

Curso 2024-25



**Istituto Europeo di Design**  
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

# **Teoría e Historia del Diseño de Producto**

Título de Grado en  
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

**Especialidad de Diseño de Producto**

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Asignatura: Teoría e Historia del Diseño de Producto

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Tipo</b>	Obligatoria de Especialidad de itinerario
<b>Carácter</b>	Teórico-práctico
<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	Diseño de Producto/Industrial
<b>Materia</b>	Proyectos de productos y sistemas
<b>Periodo de impartición</b>	6º Semestre
<b>Número de créditos</b>	4 ECTS
<b>Departamento</b>	Departamento de didáctica especialidad Producto
<b>Prelación/ requisitos previos</b>	Sin prelación
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	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, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Identificar los diseños de producto que han marcado la historia del diseño industrial a lo largo del siglo XX e inicios del siglo XXI.
- Poder relacionar los hechos históricos, políticos y sociales de un periodo con la evolución del diseño de producto.
- Ser capaz de reflexionar y explorar lo que vincula lo humano con el producto; 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 producto.
- 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
<b>I. HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS</b>	<p><b>Tema 1. Herramientas metodológicas para la historia del diseño</b>            ¿Qué es diseño?            Origen del diseño industrial            El diseño hoy. Self-design (Colomina, Wigley, Groys)            Diseño y dispositivo (Preciado, Foucault)            Diseño y sociedad (Haraway, Elias)</p>
<b>II. EL COCHE</b>	<p><b>Tema 2. El coche y la formación de la sociedad de masas</b>            El coche seriado. Métodos de producción y funcionalismo            Styling. Gusto, personalización, consumo y diseño            Generalización del automóvil. Internacionalización            Imaginarios del coche y cultura de masas</p> <p><b>Tema 3. El coche tras los años 70</b>            Crisis del petróleo y desindustrialización            Tendencias formales            Emergencia de la idea de seguridad y de la conciencia medioambiental            Influencia en el diseño: el coche contemporáneo</p>

	<p><b>Tema 4. El coche en la actualidad. Usos populares y visiones de futuro</b></p> <p>El usuario y el coche: el coche modificado          Tuning y folklore postindustrial          Regulación, medioambiente y sistemas de navegación: hacia un automóvil de la seguridad y el confort</p>
<p><b>III. SPORTS</b></p>	<p><b>Tema 5. Estéticas del deporte</b></p> <p>Deporte, reglamentación y diseño: standards          Una tradición británica          Deportistas y fans: símbolos, simbologías y merchandising          Vestuario y zapatillas deportivas: últimas décadas          Estéticas contemporáneas del deporte</p>
	<p><b>Tema 6. Los espacios del deporte</b></p> <p>El gimnasio. Mobiliario, máquinas, accesorios y espacio interior          Wellness. Nuevas tendencias del bienestar</p>
<p><b>IV. LA COCINA</b></p>	<p><b>Tema 7. Hacia una cocina verdaderamente moderna</b></p> <p>La “máquina de cocinar”          Cocinas modelo y la cocina eficiente          El papel de la mujer: las “ingenieras domésticas”          Bauhaus y Vjutmás          Invenciones y la transformación del hogar.</p>
	<p><b>Tema 8. La mesa y las máquinas I</b></p> <p>Streamline, gusto y consumo          Cultura de masas          La cocina americana          Estilo de vida, política y sociedad          La ‘Guerra Fría’ de los electrodomésticos: Kruschev y Nixon          Nuevos productos: Tetrabrick, Tupperware</p>
	<p><b>Tema 9. La mesa y las máquinas II</b></p> <p>Gute form          Diseño radical y postmodernidad          Emoción, función y cambio de siglo          La cocina deslocalizada y la cocina comunitaria. Otras tradiciones          Hacia una casa expandida</p>

<b>V. DISPOSITIVOS MÓVILES</b>	<b>Tema 10. La cámara de fotos y el reproductor musical</b> Evolución de la cámara de fotos Del fonógrafo al iPod
	<b>Tema 11. El teléfono</b> Del teléfono al smartphone: integración de dispositivos

<b>VI. IDENTIDAD Y DISEÑO</b>	<b>Tema 12. Producto e imagen en lo corporativo</b> IBM, Apple, Nintendo Identidad de marca y producto
	<b>Tema 13. Diseño, identidad de marca y sistemas domésticos</b> Antecedentes Herman Miller y Knoll La comercialización del estilo de vida IKEA. La globalización de la idea de hogar
	<b>Tema 14. Diseño, ideología y sistemas domésticos</b> Antecedentes Whole Earth Catalog, Dome Cookbook El diseño del hábitat autosuficiente Permanencias contemporáneas

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	22 horas
Actividades prácticas	8.5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	32 horas
Realización de pruebas	9.5 horas
Horas de trabajo del estudiante	16 horas
Preparación prácticas	26 horas
Realización de pruebas	6 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>120 horas</b>

## 8. METODOLOGÍA

<p>Actividades teóricas</p>	<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>Actividades prácticas</p>	<p>Las actividades prácticas serán de dos tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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 producto.</li> </ul> <p>Presentación de resultados: se reserva un tiempo para la exposición de problemas asignados a un grupo de estudiantes.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (Talleres, jornadas, seminarios)</p>	<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 una prueba escrita sobre el contenido teórico de la asignatura.</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 (talleres, jornadas, seminarios)	<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:

1. Identificar los diseños de producto que han marcado la historia del diseño industrial a lo largo del siglo XX e inicios del siglo XXI.
2. Poder relacionar los hechos históricos, políticos y sociales de un periodo con la evolución del diseño de producto.
3. Ser capaz de reflexionar y explorar lo que vincula lo humano con el producto; aquello que guía la creación de las cosas, sus usos y el lugar que guardan en la memoria de la comunidad.
4. 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.
5. 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.
6. Poder analizar los autores y tendencias de referencia en el campo del diseño de producto.
7. 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. Prueba escrita sobre el contenido teórico de la asignatura
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"> <li>• Evaluación de la práctica realizada</li> <li>• Evaluación de las conclusiones o trabajos presentados</li> <li>• Evaluación de la interacción durante el trabajo en grupo</li> </ul>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	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, visitas, correcciones, debates...	10%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 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%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 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%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 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	
<b>Total</b>	<b>100%</b>

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

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Sesión 1	<b>TEMA 1: Herramientas metodológicas para la historia del diseño</b>			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Herramientas metodológicas H <sup>a</sup> Diseño). 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	
Sesión 2	<b>TEMA 2: El coche y la formación de la sociedad de masas</b>			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (El coche y la sociedad de masas). 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	
Sesión 3	<b>TEMA 3: El coche tras los años 70</b>			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Coche después de los años 70). 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	

<b>TEMA 4: El coche en la actualidad: usos populares y visiones de futuro</b>				
<b>Sesión 4</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (El coche en la actualidad). 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	

<b>TEMA 5: Estéticas del deporte</b>				
<b>Sesión 5</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Estéticas del deporte). 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	

<b>TEMA 6: Los espacios del deporte</b>				
<b>Sesión 6</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Espacios del deporte). 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	

<b>TEMA 7: La mesa y las máquinas I</b>				
<b>Sesión 7</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (La mesa y las máquinas I). 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 producto	2 horas	
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	0,5 horas	

<b>TEMA 8: La mesa y las máquinas II</b>				
<b>Sesión 8</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (La mesa y las máquinas II). 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	

<b>TEMA 9: La cámara de fotos y el reproductor musical</b>				
<b>Sesión 9</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (La cámara de fotos y el reproductor musical). 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	

<b>TEMA 10: El teléfono</b>				
<b>Sesión 10</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Producto e imagen en lo corporativo). 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	

<b>TEMA 11: Producto e imagen en lo corporativo</b>				
<b>Sesión 11</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Producto e imagen en lo corporativo). 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	

<b>TEMA 12: Diseño, identidad de marca y sistemas domésticos</b>				
<b>Sesión 12</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Diseño, identidad y sistemas domésticos). 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	

<b>TEMA 13: Diseño, identidad de marca y sistemas domésticos</b>				
<b>Sesión 13</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Diseño, identidad y sistemas domésticos). 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	

<b>TEMA 14: Diseño, ideología y sistemas domésticos</b>				
<b>Sesión 14</b>	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección (Diseño, ideología y sistemas domésticos). 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	

<b>Prueba escrita y presentación final</b>				
<b>Sesión 15</b>	Otras actividades formativas	Taller de design	4 horas	
	Evaluación	EVALUACIÓN CONTINUA: Prueba escrita y presentación y entrega trabajos prácticos EVALUACIÓN CON PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA. Prueba específica de esta convocatoria y presentación de los trabajos prácticos.	2,5 horas	6 horas

<b>Entrega de notas</b>				
<b>Sesión 16</b>	Actividades prácticas	Revisión y comentarios de las entregas del curso	2 horas	
	Evaluación	Evaluación y feedback	0,5 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	Stuff
Autor	Daniel Miller
Editorial	Wiley-Blackwell

Título	El sistema de los objetos
Autor	Jean Baudrillard
Editorial	Siglo XXI

Título	Superhumanity: Design of the Self
Autor	Beatriz Colomina y Mark Wigley
Editorial	e-flux architecture y The University of Minnesota Press

Título	Los condenados de la pantalla
Autor	Hito Steyerl
Editorial	Caja Negra

### 11.2. Bibliografía complementaria

Título	Nunca fuimos modernos
Autor	Bruno Latour
Editorial	Siglo XXI

Título	Deporte y ocio en el proceso civilizador
Autor	Norbert Elias y Eric Dunning
Editorial	Fondo de Cultura Económica



Título	Retromanía. La adicción de la cultura pop a su propio pasado
Autor	Simon Reynolds
Editorial	Caja Negra

#### 11.4. Direcciones web de interés

<a href="http://designmuseum.org">designmuseum.org</a>
<a href="http://rhizome.org">rhizome.org</a>
<a href="http://www.moma.org">www.moma.org</a>
<a href="http://www.e-flux.com/architecture">www.e-flux.com/architecture</a>