

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

Curso 2016-2017

Guía docente de
Teoría e Historia del Diseño

Formación Básica

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 Producto / Diseño de Moda / Diseño de interiores
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 grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Moreno Atance, Ana	amoreno@esdmadrid.es	2Ga
Moreno Atance, Ana	amoreno@esdmadrid.es	2Pa
Calvo Sainz, M. Carmen	ccalvo@esdmadrid.es	2Ib
Rey García, Fernando	frey@esdmadrid.es	2Ia
Fuentes, Isabel	ifuentes@esdmadrid.es	2Gb
Fuentes, Isabel	ifuentes@esdmadrid.es	2Pb
Soto Ruano, Cristina	cristinajazz@hotmail.com	2Ma
Soto Ruano, Cristina	cristinajazz@hotmail.com	2Mb

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 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, en 2º curso el estudiante ha de asegurar no solo la asimilación y consolidación de los conceptos y manifestaciones del diseño, sino también iniciarse en los procesos metodológicos complejos propios de la materia. Además, si queremos que como diseñadores en formación podáis ejercitar en 3º una práctica solvente en la correspondiente especialidad, se ha de garantizar en el 2º curso una experiencia en la aplicación de metodologías complejas, 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.

En esta asignatura, vais a aprender que el diseño es tanto imagen como corporeidad; creación, producción y comunicación; cómo afecta al individuo y 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 del hombre y de la mujer, 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

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
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
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
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
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
13CEGMIP Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño
15CEPMIP 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
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
CEGMIP1 Conocer el lenguaje y la terminología específica de las especialidades del diseño
CEGMIP2 Comprender la función histórica del diseño como mediador entre tecnología, producción, consumo y cultura
CEGMIP3 Conocer la teoría del diseño a través del desarrollo histórico de sus producciones
CEGMIP4 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
CEGMIP5 Adquirir un conocimiento sistemático e integrado de las producciones de diseño en una perspectiva diacrónica general
CEGMIP6 Identificar fuentes históricas, manejando recursos diversos para elaborar datos e información
CEGMIP7 Expresar y comunicar experiencias oralmente y por escrito, apreciando la necesidad de una utilización cuidadosa del lenguaje y de un vocabulario preciso
CEGMIP8 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
CEGMIP9 Analizar las relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
CEGMIP10 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
CEGMIP11 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 personal de investigación extraída de la temática de la asignatura, manejando la documentación necesaria, valorando especialmente la generación de datos propios 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. Diseño y modernidad
II.- Revolución industrial y diseño	Tema 2. Revolución industrial y diseño
	Tema 3. Movimientos de Reforma e innovación en la segunda del siglo XIX
	Tema 4. Invención industrial y razón productiva
III.- Vanguardia y diseño	Tema 5. Vanguardia y funcionalismo
IV.- El periodo de entreguerras. Lujo, poder y modernidad	Tema 6. Del art déco a la expansión aerodinámica
V.- La expansión del diseño desde el final de la 2ª guerra mundial	Tema 7. El milagro económico. Panorama internacional
VI.- La crisis del diseño a partir de los años sesenta del siglo XX	Tema 8. Pop, utopía y heterodoxia
	Tema 9. Postmodernismo
VII.- Panorama actual del diseño	Tema 10. Diseño, ecología y necesidad
VIII.- Trabajo de iniciación a la investigación	Tema 11. Propuesta
	Tema 12. Documentación
	Tema 13. Redacción
	Tema 14. Exposición

8. Actividades obligatorias (evaluables)

Tipo de actividad:

Clases teóricas

El conocimiento crítico de los conceptos teóricos y de la historia del diseño será suministrado por el 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, responden 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.

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.

Clases prácticas

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 profesor/a, el contenido de las clases prácticas lo proporciona el alumno/a, aportando el conocimiento que va generando su proyecto de investigación.

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:

- Generación de las propuestas de investigación
- Exposición oral de tareas realizadas
- Debate en grupo
- Presentación oral del trabajo de investigación finalizado

Aula virtual

Seguimiento, realización y evaluación de las tareas programadas.

Inscripción obligatoria para todos los alumnos matriculados en esta asignatura en el presente curso académico.

Pruebas escritas

Actividad de control y evaluación de los conocimientos adquiridos en las clases teóricas

Visitas guiadas

Exposiciones temporales o permanentes relacionadas con la asignatura

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 %)

Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	120 horas
---	------------------

- (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 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, el 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 clase 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 en el público.

Pero, además de la firme convicción que albergan los 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 que finalmente se lleguen 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 clase 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.

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 de 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.

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 en relación con dichas imágenes.

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 entregas de 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 dentro de los plazos determinados, 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. Se valorarán el interés, la participación positiva en el aula presencial y la responsabilidad demostrada en relación con sus obligaciones como estudiante.

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje mínimo de asistencia a clase, establecido en el 80% del total de clases (28clases presenciales), perderán la evaluación continua, pero en ningún caso el derecho a ser evaluados en la convocatoria ordinaria. El profesor convocará a los estudiantes que se encuentren en esta situación 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 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%
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para los alumnos que hayan perdido la evaluación continua (evaluación ordinaria)

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, en el porcentaje mínimo del 80% del total (28 clases presenciales), serán evaluados de acuerdo a los siguientes parámetros:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba teórica	50%
Prueba práctica	50%
Total ponderación	100%

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

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%
Total ponderación	100%

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 en este curso en la misma.

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	<i>Historia del Diseño</i>
Autor	FUSCO, Renato
Editorial	Barcelona. Santa Cole. 2005
Título	<i>Historia del diseño industrial</i>
Autor	TORRENT, Rosalía y MARIN, Joan
Editorial	Madrid Cátedra 3ª Ed. 2009
Título	<i>El diseño en la vida cotidiana</i>
Autor	HESKETT, John
Editorial	Barcelona, Gustavo Gili. 2005

12.2. Bibliografía complementaria

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

Autor	PEVSNER, Nikolaus
Editorial	Barcelona, Destino, 1992
Título	<i>Pioneros del diseño moderno. De William Morris a Walter Gropius</i>
Autor	PEVSNER, Nikolaus
Editorial	Buenos Aires, Infinito, 2000
Título	<i>Diseño e Historia. Tiempo ,lugar , discurso</i>
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 http://www.moma.org/
Dirección 2	METROPOLITAN MUSEUM OF ART (búsqueda de colecciones) http://www.metmuseum.org/collections/search-the-collections
Dirección 3	VICTORIA AND ALBERT MUSEUM http://www.vam.ac.uk/
Dirección 4	MUSEO NACIONAL DE ARTES DECORATIVAS http://ceres.mcu.es/pages/SimpleSearch?Museo=MNAD
Dirección 5	LA LISTA ROJA (artes visuales, diseño, interiorismo y arquitectura) http://theredlist.fr/
Dirección 6	NEW YORK PUBLIC LIBRARY (digital gallery) http://digitalgallery.nypl.org/

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

--

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Fernando Rey García
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
	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.)

Nombre y apellidos	Ana Moreno Atance
Correo electrónico	amoreno@esdmadrid.es
Departamento	Cultura y gestión del diseño
Categoría	Profesor del Cuerpo de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Doctora en Geografía e Historia. Sección Historia del Arte. Universidad Complutense de Madrid

Nombre y apellidos	Cristina Soto
Horario de atención a alumnos (si procede)	Mañana y tarde
Correo electrónico	cristinajazz7@hotmail.es
Departamento	Teoría y Gestión del Diseño
Categoría	Profesor Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Licenciado en Geografía e Historia (Especialidad Historia del Arte)
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	<p>En Escuelas de Artes (veintiocho años de experiencia docente)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Teoría e Historia del Arte -Teoría e Historia de la Indumentaria -Teoría e Historia de la Moda -Ciencias Humanísticas en la Moda (Sociología, Filosofía, Antropología, Psicología) -Teoría e Historia del Diseño -Teoría y Cultura del Diseño

Nombre y apellidos	Carmen Calvo Sainz
Correo electrónico	ccalvo@esdmadrid.es
Departamento	Cultura y gestión del diseño
Categoría	Profesora del Cuerpo de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Licenciada en Geografía e Historia. Sección Historia del Arte. Universidad Complutense de Madrid

Nombre y apellidos	Isabel Fuentes González
Correo electrónico	ifuentes@esdmadrid.es
Departamento	Cultura y gestión del diseño
Categoría	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Licenciada en Geografía e Historia, Sección Historia del Arte. Universidad Autónoma de Madrid. Diploma de Estudios avanzados Historia del Arte. Suficiencia investigadora UNED

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

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
CLASES TEÓRICAS									
BLOQUE		I.- Introducción al Diseño	II.- Revolución industrial y diseño	II.- Revolución industrial y diseño	II.- Revolución industrial y diseño	II.- Revolución industrial y diseño	III.- Vanguardia y diseño	IV.- El diseño en el periodo de entreguerras	V.- La expansión del diseño desde el final de la 2ª guerra mundial
TEMA		1. Diseño y modernidad	2. Revolución industrial y diseño	3. Movimientos de Reforma e innovación en la segunda del siglo XIX	4. Invención industrial y razón productiva	4. Invención industrial y razón productiva	5. Vanguardia y funcionalismo	6. Lujo, poder y modernidad. Del art déco a la expansión aerodinámica	7. El milagro económico. Panorama internacional
METODOLOGÍA	Presentación. Guía docente	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral
COMPETENCIAS	1CT, 2CT, 8CT, 4CG, 6CG, 13CEGMIP, 15CEPMIP, CEGMIP1, CEGMIP2, CEGMIP3, CEGMIP4, CEGMIP5, CEGMIP6, CEGMIP8, CEGMIP9, CEGMIP10, CEGMIP11								
CLASES PRÁCTICAS									
BLOQUE	VIII.- Trabajo de investigación								
TEMA		11. Propuesta	11. Propuesta	11. Propuesta	11. Propuesta	12. Documentación	12. Documentación	12. Documentación	12. Documentación
ACTIVIDAD	Guía didáctica y cronograma del Trabajo	Propuesta. Tarea 1. Búsqueda de propuestas. Aula presencial	Propuesta. Tarea 2. Concreción del planteamiento inicial	Propuesta. Tarea 3. Entrega doc. 1. Aula virtual	Propuesta. Tarea 4. Entrega doc. 2. Aula virtual	Propuesta. Tarea 5. Entrega doc. 3. Aula virtual	Propuesta. Tarea 6. Entrega doc. 4. Aula virtual	Propuesta. Tarea 7. Entrega doc. 5. Aula virtual	Propuesta. Tarea 8. Entrega doc. 6. Aula virtual
METODOLOGÍA	Presentación del modelo investigador	Reflexión individual expuesta y trabajo en equipo	Aportaciones individuales y debate de ideas. Aula presencial	Documentación de referencia	Definición y enunciado de los temas e hipótesis de trabajo	Planificación. Plan de trabajo	Tratamiento de la información. Modelo de trabajo de campo	Documentación. Trabajo de campo	Documentación. Selección, organización y procesamiento de la información
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

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
CLASES TEÓRICAS									
BLOQUE	VI.- La crisis del diseño a partir de los años sesenta del siglo XX	VI.- La crisis del diseño a partir de los años sesenta del siglo XX	VII.- Panorama actual del diseño						
TEMA	8. Pop, utopía y heterodoxia	9. Postmodernismo	10. Diseño, ecología y necesidad				REPASO DEL TEMARIO	PRUEBA ESCRITA Convocatoria ordinaria	PRUEBA ESCRITA Convocatoria extraordinaria
METODOLOGÍA	Clase magistral	Clase magistral	Clase magistral				Preparación de la prueba escrita		
COMPETENCIAS	1CT, 2CT, 8CT, 4CG, 6CG, 13CEGMIP, 15CEPMIP, CEGMIP1, CEGMIP2, CEGMIP3, CEGMIP4, CEGMIP5, CEGMIP6, CEGMIP8, CEGMIP9, CEGMIP10, CEGMIP11								
CLASES PRÁCTICAS									
BLOQUE	VIII.- Trabajo de investigación								
TEMA	13. Redacción			13. Redacción	13. Redacción	14. Exposición	14. Exposición	14. Exposición	
ACTIVIDAD	Borrador Tarea 9. Entrega doc. 6. Aula virtual			Entrega del Trabajo definitivo Tarea 10. Entrega doc. 7. Aula virtual y en soporte papel	Informe final Tarea 11. Entrega doc. 8. Aula virtual	Presentación individual del trabajo en el aula presencial. Debate	Presentación individual del trabajo en el aula presencial. Debate	Presentación individual del trabajo en el aula presencial. Debate	
METODOLOGÍA	Redacción			Redacción	Redacción	Presentación	Presentación	Presentación	
COMPETENCIAS	1CT, 2CT, 3CT, 4CT, 6CT, 7CT, 8CT, 15CT, 1CG, 6CG, 9CG, 10CG, 11CG, 13CG, 13CEGMIP, 15CEPMIP, CEGMIP2, CEGMIP4, CEGMIP6, CEGMIP7, CEGMIP9, CEGMIP10, CEGMIP11								