

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design

Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Teoría e Historia del Diseño de Mobiliario y Decoración

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño de Interiores

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño
Asignatura: Teoría e Historia del Diseño de Mobiliario y Decoración

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de Especialidad de itinerario
Carácter	Teórico-práctico
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Producto/Diseño de Mobiliario y Decoración Diseño de Interiores/Diseño de Mobiliario y Decoración
Materia	Historia del Diseño de Producto
Periodo de impartición	6º Semestre
Número de créditos	4 ECTS
Departamento	Departamento de Didáctica Especialidad Producto
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Poggi, Tatiana Sabrina	

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Poggi, Tatiana Sabrina		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

CT17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Competencias generales

CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

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

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

CG14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

Competencias específicas

CEP3 Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de producto y sistemas.

CEP4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.

CEP13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.

CEP15 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.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar los diseños de mobiliario y decoración que han marcado la historia del diseño de mobiliario y la decoración hasta nuestros días.
- Poder relacionar los hechos históricos y sociales de un periodo con la evolución del diseño de mobiliario y decoración.
- Ser capaz de reflexionar y explorar lo que vincula lo humano con el objeto de mobiliario y decoración; aquello que guía la creación de las cosas, sus usos y el lugar que guardan en la memoria de la comunidad.
- Identificar un diseño cualquiera como una identidad discernible, cargada de atributos, relativa y vinculada externa e internamente, a través de sus partes a un espacio, un tiempo y una identidad.
- Ser capaz de deducir cuáles son las pautas frecuentes y las extraordinarias entre la biografía del usuario y las etapas de vida de un diseño desde su creación hasta su olvido.
- Poder analizar los autores y tendencias de referencia en el campo del diseño de mobiliario y decoración.
- Ser capaz de desarrollar un espíritu crítico y reflexivo en torno a las experiencias artísticas y de diseño.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. El nacimiento del design (1850-1930)	<p>Tema 1. El nacimiento del design. Los inicios</p> <p>Royal College of Art, Royal Society, The journal of design and manufacture</p> <p>Owen Jones</p> <p>Art and Craft</p> <p>Morris & Co</p> <p>La silla Thonet: procesos de estandarización, producción mecánica y packaging. La primera patente de madera curvada</p> <p>El designer y el inventor</p> <p>El nacimiento del brand</p>
	<p>Tema 2. Modernismo</p> <p>La exposición Universal de París 1900</p> <p>Los pioneros del modernismo</p> <p>Émile Gallé</p> <p>Louis Majorelle</p> <p>Victor Horta</p> <p>Louis Comfort Tiffany</p> <p>Charles Rennie Mackintosh</p> <p>La Secesión vienesa</p> <p>Wiener Werkstätte</p> <p>Mariano Fortuny</p>

	<p>Elieen Gray Tiempos modernos: La cadena de montaje y la producción de masa</p>
	<p>Tema 3. Bauhaus Walter Gropius Wilhelm Wagenfeld Marianne Brandt Marcel Breuer Mies van der Rohe Le Corbusier Marion Dorn Gunta Stölz Anni Albers</p>
	<p>Tema 4. Diseño racionalista, diseño orgánico y la llegada de los primeros plásticos Giò Ponti Alvar Aalto Franco Albini La viscosa-rayón La Formica Baquelita</p>
	<p>Tema 5. El designer como consultor y las grandes productoras Donald Deskey Bel Geddes Henry Dreyfuss Raymond Loewy Knoll Herman Miller Vitra Fritz Hansen</p>

II. La producción en serie. El design y la calidad de vida	Tema 6. El diseño nórdico y el diseño italiano Dinamarca Hans Wegner Børge Mogensen Grethe Meyer Arne Jacobsen Países escandinavos Stig Lindberg Ingeborg Ludin Kaj Franck Tapio Wirkkala Italia: la reconstrucción, las revistas, la Trienal, las productoras Ernesto Nathan Rogers Gió Ponti Marco Zanuso Los hermanos Castiglioni Cassina Artemide Arteluce Flos
	Tema 7. Diseño americano Charles y Ray Eames Eero Saarinen George Nelson Harry Bertoya Alexander Girard Florence Knoll
	Tema 8. La contracultura y la psicodelia Verner Panton Eero Aarnio Anna Castelli Ferrieri (Kartell) de Pas, D'Urbino, Lomazzi Gatti, Paolini, Teodoro Maija Isola (Marimekko) Ettore Sottsass Superstudio Archizoom

<p>III. De la revolución tecnológica a la era digital</p>	<p>Tema 9. Italy: The New Domestic Landscape La exposición en el MoMA que revolucionó el diseño</p>
	<p>Tema 10. Postmoderno Las revistas de estilo Alchimia Memphis Robert Venturi Estilo Industrial Ready Made La llegada de los primeros sistemas de computación</p>
	<p>Tema 11. El eclecticismo El diseño ergonómico Diseño orgánico Diseño Minimalista Forma y diversión Las celebrities del design</p>
	<p>Tema 12. Las vanguardias del siglo XXI: la sostenibilidad y el diseño 3D Droog: Tejo Remy, Jurgen Bey, Hella Jongerius, Marcel Wanders (Moooi) Jasper Morrison Los hermanos Campana Kostantine Grcic</p>
	<p>Tema 13. El diseño responsable y social y el modelado 3D Life Straw One Laptop per Child Matali Crasset para Bulawayo Home Industries Lámparas Shoelaces de Curro Claret para Metalarte Lámpara solar WakaWaka de Maurits Groen y Camille van Gestel Liter of Light (Litro de luz) de Illac Diaz con My Shelter Foundation Jarra de agua H2O Bilbao de Patricia Urquiola para el Slow Food Bilbao-Bizkaia Solid C2 chair, Materialise Muebles Sketch, Front, Materialise Mesa Fractal de Platform Studio, Materialise La lámpara Tuber9, de FutureFactories Diamond Chair, de Oki Sato Los taburetes Gaudí del holandés Bram Greenen Osteon Chair de Assa Ashuach Studio</p>

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	22 horas
Actividades prácticas	6,5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	32 horas
Realización de pruebas	17,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	16 horas
Preparación prácticas	26 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Se utiliza principalmente la clase magistral: exposición de contenidos mediante la presentación o explicación por parte del docente y que se apoya en el uso de las TIC's.</p> <p>Durante dicha exposición se podrán plantear preguntas, resolver las dudas que puedan presentarse, orientar la búsqueda de información, ocasionar el debate individual o en grupo, etc.</p> <p>En estas sesiones se imparte el contenido de la asignatura proponiendo inputs de información trilaterales (docente-alumno-grupo de alumnos) y desarrollándolos de manera tangible en ejercicios destinados a formar parte de las actividades prácticas.</p> <p>Posteriormente, en cada sesión, se aborda una dinámica grupal de debate en relación con el tema visto.</p> <p>Se realizará una prueba escrita.</p>
Actividades prácticas	<p>Las actividades prácticas serán de dos tipos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caso: técnica en la que los alumnos analizan situaciones profesionales presentadas por el profesor, con el fin de realizar una conceptualización experiencial y realizar una búsqueda de soluciones eficaces. En estos casos se plantean al alumno ejercicios en los que debe poner en práctica el bagaje de las clases y de la bibliografía sugerida.

	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje basado en problemas: enfoque educativo en el que los alumnos, en grupo, partiendo de problemas reales, aprenden a buscar la información necesaria para comprender dichos problemas y obtener soluciones. En este caso, sobre la historia del diseño de mobiliario y la decoración, desde el inicio de éste hasta la actualidad <p>Presentación de resultados: se reserva un tiempo para la exposición de problemas asignados a un grupo de estudiantes.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<p>El docente planteará visitas a diferentes exposiciones y seminarios en relación al contenido del curso.</p> <p>Taller de design: periodo de instrucción con el objetivo de revisar y discutir los conceptos y temas presentados en las clases. En estas sesiones de apoyo al trabajo propuesto para el desarrollo de la asignatura el estudiante podrá resolver dudas y profundizar en los contenidos impartidos en las actividades teóricas y/o prácticas.</p>

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	<p>Se solicitará la participación en los debates generados en las sesiones teóricas.</p> <p>Se planteará un trabajo escrito sobre el contenido teórico de la asignatura.</p> <p>Se planteará una prueba escrita</p>
Actividades prácticas	<p>Se planteará el análisis de casos de estudio relacionados al contenido de la asignatura.</p> <p>Se planteará el desarrollo de entregables (trabajos prácticos de resolución de problemas), de desarrollo individual o grupal, en relación a los contenidos del curso.</p> <p>Se definirán unos requisitos de entrega específicos para cada entrega.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<p>Se planteará la asistencia a visitas organizadas.</p> <p>Se planteará la asistencia y participación en el taller de design.</p>

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará:

- Identificar los diseños de mobiliario y decoración que han marcado la historia del diseño de mobiliario y la decoración hasta nuestros días.
- Poder relacionar los hechos históricos y sociales de un periodo con la evolución del diseño de mobiliario y decoración.
- Ser capaz de reflexionar y explorar lo que vincula lo humano con el objeto de mobiliario y decoración; aquello que guía la creación de las cosas, sus usos y el lugar que guardan en la memoria de la comunidad.
- Identificar un diseño cualquiera como una identidad discernible, cargada de atributos, relativa y vinculada externa e internamente, a través de sus partes a un espacio, un tiempo y una identidad.
- Ser capaz de deducir cuáles son las pautas frecuentes y las extraordinarias entre la biografía del usuario y las etapas de vida de un diseño desde su creación hasta su olvido.
- Poder analizar los autores y tendencias de referencia en el campo del diseño de mobiliario y decoración.
- Ser capaz de desarrollar un espíritu crítico y reflexivo en torno a las experiencias artísticas y de diseño.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

Actividades teóricas	Participación en los debates generados en las sesiones. Trabajo escrito sobre el contenido teórico de la asignatura. Prueba escrita sobre los contenidos del curso.
Actividades prácticas	Evaluación del análisis de casos. Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos de resolución de problemas propuestos relacionados con los contenidos del curso: <ul style="list-style-type: none"> • Evaluación de la práctica realizada • Evaluación de las conclusiones o trabajos presentados • Evaluación de la interacción durante el trabajo en grupo
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Se planteará la asistencia a visitas organizadas. Se planteará la asistencia y participación en el taller de design.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será, en principio, del 80% (mínimo).
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua presentará una entrega específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua que podrá constar de aquellas partes que se estimen oportunas, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en esta guía.
5. Para optar a evaluación continua, se deben entregar todos y cada uno de los trabajos prácticos propuestos en la fecha establecida.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
prueba escrita	20%
Análisis de casos	20%
Realización, presentación y entrega de trabajos prácticos	50%
Participación en sesiones críticas: taller, correcciones, debates...	10%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de trabajos prácticos de curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua	40%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Realización, presentación y entrega de trabajos prácticos de curso	60%
Realización de prueba específica para la evaluación extraordinaria	40%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Sesión	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas	Total horas
			presenciales	no presenciales
Sesión 1	Introducción asignatura			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Introducción). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	2,5 horas	3 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	

TEMA 1: El nacimiento del design. Los inicios				
Sesión 2	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (El nacimiento del design. Los inicios). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Análisis de casos	0,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en la tutoría.	0,5 horas	

TEMA 2: Modernismo				
Sesión 3	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Modernismo). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 3: Bauhaus				
Sesión 4	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Bauhaus). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Visita	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en la visita	0,5 horas	

TEMA 4: Diseño racionalista, diseño orgánico y la llegada de los primeros plásticos				
Sesión 5	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Diseño racionalista, diseño orgánico y la llegada de los primeros plásticos). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Análisis de casos	0,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 5: El designer como consultor y las grandes productoras				
Sesión 6	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (El designer como consultor y las grandes productoras). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 6: El diseño nórdico y el diseño italiano				
Sesión 7	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (El diseño nórdico y el diseño italiano). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en las conferencias	0,5 horas	

TEMA 7: Diseño americano				
Sesión 8	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Diseño americano). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en la tutoría	0,5 horas	

TEMA 8: La contracultura y la psicodelia				
Sesión 9	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (La contracultura y la psicodelia). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en la tutoría	0,5 horas	

TEMA 9: Italy: The New Domestica Landscape				
Sesión 10	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Italy: The new domestic landscape). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 10: Postmoderno				
Sesión 11	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Postmoderno). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en las actividades organizadas	0,5 horas	

TEMA 11: El eclecticismo				
Sesión 12	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (El eclecticismo). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

TEMA 12: Las vanguardias del siglo XXI: la sostenibilidad y el diseño 3D				
Sesión 13	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Las vanguardia del siglo XXI: sostenibilidad y diseño 3D). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Visita	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en la visita	0,5 horas	

TEMA 13: El diseño responsable y social y el modelado 3D				
Sesión 14	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Diseño responsable y social y el modelado 3D). El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias	1,5 horas	1 hora
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	2 horas
	Otras actividades formativas	Taller de design.	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

Presentaciones de proyecto				
Sesión 15	Otras actividades formativas	Taller de design.	4 horas	
	Evaluación	EVALUACIÓN CONTINUA. Presentación final del proyecto de curso y prueba escrita EVALUACIÓN CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA: Presentación del proyecto del curso y prueba específica de esta convocatoria	2,5 horas	6 horas

Entrega de notas				
Sesión 16	Evaluación	Feedback trabajos prácticos. Evaluación final y feedback	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Presentaciones digitales en el aula.

Recursos y materiales didácticos disponibles en el campus virtual para cada bloque temático.

11.1. Bibliografía general

Título	Atlas of furniture design
Autor	AA.VV.
Editorial	Vitra Design Publications, 2017

Título	Enciclopedia del mueble
Autor	AA.VV.
Editorial	Plutone Ediciones, 2007

Título	Mueble siglo XX
Autor	BAKER, F. & K.
Editorial	Lisma, 2003

Título	Arne Jacobsen. Muebles y objetos
Autor	DACHS, S., de MUGA, P.
Editorial	ediciones Polígrafa, 2010

Título	Historia de la historia del mueble en España: teoría, historiografía y corrientes metodológicas (1872-2011)
Autor	FERNÁNDEZ PARADAS, A.R.
Editorial	Servicio de Publicaciones y Divulgación Científica de la Universidad de Málaga, 2016

Título	1000 Lights
Autor	FIELL, Charlotte & Peter
Editorial	Taschen, 2013

Título	Eames
Autor	KOENIG, G.
Editorial	Taschen Deutschland GmbH, 2015

Título	Design:the Whole Story
Autor	WILHIDE, E., GLANCEY, J.
Editorial	Thames & Hudson,2016

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Italy: The New Domestic Landscape
Autor	AMBASZ, Emilio
Editorial	New York, Florence, MOMA, 1972.

Título	El sistema de los objetos
Autor	BAUDRILAR, Jean
Editorial	México: Siglo XXI editores, 2004

Título	Los ojos de la piel: la arquitectura y los sentidos
Autor	PALLASMAA, Juhani
Editorial	Barcelona: Gustavo Gili, 2008

Título	El diseño industrial en España
Autor	AAVV
Editorial	Manuales Arte Cátedra, 2010