

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

Curso 2018-2019

---

Guía docente de  
**Teoría e Historia del Diseño**

Especialidad de Diseño: Interiores, Gráfico, Moda y Producto

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

Guía docente de la asignatura **Teoría e Historia del Diseño**

### 1. Identificación de la asignatura

Tipo	Formación básica
Materia	Historia de las Artes y el Diseño
Especialidad	Diseño Gráfico / Diseño de interiores / Diseño de Moda / Diseño de Producto
Periodo de impartición	Curso 2º/ 1º semestre
Nº créditos	4
Departamento	Cultura y gestión del diseño
Idioma/s	Español

### 2. Profesor responsable de la asignatura

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

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Calvo Sainz, M. Carmen	ccalvo@esdmadrid.es	2Gb 2Ib 2Pb
Rey García, Fernando	frey@esdmadrid.es	2Ia 2Pa
Soto Ruano, Cristina	csoto@esdmadrid.es	2Ma2Mb
Martín Blanco, Paulino	Paulino.martin@educa.madrid.org	2Ga

### 4. Presentación de la asignatura

Teoría e Historia del Diseño es una asignatura de formación básica. Es por ello que su contenido es común a las cuatro especialidades, las cuales nutren y enriquecen la temática que desarrolla la asignatura.

Para los estudiantes esta asignatura se encuentra en el nivel de aprendizaje del segundo curso. Si el primer curso se ha caracterizado por la iniciación y fundamentación básica en todos los ámbitos de la de teoría e historia del Arte, ahora se espera de esta asignatura que aporte al estudiante una visión general del diseño en sus diversas manifestaciones y en su devenir histórico, desde la Revolución industrial hasta nuestros días. Por ello, incide en los ámbitos de la cultura material no específicos de la especialidad a la que pertenece cada grupo de alumnos, ya que en 3º se impartirá la teoría e historia propia de cada especialidad de diseño.

Dentro del plan de estudios de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, la asignatura de Teoría e Historia del Diseño contribuye a formar el currículo del diseñador al proporcionarle un conocimiento sistematizado de los hechos, procesos y producciones de diseño en el mundo moderno y contemporáneo. La asignatura ofrece una ordenación histórica de las causas, formación y crecimiento del diseño, evitando así la percepción de la historia del diseño como un cúmulo de objetos, imágenes, productos y ambientes, diseminados en el universo del consumo en

las sociedades modernas, e inconexos entre sí.

Como asignatura perteneciente a la materia de Historia de las artes y el Diseño, su finalidad es que el estudiante de 2º curso asegure no solo la asimilación y consolidación de los conceptos y manifestaciones del diseño, sino también que se inicie en los procesos metodológicos complejos propios de la materia, incidiendo en las prácticas de indagación sistemática, en los procedimientos para la obtención de datos y en la gestión, análisis e interpretación de los resultados. La ejercitación en estas tareas permitirá a los diseñadores en formación disponer de herramientas útiles para desarrollar una práctica solvente en la correspondiente especialidad en los cursos siguientes.

En esta asignatura los estudiantes aprenden que el diseño es tanto imagen como corporeidad; creación, producción y comunicación; y que todo ello afecta tanto al individuo como a la sociedad en su conjunto. Todas las actividades que han conformado el panorama del diseño en la historia del mundo moderno y contemporáneo son expresiones de los hombres y de las mujeres, de sus aspiraciones, deseos y también de las constricciones que los modelos socio-económicos hegemónicos han ido determinando en la cultura material de nuestro tiempo. El diseñador ha de ser consciente de ello, entender que su actividad es una aportación que añade valor al conjunto de obras y procesos que conforman el panorama del diseño. Para afrontar ese desafío, esta asignatura aporta recursos, destrezas, conocimientos y competencias que le harán comprender las realidades sobre las que él habrá de actuar.

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

Es recomendable que los alumnos hayan cursado la asignatura de Teoría e Historia del Arte del primer curso de las Enseñanzas Superiores de Diseño. Si es así, dispondrán de unos fundamentos de carácter universal sobre la cultura artística, que les facilitarán una adecuada inserción de los contenidos más específicos de la teoría y la historia del diseño sobre la base de unos conocimientos generales ya asimilados y de unas prácticas metodológicas adquiridas.

En este sentido, es deseable que los alumnos que cursen esta asignatura cuenten con una comprensión de las secuencias de la Historia del Arte, especialmente en el mundo moderno y contemporáneo. Pero, sobre todo, el alumno que curse esta asignatura ha de ser consciente de que las capacidades de comprensión sistemática, análisis, indagación e interpretación del diseño que proporciona esta disciplina, afectan a su formación de diseñador y condicionarán en el futuro la calidad de sus producciones.

## 5. Competencias

<b>Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)</b>
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
<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 de las artes y del 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 objetivos personales y

profesionales
<b>10CG</b> Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
<b>11CG</b> Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
<b>13CG</b> Dominar la metodología de investigación
<b>Competencias específicas (propias de esta asignatura)</b>
<b>13CEGMIP</b> Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño
<b>15CEPMIP</b> Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida de las personas y de la sociedad
<b>Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)</b>
<b>CEGMIP1</b> Conocer el lenguaje y la terminología específica de las especialidades del diseño
<b>CEGMIP2</b> Comprender la función histórica del diseño como mediador entre tecnología, producción, consumo y cultura
<b>CEGMIP3</b> Conocer la teoría del diseño a través del desarrollo histórico de sus producciones
<b>CEGMIP4</b> Adquirir conceptos teóricos e instrumentos básicos de análisis e interpretación de textos e imágenes fundamentales de la teoría y la crítica del diseño y de la cultura contemporánea
<b>CEGMIP5</b> Adquirir un conocimiento sistemático e integrado de las producciones de diseño en una perspectiva diacrónica general
<b>CEGMIP6</b> Identificar fuentes históricas, manejando recursos diversos para elaborar datos e información
<b>CEGMIP7</b> Expresar y comunicar experiencias oralmente y por escrito, apreciando la necesidad de una utilización cuidadosa del lenguaje y de un vocabulario preciso
<b>CEGMIP8</b> Contribuir con su actividad a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos
<b>CEGMIP9</b> Analizar las relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
<b>CEGMIP10</b> Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
<b>CEGMIP11</b> Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño

## 6. Resultados de aprendizaje

Para superar la asignatura los estudiantes serán capaces de:

1. Identificar y definir los conceptos que vinculan al diseño con la producción, el consumo y la cultura del mundo moderno y contemporáneo.
2. Clasificar y explicar las principales tendencias y diseñadores en las distintas disciplinas del mundo del diseño moderno y contemporáneo.
3. Aplicar los conocimientos que se adquieren a la definición de una propuesta propia de investigación extraída de la temática de la asignatura, manejando la documentación precisa, valorando especialmente la generación de datos extraídos de fuentes primarias con trabajo de campo.
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, redactando un relato que los interprete y componiendo un discurso autónomo acerca de la incidencia del diseño en la vida de las personas y su valor social en la actualidad.

## 7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Introducción al Diseño	Tema 1. Conceptos y ámbitos del diseño
II.- Diseño y producción	Tema 2. Revolución industrial, reforma e innovación en el siglo XIX
III.- Vanguardia y funcionalismo	Tema 3. Vanguardia y funcionalismo
IV.- Diseño y modernidad	Tema 4. Art déco, estilismo y aerodinamismo
V.- Diseño y mercado	Tema 5. La expansión del diseño desde el final de la 2ª guerra mundial. Panorama internacional
VI.- Diseño y postmodernidad	Tema 6. Pop, utopía y heterodoxia y postmodernidad
VII.- Diseño y actualidad	Tema 7. Globalización y tecnología. Panorama actual del diseño
VIII.- Trabajo de iniciación a la investigación	Tema 8. Propuesta. Documentación. Redacción. Exposición

## 8. Actividades obligatorias (evaluables)

Tipo de actividad:
<p><b>Prueba escrita</b></p> <p>El conocimiento crítico de los conceptos teóricos y de la historia del diseño será suministrado por el/la profesor/a en las clases teóricas. Ante todo se trata de proporcionar al alumno un discurso en el que las producciones básicas del diseño, en todos sus ámbitos, respondan inevitablemente a un contexto común, marcado por los procesos de la economía, de la sociedad moderna y de los avances de la tecnología productiva. Un discurso que, a su vez, explica cómo el caudal de creatividad e innovación que ha agitado progresivamente el período histórico al que pertenecemos, estimuló y estimula la definición del gusto imperante y de sus variaciones, o las reacciones al mismo, en función de la naturaleza, composición y aspiraciones de los grupos y clases sociales.</p> <p>La actividad del alumno/a, por la que se le evaluará en la prueba escrita, consiste en estudiar y asimilar esa trama histórica en la que se ha desarrollado el diseño y demostrar su comprensión y capacidad de análisis de las producciones más relevantes y significativas.</p> <p>A criterio del profesor/a, el total de los contenidos que comprende esta prueba podrá ser subdividido en dos o más pruebas parciales. La superación de estas pruebas supondrá la liberación de esos contenidos en el proceso de la evaluación continua.</p>
<p><b>Trabajo de investigación</b></p> <p>De manera inversa a lo que sucede en las clases teóricas, en las que el protagonismo en la transmisión del contenido radica básicamente en el/la profesor/a, el contenido de las clases prácticas lo proporciona el/la alumno/a, aportando el conocimiento que va generando su proyecto de investigación.</p> <p>Así, el contenido de las clases prácticas consiste en la comunicación por parte de los alumnos/as, de los logros obtenidos o de las dificultades encontradas, de su puesta en común, y de los consiguientes debates en grupo. Las clases prácticas son conducidas y dirigidas por el profesor, y su formato dependerá de la problemática de cada una de las fases de la investigación. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Generación de las propuestas de investigación</li> <li>Tareas puntuales con fecha de entrega en aula virtual (Hasta seis. Ver cronograma)</li> <li>Exposición oral de tareas realizadas</li> <li>Debate en grupo</li> <li>Presentación oral del trabajo de investigación finalizado</li> </ul>

En el aula virtual se producirá el seguimiento, realización y evaluación de las tareas programadas del trabajo de investigación.

## 9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teóricas (a)	50 horas (41,6 %)
Clases prácticas (a)	18 horas (15 %)
Realización de pruebas (a)	04 horas (3,3 %)
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	20 horas (16,6 %)
Preparación del estudiante para los ejercicios prácticos (b)	28 horas (23,3 %)
<b>Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)</b>	<b>120 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 no 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 extraordinaria complejidad que implica una historia general del diseño, la diversidad de sus manifestaciones, obliga al profesor/a a realizar un gran esfuerzo de síntesis. Síntesis y explicación de una cultura común del diseño, que se detenga en los nexos y las relaciones entre las diferentes producciones. El diseño forma parte de las formas y los estilos de vida, por lo que conforma una expresión fiel de lo que, en cada momento, la sociedad ha sido o ha aspirado a ser. Desde el siglo XIX, el desarrollo económico de Occidente impulsó, como nunca se había visto hasta entonces, la expansión de la revolución industrial y el desarrollo tecnológico en función del rendimiento de la cuenta de resultados de las empresas.

La exposición de esta trama histórica del diseño a partir de sus manifestaciones, es el objetivo de la Lección magistral, que es imprescindible para que el estudiante comprenda a qué obedece el diseño contemporáneo, qué hitos señalaron los caminos a seguir, y en este sentido, cuáles son las producciones originales, su origen y verdadera significación, y el grado de aceptación que obtuvieron por parte del público.

Pero, además de la firme convicción que albergan los/as profesores/as de historia del diseño en cuanto a que un alumno más culto será un diseñador más dotado para los retos y decisiones que su vida profesional le exigirá, también es importante no quedarse solo ahí. Ciertamente esta asignatura, como el resto de las disciplinas del ámbito de la teoría e historia del arte y del diseño, lejos de una visión trasnochada que otorgaba a las mismas un papel exclusivamente informativo, aportan a la formación del diseñador aspectos como la capacidad de análisis, reflexión y maduración de sus propuestas. Para ello, a través de la aplicación de un modelo de investigación, que se desarrolla con una adecuada fundamentación científica, el alumno ha de generar un proceso de reflexión sobre las posibilidades, aportaciones y límites de su propuesta, que se ha de concretar en el lanzamiento de las pertinentes hipótesis de trabajo, de su experimentación y verificación.

Se trata de una investigación empírica, y como tal, las proposiciones a las que finalmente se llegue se derivarán del análisis e interpretación de los datos obtenidos directamente de la realidad. Datos que, oportunamente procesados y contrastados con la documentación de referencia para cada propuesta, se han de confrontar con el marco teórico sobre el que se apoya cada proceso investigador, para así, extraer consideraciones concluyentes y concretar las aportaciones originales del estudiante investigador.

En su conjunto, 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 Lección magistral, para el debate y para las presentaciones de las tareas realizadas, así como del trabajo final de los alumnos. Todas ellas son actividades evaluables.

En el aula virtual se alojará toda la documentación propia de la asignatura que cada profesor estime oportuna y conveniente. Permitirá al profesor comunicar la planificación de todas las actividades y al estudiante presentar en tiempo y forma las tareas, ejercicios o trabajos requeridos.

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 completan con las correspondientes entregas y comunicados producidos en el aula virtual. Como herramienta de comunicación, el aula virtual es también el 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 mediante 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, imprescindible para su desarrollo profesional.

#### COMPORTAMIENTO ACADÉMICO EN LA LECCIÓN PRESENCIAL

Las asignaturas en las que el componente teórico es considerable y, por tanto, la lección magistral del profesor o las intervenciones de los compañeros son actividades académicas habituales, exigen que en el aula se mantenga un comportamiento respetuoso por parte de los estudiantes a los que se dirigen tales intervenciones.

En este sentido, la asistencia a Lección implica la atención directa a las explicaciones del profesor/a o, en su caso, del ponente o ponentes que intervengan en la misma, por lo que no se podrá compatibilizar la permanencia en Lección con la realización de cualquier actividad ajena a la asignatura.

El uso de dispositivos móviles solo está permitido para la toma de apuntes o consultas que estén relacionadas con las explicaciones del profesor. Incurrir en este tipo de falta implica la pérdida de la asistencia a la Lección en la que se produzca y la persistencia en dicho comportamiento, la expulsión del aula.

#### VIAJE DE ESTUDIOS

Como actividad voluntaria y no evaluable para los estudiantes se va a realizar un viaje de estudios a Roma, bajo el programa siguiente: "ROMA ANTIGUA, MODERNA Y CONTEMPORÁNEA: ARTE, ARQUITECTURA Y DISEÑO"

Fechas previstas: del 1 al 5 de marzo de 2019. Profesores: Carmen Calvo, Mar Oblanca y Fernando Rey.

## 11. Evaluación y calificación

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

Tanto las actividades realizadas en el aula presencial con el profesor como las aportaciones que los estudiantes entregan como resultado de su trabajo autónomo están sometidas a evaluación continua. La evaluación continua se concreta en la comprobación sistemática de los resultados de aprendizaje que garantizan la adquisición de las competencias prescritas. En el proceso de evaluación continua el profesor guardará registro de las sucesivas calificaciones y observaciones relativas a las actividades realizadas por la o el estudiante, que tiene derecho a conocer las calificaciones parciales obtenidas.

#### Prueba escrita

Consiste en un ejercicio de una duración máxima de dos horas, que comprenderá el comentario de una serie de imágenes proyectadas, correspondientes a los contenidos de los temas de la asignatura. Las imágenes se proyectarán sin solución de continuidad y los alumnos escribirán un comentario de cada una de ellas. El/la profesor/a podrá formular las cuestiones que estime oportuno.

#### **Trabajo de investigación**

El aula virtual es una herramienta idónea para planificar el trabajo de iniciación a la investigación y ofrecer los recursos necesarios para que los alumnos realicen sus tareas progresivamente. Esta plataforma digital registra las tareas programadas, que los alumnos han de entregar según el calendario establecido, no admitiéndose la entrega de cada tarea fuera de plazo. Asimismo, a través de ella, el profesor puede comunicar las observaciones, orientaciones, correcciones y evaluación que realice para el adecuado seguimiento y progreso del trabajo, hacia la consecución de los resultados de aprendizaje de los estudiantes. Determinadas tareas deben de ser presentadas en el aula presencial y el profesor puede organizar debates al respecto. Asimismo, en último término, cada autor expondrá en el aula presencial el trabajo finalizado.

#### **11.2. Criterios de evaluación**

##### **Prueba escrita**

En la valoración de los ejercicios se atenderá primeramente a la correcta clasificación espacio-temporal de las imágenes expuestas. En cuanto al análisis formal y del contenido de las producciones expuestas, se valorarán especialmente la significación y aportaciones que se desprenden de ellas, así como su relación tanto con su contexto histórico, estético y productivo, sus antecedentes y, en su caso, las influencias a que dio lugar.

##### **Trabajo de investigación**

El Trabajo de investigación es una actividad cuyos resultados de aprendizaje están orientados a la consecución de competencias generales y transversales. Es una actividad eminentemente práctica en la que se trabaja la competencia general del diseñador para demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. También favorece la adquisición de diversas competencias transversales, como son la organización y planificación del trabajo de forma eficiente y motivadora.

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 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 autocrítica, rectificando y corrigiendo. Se trata de solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo.

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

La investigación ha de ser explicada mediante un discurso que pueda permitir su comunicación, difusión y publicación. Tanto los procesos como los resultados han de ser formalizados en un documento definitivo.

Finalmente, se valorará la habilidad para exponer y comunicar la experiencia en una presentación pública, apreciándose en ella la utilización de un vocabulario preciso y de una expresión y puesta en escena adecuada, siempre al servicio de una transmisión convincente de la experiencia, con sus desafíos, dificultades y logros.

#### **11.3. Criterios de calificación**

Para superar la asignatura será necesario aprobar tanto la prueba escrita como el trabajo de iniciación a la investigación. La calificación final de la asignatura será la media ponderada de las calificaciones obtenidas en las dos partes a evaluar, prueba escrita y trabajo de iniciación a la investigación, valorándose cada una en un 50%. Dicha calificación final se expresará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de cero a diez, con un decimal, redondeándose a la centésima más próxima y, en caso de equidistancia, a la superior. Para la superación de la asignatura se exigirá una calificación final de 5 o superior.

Cada una de las tareas que componen el trabajo de iniciación a la investigación, y que los alumnos han de entregar en las fechas determinadas, serán calificadas según los criterios de evaluación anteriormente descritos. No obstante, al ser esta actividad progresiva la calificación final del trabajo no ha de ser, necesariamente, el resultado



de la media aritmética de todas las calificaciones parciales. En todo caso, la entrega de la tarea denominada "Trabajo Final" será definitiva para la superación del trabajo de investigación mediante el sistema de evaluación continua, dado su carácter globalizador, integrador y finalista.

Se valorarán el interés, la participación positiva en el aula presencial y la responsabilidad demostrada en relación con sus obligaciones como estudiante. En este sentido, si el/la profesor/a lo estima oportuno y conveniente podrá acrecentar hasta un 10% la calificación final obtenida.

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje mínimo de asistencia a Lección, establecido en el 80% del total de clases reales (descontando los días de Lección asignados como no lectivos o festivos en el calendario escolar de la C.A.M. del presente curso académico), perderán la evaluación continua, pero en ningún caso el derecho a ser evaluados en la convocatoria ordinaria, siendo convocados por el/la profesor/a a una prueba que medirá los resultados del aprendizaje de la asignatura. En este supuesto no serán objeto de evaluación trabajos, ejercicios o tareas realizados fuera de dicha prueba.

La convocatoria extraordinaria consistirá en la realización de una prueba escrita que tendrá una duración máxima de dos horas y comprenderá dos partes:

a) Comentario o respuestas a cuestiones a partir de una serie de imágenes proyectadas, correspondientes a los contenidos de los temas de la asignatura.

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 responder a las preguntas de índole teórica o práctica que se formulen. Para la preparación de esta parte de la prueba se ha de plantear y organizar un proyecto para una supuesta investigación programado en todas sus fases, con arreglo a los requisitos expuestos en esta guía docente para su elaboración y a la documentación suministrada en el aula virtual.

Para superar la asignatura en la convocatoria extraordinaria será necesario aprobar tanto la parte a como la parte b, siendo la calificación final la media ponderada de las calificaciones obtenidas en las dos partes a evaluar, valorándose cada una en un 50%.

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

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba escrita	50%
Prácticas	50%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

#### 11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para los alumnos que hayan perdido la evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a Lección, en el porcentaje mínimo del 80% del total (27 clases presenciales, menos las clases que, en su caso, coincidan con días no lectivos), serán evaluados de acuerdo a los siguientes parámetros:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba escrita. Parte a	50%
Prueba práctica. Parte b	50%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

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

Para aquellos alumnos que no hayan superado la convocatoria ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba escrita. Parte a	50%
Prueba escrita. Parte b	50%
Total ponderación	100%

#### 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 %
Pruebas escrita	50%
Prácticas	50%
<b>Total ponderación</b>	<b>100%</b>

## 12. Recursos y materiales didácticos

Los recursos y materiales imprescindibles para el seguimiento y evaluación de la asignatura se alojarán en el Aula virtual para el uso exclusivo de los alumnos matriculados.

Asimismo, en función de las tareas desempeñadas, se deberá acudir al Centro de documentación y biblioteca de la Escuela, o a otros centros de recursos cuyos fondos brinden información o documentación de referencia sobre los contenidos específicos de la asignatura.

#### 12.1. Bibliografía general

Título	<b><i>Historia del Diseño</i></b>
Autor	FUSCO, Renato
Editorial	Barcelona. Santa Cole. 2005
Título	<b><i>Historia del diseño industrial</i></b>
Autor	TORRENT, Rosalía y MARIN, Joan
Editorial	Madrid. Cátedra 3ª Ed. 2009
Título	<b><i>El diseño en la vida cotidiana</i></b>
Autor	HESKETT, John
Editorial	Barcelona, Gustavo Gili. 2005
Título	<b><i>B de Bauhaus</i></b>
Autor	SUDJIC, Deyan
Editorial	Madrid, Turner Noema. 2014
Título	<b><i>Breviario de diseño industrial</i></b>
Autor	MARÍN, Joan M. TORRENT, Rosalía

Editorial	Madrid. Catedra. 2016
Título	<b><i>Cómo se hace un trabajo de investigación en sociología</i></b>
Autor	Alguacil Gómez, Julio
Editorial	Madrid. Catarata. 2011

## 12.2. Bibliografía complementaria

Título	<b><i>La mecanización toma el mando</i></b>
Autor	GIEDEON, Siegfried
Editorial	Barcelona, Gustavo Gili, 1978
Título	<b><i>Diseño</i></b>
Autor	CONRAN, Terence
Editorial	Barcelona, Blume, 1997
Título	<b><i>Guía Conran del diseño</i></b>
Autor	BALEY, Stephen
Editorial	Madrid, Alianza, 1992.
Título	<b><i>Diseño e historia. Invariantes</i></b>
Autor	BALTANÁS, José
Editorial	Barcelona, Gustavo Gili, 2004
Título	<b><i>Teoría y diseño en la primera era de la máquina</i></b>
Autor	BANHAM, Reyner
Editorial	Barcelona, Paidós, 1985
Título	<b><i>El diseño en el tiempo</i></b>
Autor	BHASKARAN, Lakshmi
Editorial	Barcelona, Blume, 2007.
Título	<b><i>Arte¿?Diseño</i></b>
Autor	CALVERA, Anna (ed.)
Editorial	Barcelona, Gustavo Gili, 2003
Título	<b><i>El diseño desde 1945</i></b>
Autor	DORMER, Peter
Editorial	Barcelona, Destino, 1993.
Título	<b><i>Arte y revolución industrial</i></b>
Autor	KLINGENDER, Francis D.
Editorial	Madrid, Cátedra, 1983
Título	<b><i>Siglo XX. Diseño</i></b>
Autor	McDERMOTT, Catherine
Editorial	Madrid, Lisma Ediciones. 2003
Título	<b><i>Los orígenes de la arquitectura moderna y del diseño</i></b>
Autor	PEVSNER, Nikolaus
Editorial	Barcelona, Destino, 1992
Título	<b><i>Pioneros del diseño moderno. De William Morris a Walter Gropius</i></b>
Autor	PEVSNER, Nikolaus
Editorial	Buenos Aires, Infinito, 2000
Título	<b><i>Diseño e Historia. Tiempo ,lugar , discurso</i></b>

Autor	VVAA
Editorial	Ficción. 2010
Título	<i>Iconos del Diseño. El siglo XX</i>
Autor	VVAA
Editorial	Electa. 2007

### 12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	MUSEUM OF MODERN ART in New York City <a href="http://www.moma.org/">http://www.moma.org/</a>
Dirección 2	METROPOLITAN MUSEUM OF ART (búsqueda de colecciones) <a href="http://www.metmuseum.org/collections/search-the-collections">http://www.metmuseum.org/collections/search-the-collections</a>
Dirección 3	VICTORIA AND ALBERT MUSEUM <a href="http://www.vam.ac.uk/">http://www.vam.ac.uk/</a>
Dirección 4	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 5	LA LISTA ROJA (artes visuales, diseño, interiorismo y arquitectura) <a href="http://theredlist.fr/">http://theredlist.fr/</a>
Dirección 6	NEW YORK PUBLIC LIBRARY (digital gallery) <a href="http://digitalgallery.nypl.org/">http://digitalgallery.nypl.org/</a>

### 12.4. Otros materiales y recursos didácticos

--

## 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	Catedrático de Historia del Arte en Escuelas de Arte: 15 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.) Profesor del Máster oficial de Diseño Gráfico de la Comunicación. TRACOR, Instituto de las Artes de la Comunicación, adscrito a la Universidad C.E.U. San Pablo, de Madrid. 3 años
Nombre y apellidos	<b>Paulino Martín Blanco</b>
Correo electrónico	paulino.martin@educa.madrid.org

Departamento	Cultura y gestión del diseño
Categoría	Profesor interino del Cuerpo de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Doctor en Geografía e Historia. Sección Historia del Arte. Universidad Complutense de Madrid
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Profesor asociado en la Universidad Complutense de Madrid, Departamento de Historia del Arte
Nombre y apellidos	<b>Carmen Calvo Sainz</b>
Correo electrónico	ccalvo@esdmadrid.es
Departamento	Cultura y Gestión del diseño
Categoría	Profesora del Cuerpo de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Licenciada Historia del Arte Universidad Complutense de Madrid
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	
Nombre y apellidos	<b>Cristina Soto Ruano</b>
Correo electrónico	csoto@esdmadrid.es
Departamento	Cultura y gestión del diseño
Categoría	Profesora del Cuerpo de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Licenciada en Geografía e Historia (Especialidad Historia del Arte)
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	

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

No disponible
---------------

## 15. Cronograma

### Cronograma **Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA: Teoría e Historia del Diseño

CURSO: 2º

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD: formación básica (común a todas las especialidades)

PROFESORES/AS: Fernando Rey; Paulino Martín ; Carmen Calvo; Cristina Soto

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>LECCIONES TEÓRICAS</b>									
BLOQUE		I.- INTRODUCCIÓN AL DISEÑO	II.- DISEÑO Y PRODUCCIÓN	II.- DISEÑO Y PRODUCCIÓN	II. DISEÑO Y PRODUCCIÓN	II.- DISEÑO Y PRODUCCIÓN	III.- VANGUARDIA Y FUNCIONALISMO	III.- VANGUARDIA Y FUNCIONALISMO	IV.- DISEÑO Y MODERNIDAD
TEMA	Presentación de la Guía didáctica, del cronograma de trabajo y del modelo investigador	1. Conceptos y ámbitos del diseño	2. Revolución industrial, reforma e innovación en el siglo XIX	2. Revolución industrial, reforma e innovación en el siglo XIX	2. Revolución industrial, reforma e innovación en el siglo XIX	2. Revolución industrial, reforma e innovación en el siglo XIX	3. Vanguardia y funcionalismo	3. Vanguardia y funcionalismo	4- Art déco, estilismo y aerodinamismo
METODOLOGÍA	Presentación	Lección magistral	Lección magistral	Lección magistral	Lección magistral	Lección magistral	Lección magistral	Lección magistral	Lección magistral
COMPETENCIAS	1CT, 2CT, 8CT, 4CG, 6CG, 13CEGMIP, 15CEPMIP, CEGMIP1, CEGMIP2, CEGMIP3, CEGMIP4, CEGMIP5, CEGMIP6, CEGMIP8, CEGMIP9, CEGMIP10, CEGMIP11								
<b>LECCIONES PRÁCTICAS</b>									
BLOQUE	<b>VIII.- Trabajo de investigación</b>								
TEMA		8. Propuesta	8. Propuesta	8. Propuesta	8. Propuesta	8. Documentación	8. Documentación	8. Documentación	8. Documentación
ACTIVIDAD	Guía didáctica y cronograma del trabajo en el semestre	Tarea 1. Búsqueda de propuestas. Aula presencial	Tarea 2. Concreción del planteamiento inicial	Tarea 3. Entrega doc. 1. Aula virtual	Tarea 4. Perfeccionamiento de la propuesta y plan de trabajo	Tarea 5. Entrega doc. 2. Aula virtual Metodología de investigación en ciencias sociales	Tarea 6. Entrega doc. 3. Aula virtual	Tarea 7. Realización del trabajo de campo	Tarea 8. Realización del trabajo de campo
METODOLOGÍA	Presentación del modelo investigador	Reflexión individual expuesta y trabajo en equipo	Aportaciones individuales y debate de ideas en grupo. Aula presencial	Definición. Ideas y conceptos. Preguntas de investigación. Documentación	Aportaciones individuales y debate de ideas. Aula presencial	Exposición teórica. Modelo de trabajo de campo	Diseño de los Instrumentos de investigación propios	Aplicación de los instrumentos de investigación y recolección de datos	Aplicación de los instrumentos de investigación y recolección de datos
COMPETENCIAS	1CT, 2CT, 3CT, 4CT, 6CT, 7CT, 8CT, 15CT, 1CG, 6CG, 9CG, 10CG, 11CG, 13CG, 13CEGMIP, 15CEPMIP, CEGMIP2, CEGMIP4, CEGMIP6, CEGMIP7, CEGMIP9, CEGMIP10, CEGMIP11								

**Cronograma Semanas 10 a 18**

ASIGNATURA: Teoría e Historia del Diseño

CURSO: 2º

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD: formación básica (común a todas las especialidades)

PROFESORES/AS: Fernando Rey; Paulino Martín ; Carmen Calvo; Cristina Soto

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
<b>LECCIONES TEÓRICAS</b>									
BLOQUE	V.- DISEÑO Y MERCADO	V.- DISEÑO Y MERCADO	VI.- DISEÑO Y POSTMODERNIDAD	VI.- DISEÑO Y POSTMODERNIDAD	VII.- DISEÑO Y ACTUALIDAD	VII.- DISEÑO Y ACTUALIDAD			
TEMA	5.- La expansión del diseño desde el final de la 2ª guerra mundial. Panorama internacional	5.- La expansión del diseño desde el final de la 2ª guerra mundial. Panorama internacional	6.- Pop, utopía y heterodoxia y postmodernidad	6.- Pop, utopía y heterodoxia y postmodernidad	7.- Globalización y tecnología. Panorama actual del diseño	7.- Globalización y tecnología. Panorama actual del diseño		PRUEBA ESCRITA Convocatoria ordinaria	PRUEBA ESCRITA Convocatoria extraordinaria
METODOLOGÍA	Lección magistral	Lección magistral	Lección magistral	Lección magistral	Lección magistral	Lección magistral			
COMPETENCIAS	1CT, 2CT, 8CT, 4CG, 6CG, 13CEGMIP, 15CEPMIP, CEGMIP1, CEGMIP2, CEGMIP3, CEGMIP4, CEGMIP5, CEGMIP6, CEGMIP8, CEGMIP9, CEGMIP10, CEGMIP11								
<b>LECCIONES PRÁCTICAS</b>									
BLOQUE	<b>VIII.- Trabajo de investigación</b>								
TEMA	8. Documentación	8. Documentación	8. Redacción	8. Redacción	8. Redacción	8. Redacción	8. Exposición	8. Exposición	
ACTIVIDAD	Tarea 9. Realización del trabajo de campo	Tarea 10. Análisis de los datos. Entrega doc. 4. Aula virtual	Tarea 11. Elaboración del discurso de investigación	Tarea 11. Elaboración del discurso de investigación	Tarea 12. Rúbrica de autoevaluación. Entrega doc. 5. Aula virtual	Tarea 13. Trabajo final. Entrega doc. 6. Aula virtual y en soporte papel	Tarea 14. Presentación individual del trabajo en el aula presencial. Debate	Tarea 15. Presentación individual del trabajo en el aula presencial. Debate	
METODOLOGÍA	Recolección de datos	Análisis y gestión de los datos	Trabajo autónomo	Trabajo autónomo	Autoevaluación	Redacción documento definitivo	Exposición oral en público	Exposición oral en público	
COMPETENCIAS	1CT, 2CT, 3CT, 4CT, 6CT, 7CT, 8CT, 15CT, 1CG, 6CG, 9CG, 10CG, 11CG, 13CG, 13CEGMIP, 15CEPMIP, CEGMIP2, CEGMIP4, CEGMIP6, CEGMIP7, CEGMIP9, CEGMIP10, CEGMIP11								