativas desde enfoques innovadores
Dirección 11	<a href="http://www.jongeriuslab.com/">http://www.jongeriuslab.com/</a> Diseñadora holandesa que, con la innovación como máxima prioridad, le interesa la fusión entre industria y artesanía, entre alta y baja tecnología, entre tradición y contemporaneidad
Dirección 12	<a href="http://www.martinazua.com/">http://www.martinazua.com/</a> Nacido en el País Vasco, desarrolla su actividad en Barcelona, tiene en cuenta la producción local, comprometida con el medio ambiente y el desarrollo social, y la comunicación global
Dirección 13	<a href="http://www.bcxsy.com/">http://www.bcxsy.com/</a> BCXSy es el producto de la colaboración de los diseñadores Boaz Cohen y Sayaka Yamamoto. hacen hincapié en la belleza, la pureza, la inteligencia, la conciencia emocional, la experiencia personal y la interacción personal
Dirección 14	<a href="http://floriesalnot.com/Profil.html">http://floriesalnot.com/Profil.html</a> Florie Salnot es una diseñadora francesa que utiliza el diseño como un medio para mejorar la vida de las personas, fortalecer la confianza individual y cultural y para permitir una vida independiente.
Dirección 15	<a href="http://campanas.com.br/">http://campanas.com.br/</a> Los brasileños hermanos Campana son especialistas en desarrollar proyectos que relacionan el diseño con la artesanía y el arte
Dirección 16	<a href="http://www.designfront.org/contact.php">http://www.designfront.org/contact.php</a> Sofia Lagerkvist, Charlotte von der Lancken y Anna Lindgren forman el grupo de diseño sueco Front. Su trabajo muestra un diálogo abierto al mundo, a la vida cotidiana y a la artesanía local
Dirección 17	<a href="http://www.scholtenbaijings.com/">http://www.scholtenbaijings.com/</a> Este grupo holandés manifiesta que la era del diseño individualista ha acabado y apuestan por que la disciplina del diseño tengan en cuenta nuevas vías de colaboración social e industrial
Dirección 18	<a href="http://maxlamb.org/">http://maxlamb.org/</a> Diseñador instalado en Londres que obtiene una nueva expresividad partiendo de la calidad de las técnicas y materiales tradicionales

Dirección 19	<a href="http://www.michael-young.com/">http://www.michael-young.com/</a> El estudio de Michael Young se fundada en Londres en 1994 y desde 2006 tiene su sede en Hong Kong. Se ha especializado en la conexión entre el diseño moderno y las capacidades técnicas de la industria local, en este caso china
Dirección 20	<a href="http://www.fundesarte.org/">http://www.fundesarte.org/</a> Fundación Española para la Innovación de la Artesanía (Fundesarte). Entidad pública estatal adscrita al Ministerio de Industria, Energía y Turismo, encargada de promocionar la artesanía española dentro y fuera de nuestras fronteras

#### 12.4. Otros materiales y recursos didácticos

Visitas	Estudio y visita a colecciones, exposiciones temporales, museos, centros de producción, monumentos o lugares históricos, relacionados con la asignatura
---------	---

#### 13. Profesorado

Nombre y apellidos	<b>Fernando Rey García</b>
Correo electrónico	frey@esdmadrid.es
Departamento	Cultura y Gestión del Diseño
Categoría	Catedrático de Artes Plásticas y Diseño. Especialidad: Historia del Arte
Titulación Académica	Licenciado en Geografía e Historia. Sección: Historia del Arte. Universidad Complutense de Madrid
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura (si procede)	Catedrático de Historia del Arte: 20 años Consejero Técnico de Artes Plásticas y Diseño del Ministerio de Educación del Gobierno de España: 10 años. Asesor del Centro Nacional de Innovación y Comunicación Educativa (CNICE) del Ministerio de Educación del Gobierno de España: 10 años Asesor de la Fundación Centro Nacional del Vidrio: 10 años Investigación: "Los Estudios Superiores de Diseño en España". Servicio de Estudios del BBV, Madrid, 1996. Miembro de la Asociación Española de Críticos de Arte (A.E.C.A.)

#### 14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

<p>En los últimos años, esta asignatura ha promovido un debate entre los estudiantes a cerca de las reflexiones que el arte contemporáneo o la artesanía proponen al diseñador. Esto ha supuesto otear otros horizontes en el diseño de producto que permiten desarrollar una actitud más abierta a diversas posibilidades creativas y productivas. Estimulan esta visión ciertas demandas que la sociedad y la economía están emitiendo en estos tiempos.</p> <p>Por otra parte, en el contexto de la especialidad de diseño de producto, esta asignatura permite realizar una investigación empírica que pone en práctica instrumentos de generación, análisis e interpretación de datos que contribuyen a que la toma de decisiones del diseñador se sostenga sobre una evaluación de necesidades y opciones contrastadas. Este ensayo en el curso tercero adopta así un carácter propedéutico para la fase de investigación del Trabajo Fin de Estudios que se realizará en el cuarto curso.</p>
--

**Cronograma Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: Arte, Artesanía y Diseño

CURSO: 3º

SEMESTRE: 2º

ESPECIALIDAD: Diseño de Producto

PROFESOR: Fernando Rey

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>CLASES TEÓRICAS</b>									
BLOQUE		Arte, artesanía y diseño: Conexiones							
TEMA	Presentación de la Guía didáctica, del cronograma de trabajo y del modelo investigador	1. TIEMPO Y MITOS 1.1. Introducción: Arte, artesanía y diseño: Cruce de caminos	1. TIEMPO Y MITOS 1. 2. Persistencia del tiempo y rupturas	1. TIEMPO Y MITOS 1. 3. Cultura material y mitos	1. TIEMPO Y MITOS 1. 4. El canon clasicista y su transgresión	2. CATEGORÍAS DE OBJETOS 2. 1. Sistemas de objetos	2. CATEGORÍAS DE OBJETOS 2. 2. El arte como proyección personal	2. CATEGORÍAS DE OBJETOS 2. 3. La artesanía como paradigma	2. CATEGORÍAS DE OBJETOS 2. 4. Decoro y ornamentación
METODOLOGÍA	Presentación	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral
COMPETENCIAS	1CT, 2CT, 8CT, 4CG, 6CG, 4CEP, 13CEP, 15CEP, CEP1, CEP3, CEP6, CEP8, CEP10, CEP11								
<b>CLASES PRÁCTICAS</b>									
BLOQUE		VIII.- Trabajo de investigación							
TEMA		4. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Fase 1ª. Propuesta	4. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Fase 1ª. Propuesta	4. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Fase 1ª. Propuesta	4. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Fase 1ª. Propuesta	4. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Fase 1ª. Plan de trabajo	4. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Fase 2ª. Trabajo de campo	4. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Fase 2ª. Trabajo de campo	PDF (Public Design Festival). Jornadas de la ESDM
ACTIVIDAD		Tarea 1. Búsqueda de propuestas. Aula presencial	Tarea 2. Concreción del planteamiento inicial	Tarea 3. Entrega doc. 1. Aula virtual	Tarea 4. Entrega doc. 2. Aula virtual	Tarea 5. Entrega doc. 3. Aula virtual	Tarea 6. Entrega doc. 4. Aula virtual	Tarea 7. Entrega doc. 5. Aula virtual	Participación colaborativa en las actividades programadas
METODOLOGÍA		Reflexión individual expuesta y trabajo en equipo	Aportaciones individuales y debate de ideas. Aula presencial	Presentación de la propuesta de investigación	Definición y enunciado del tema y de las preguntas de investigación	Planificación. Plan de trabajo	Selección de los instrumentos y de las estrategias de investigación	Aplicación del trabajo de campo	Reflexión colectiva sobre la temática tratada
COMPETENCIAS	1CT, 2CT, 3CT, 4CT, 6CT, 7CT, 8CT, 15CT, 17CT, 1CG, 5CG, 6CG, 9CG, 10CG, 11CG, 13CG, 13CEP, 15CEP, CEP2, CEP3, CEP4, CEP5, CEP6, CEP7, CEP8, CEP9, CEP11, CEP12								

**Cronograma Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: Arte, Artesanía y Diseño

CURSO: 3º

SEMESTRE: 2º

ESPECIALIDAD: Diseño de Producto

PROFESOR: Fernando Rey

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
<b>CLASES TEÓRICAS</b>									
BLOQUE	Arte, artesanía y diseño: Conexiones								
TEMA	3.- TECNOLOGÍA Y MERCADO 3. 1. Evolución tecnológica y economía	3.- TECNOLOGÍA Y MERCADO 3. 2 Conceptos de producto	3.- TECNOLOGÍA Y MERCADO 3. 3. Alta cultura y subcultura						PRUEBA ESCRITA Convocatoria extraordinaria
METODOLOGÍA	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral						
COMPETENCIAS	1CT, 2CT, 8CT, 4CG, 6CG, 4CEP, 13CEP, 15CEP, CEP1, CEP3, CEP6, CEP8, CEP10, CEP11								

<b>CLASES PRÁCTICAS</b>									
BLOQUE	VIII.- Trabajo de investigación								
TEMA	4. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Fase 2ª. Trabajo de campo	4. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Fase 3ª. Redacción		4. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Fase 3ª. Redacción	4. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Fase 4ª. Exposición	4. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Fase 4ª. Exposición	4. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Fase 4ª. Exposición	4. PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Fase 4ª. Exposición	
ACTIVIDAD	Tarea 8. Entrega doc. 6. Aula virtual	Tarea 9. Borrador Entrega doc. 6. Aula virtual		Tarea 10. Trabajo definitivo Entrega doc. 7. Aula virtual y en soporte papel	Tarea 11. Exposición Oral Presentación del trabajo en el aula presencial. Debate	Tarea 11. Exposición Oral Presentación del trabajo en el aula presencial. Debate	Tarea 11. Exposición Oral Presentación del trabajo en el aula presencial. Debate	Tarea 11. Exposición Oral Presentación del trabajo en el aula presencial. Debate	
METODOLOGÍA	Documentación. Análisis de los datos	Redacción		Redacción	Presentación en público	Presentación en público	Presentación en público	Presentación en público	
COMPETENCIAS	1CT, 2CT, 3CT, 4CT, 6CT, 7CT, 8CT, 15CT, 17CT, 1CG, 5CG, 6CG, 9CG, 10CG, 11CG, 13CG, 13CEP, 15CEP, CEP2, CEP3, CEP4, CEP5, CEP6, CEP7, CEP8, CEP9, CEP11, CEP12								