

**GUIA DOCENTE 2016-2017**  
**Fundamentos de psicología para el**  
**Diseño de Objetos**  
*Escuela de Arte León Ortega*  
*Huelva*



# diseño de producto



Escuela de Arte León Ortega Huelva Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño León Ortega. Huelva

## IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

DENOMINACIÓN: FUNDAMENTOS DE PSICOLOGÍA PARA EL DISEÑO DE OBJETOS

MATERIA:

Anual Ratio: 15 alumnos/grupo (preferible 10 máximo)

OPT (optativa) 3º curso Sin prelación

CRÉDITOS ECTS: 8 HORAS LECTIVAS SEMANALES: 4

DISTRIBUCIÓN EN HORAS DE LOS CRÉDITOS ECTS

TOTALES: 200 HORAS

PRESENCIALES: 120 HORAS

NO PRESENCIALES: 80 HORAS

## PROFESOR

NOMBRE: José P. Aznárez López

DEPARTAMENTO: Volumen

E-MAIL: [josepedro.earte@gmail.com](mailto:josepedro.earte@gmail.com)

WEB de la materia: La materia mantiene un espacio (psicología objeto) en EDmodo: <https://edmo.do/j/b6im5t>

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

**Fundamentos de psicología para el Diseño de Objetos** es una asignatura optativa concebida para suplir la carencia de fundamentos de psicología en la titulación de Diseño de Productos. El conocimiento de, al menos, unos rudimentos de psicología aplicada resulta imprescindible para un correcto conocimiento y desarrollo de la profesión.

La materia está concebida en torno a tres grandes bloques de contenidos: un primer bloque de carácter general en torno al sujeto y su percepción/relación con la realidad; un segundo bloque centrado en la "motivación y consumo" y un tercero que aborda la "psicología de los objetos", fundamentalmente a partir de los presupuestos de Norman.

### • *Desglose de la temporalización y créditos*

Se prevén 60 días de docencia en esta materia, iniciándose el curso el 20 de septiembre. Cada crédito ECTS supone un total de 25 horas de dedicación.

Créditos totales	Créditos y horas presenciales	Créditos y horas de trabajo personal no presencial
8 (200 horas)	120 horas presenciales Miércoles y jueves 4.8 créditos	80 horas no presenciales 3,2 créditos no presenciales

# Índice

- 1.- COMPETENCIAS  
y CRITERIOS DE EVALUACIÓN-RESULTADOS DE APRENDIZAJE
- 2.- CONTENIDOS
- 3.- BLOQUES- UNIDADES TEMÁTICAS TEMPORALIZADAS
- 4.- METODOLOGÍA: ASPECTOS GENERALES
- 5.- METODOLOGÍA: ACTIVIDADES Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN
- 6.- CALIFICACIÓN
- 7.- CRONOGRAMA
- 8.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS
- 9.- BIBLIOGRAFÍA Y BASES DE DATOS

## 1.- COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN-RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Las competencias transversales, generales y específicas corresponden a las fijadas para esta asignatura por el Decreto 111/2014 de 8 de Julio por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía (BOJA 4/08/14). Se presentan numeradas según el citado decreto, por lo que la numeración podrá no ser correlativa. La numeración de los criterios de evaluación transversales y generales ha sido realizada por el profesor de la asignatura para facilitar su manejo, al no aparecer los criterios numerados en el Decreto. Los criterios correspondientes a las competencias específicas obedecen a la numeración presente en el BOJA
- Las competencias propias de la asignatura han sido definidas por el docente de la asignatura, tal como señala la normativa de ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje y en correspondencia con el resto de las competencias. Estas competencias propias se ordenan de manera alfabética.

Algunos de los criterios de evaluación, por corresponder a competencias que en todo momento deben ser adquiridas, son tenidos en cuenta en todas las actividades de la asignatura (ver temporalización).

COMPETENCIAS TRANSVERSALES (CT)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES (CET)
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	CET1 Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente	CET2 Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	CET1 (ya citado)
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	CET 3 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	CET4 Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	CET5 Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.	CET 6 Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	CET 7 Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	CET 8 Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

COMPETENCIAS GENERALES (CG)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES (CEG)
CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los	CEG1 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de

<b>COMPETENCIAS GENERALES (CG)</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES (CEG)</b>
requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	CEG2 Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	CEG3 Demostrar capacidad para 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.	CEG4 Demostrar 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.	CEG5 Demostrar capacidad para 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.	CEG6 Demostrar capacidad para 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.	CEG7 Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
CG11 Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.	CEG8 Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.	CEG9 Demostrar capacidad para 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.	CEG10 Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.	CEG11 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.	CEG12 Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.	CEG13 Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ESPECIALIDAD (CE)</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS (CEE)</b>
CE1 Determinar las características finales	CEE 1 Demostrar capacidad para determinar las

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ESPECIALIDAD (CE)</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS (CEE)</b>
de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.	características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
CE3 Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.	CEE 3 Demostrar capacidad para proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
CE4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto. y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.	CEE4 Demostrar que valora e integra la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
CE13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.	CEE13 Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
CE15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida.	CEE15 .Valorar en el alumnado la capacidad para 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.

<b>COMPETENCIAS PROPIAS DE LA ASIGNATURA (todos son mínimos)</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN PROPIOS DE LA ASIGNATURA (CEA)</b>
CA1 Conocer y comprender los principales conceptos abordados en la materia, aplicándolos a la comprensión del mundo real (incluida la propia identidad)	CEA1 Demostrar un conocimiento y comprensión suficientes de los principales conceptos abordados en la materia, siendo capaz de aplicarlos a la comprensión del mundo real.
CA2 Analizar de manera crítica y reflexiva objetos, packaging, publicidad y cualquier otro tipo de manifestación del diseño a partir de los conocimientos adquiridos en la materia	CEA2 Ser capaz de analizar de manera crítica y reflexiva objetos, packaging, publicidad y cualquier otro tipo de manifestación del diseño a partir de los conocimientos adquiridos en la materia
CA3 Buscar información e investigar sobre aspectos relativos a la materia, presentando el resultado en forma coherente, argumentada y accesible a los demás estudiantes y al docente.	CEA3 Realizar búsquedas de información e investigar sobre aspectos relativos a la materia con calidad suficiente, presentando el resultado en forma coherente, argumentada y accesible a los demás estudiantes y al docente.
CA4 Realizar propuestas de diseño, comercialización, publicidad, etc. alternativas a las existentes, que incidan específicamente sobre aquellos aspectos que guardan relación con los contenidos de la asignatura.	CEA4 Idear y presentar propuestas de diseño, comercialización, publicidad, etc. alternativas, a las existentes, que incidan específicamente sobre aquellos aspectos que guardan relación con los contenidos de la asignatura.

CA5 Seleccionar y utilizar información sobre proyectos de diseño de otros autores	CEA5 Ser capaz de seleccionar y utilizar información sobre proyectos de diseño de otros autores
CE6 Utilizar el DAFO y cualquier instrumento o procedimiento de análisis y reflexión	CEA6 Aplicar congruentemente el DAFO o cualquier instrumento o procedimiento de análisis y reflexión en las actividades de la asignatura
CE7 Dominar recursos comunicativos, expresivos y retóricos (incluidos los corporales) al exponer un argumento o un proyecto	CEA7 Demostrar el conocimiento y dominio de recursos comunicativos, expresivos y retóricos (incluidos los corporales) al exponer un argumento o un proyecto
CE8 (opcional) Elaborar un texto científico con calidad suficiente para ser publicado atendiendo a criterios establecidos, demostrando conocimiento de una norma de referenciación	CEA8 Escribir un texto científico con calidad suficiente y enviarlo a una revista indexada, atendiendo a los criterios establecidos por la misma y utilizando una norma de referenciación

## 2.- CONTENIDOS

### CONTENIDOS organizados en bloques

#### BLOQUE 1.- EL SUJETO Y SU RELACIÓN CON LA REALIDAD

- 1.1) CUESTIONES ELEMENTALES SOBRE LOS ÓRGANOS Y MODALIDADES DE PERCEPCIÓN. El ser humano como sistema autopoietico abierto. La percepción como puente entre el sistema humano y el resto de la realidad. Panorámica muy general sobre los sentidos: análisis más detallado del tacto y especialmente de la visión. Referencia a los tres tipos de percepción según Luria. Referencia a la percepción vibratoria, la vestibular y especialmente a la somática.
- 1.2) DE LA SENSACIÓN A LA PERCEPCIÓN Y EL RE-CONOCIMIENTO. Concepto de ser humano como sistema autopoyetico abierto. El sistema perceptivo como puente y como límite para percibir. Prótesis y visualidad expandida. Percibir es interpretar. La percepción de las formas: leyes de la Gestalt, alusión a las ilusiones ópticas, geones y pattern (conceptos perceptivos individual y universal). Los conceptos e ideas influyen en la percepción: el ser humano piensa con ellos. La corporalidad como base de la comprensión de lo real y del lenguaje visual. Referencia a otros factores que influyen en la percepción: subjetivos (la historia personal), culturales, etc. La percepción como fenómeno universal y el cuerpo como referente primario en la misma; referencia a la relación con los conceptos básicos del lenguaje visual. La realidad y el conocimiento humanos como procesos de construcción.
- 1.3) UN SUJETO COMPLEJO. Percepción, respuesta y conocimiento por debajo del umbral consciente: importancia del pensamiento y conocimiento no consciente en el conocimiento y la vida humanas. Reflejo, reflejo condicionado y condicionamiento operante. Aprendizaje por imitación. Homeostasis y supervivencia. La teoría del cerebro tri-único de Mc. Lean y otras propuestas para abordar el funcionamiento instintivo, pulsional, emocional, reflexivo, lógico, racional, etc. de la conciencia humana. El paleocéfalo: información y publicidad subliminal, referencia a las preferencias estéticas, físicas y actitudinales congénitas (siempre en dependencia con la cultura). Mesocéfalo: concepto de emoción; emociones universales; valor adaptativo, cognición, capacidad reactiva y facilitación del proceso de decidir mediante las emociones ; emociones primarias y secundarias; afectos y emociones (Norman); emociones y sentimientos (Damasio); emociones y corporalidad; afectos

- positivos/negativos y funcionamiento mental y corporal; emociones, estados, rasgos y personalidad; la tendencia humana a emotivizarlo todo (también los objetos y el diseño). La relevancia de la necesidad de amor/aceptación y de pertenencia en el ser humano; el grupo. Un sujeto entre la pulsión de amor y el miedo. Eros y Tanatos. El cerebro racional y su relevancia. La interacción de las tres instancias cerebrales. Referencia a conceptos freudianos: ello, yo y súper-yo; libido; complejo de Edipo/Electra; muerte del padre; etc. Mecanismos de defensa: proyección, sublimación, condensación, etc. La concepción de sujeto complejo de E. Morin. Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner. Inteligencia emocional de Goleman.
- 1.4) UN SUJETO IMAGINANTE, CREATIVO Y NARRATIVO/REPRESENTATIVO. La imaginación como ventaja evolutiva y como conformadora principal de lo humano y de la realidad humana. Jugar y explorar como constituyentes de lo humano. Sorpresa y desafío como motores de lo humano. Referencia a las 4 categorías de la creatividad según Weisnchenk. Empatía y compasión y su valor adaptativo y humanizador. La relevancia del signo: lenguaje; comunicación compleja; construcción de categorías y significados anidados; conceptos abstractos; superación de las barreras espacio/temporales para conocer/comunicar; comunicación sincrónica y diacrónica; proyección y proyectar; la capacidad de mentir y de manipular. Ampliando la realidad mucho más allá de lo biológico y lo instintivo/conductual. La relevancia de lo narrativo y las representaciones en la comprensión y explicación humanas de la realidad. Las imágenes como máquinas de producir experiencia, el cuerpo como imagen del self, la función mediadora, las imágenes en la construcción de la realidad. La información en forma de historia se procesa mejor; una mente que vive permanentemente en el pasado y en el futuro; el papel de los recuerdos en la construcción de lo real y la atribución de sentido la interacción entre lo relatado, lo imaginado, lo real. La relación íntima entre el sujeto y las representaciones/narraciones. Bruner y la construcción del significado y del marco simbólico a través de las narraciones y representaciones. Realidad de imagen e imagen de la realidad. Baudrillard y el simulacro: lo hiperreal.. Sociedad del espectáculo (Debord). La identidad como un proceso narrativo en construcción. La conciencia reflexiva propuesta por Hofstadter (referencia a concepciones de otro tipo como la de Laszlo). Identidad y autoimagen como reflexión (como espejo): referencia al estadio del espejo de Lacan. Mostrar-se, construir-se o adquirir una imagen para llegar a ser. Existir como imagen. Imitación y aprendizaje. Conceptos de identidad tradicional versus identidad postmoderna y multifrenia (Gergen) y de identidad líquida (Bauman): la identidad como consumo. Identidades liminares. Principio situacional de Barker. Estereotipos y prejuicios. Estereotipos en publicidad y diseño.
- 1.5) UN SUJETO SOCIAL Y CONSTRUIDO Y UNA REALIDAD COMPLEJA Y CONSTRUIDA: CIBORG, IMAGINARIO-UNIVERSO SIMBÓLICO Y CULTURA. La relevancia de lo cultural y lo imaginario en el ámbito de la cognición y la conducta humanas. Concepto de naturalización y su relevancia en la cognición y conducta; modelos, referentes, creencias, costumbres, etc. El "sentido común". Concepto de herramientas y de prótesis; relevancia de las prótesis humanas. La cultura como prótesis que conforma lo real y como bucle recursivo. La realidad como creación y re-creación constante: el sistema humano como sistema hipercomplejo en continua evolución. Memes. Imaginario, noosfera y universo simbólico. Imprinting cultural. La realidad como construcción conjunta y el conocimiento como proceso dialéctico. Referencia a la teoría de juegos (opcional).
- 1.6) CONOCER/APRENDER COMO PROCESO COMPLEJO. Percibir y conocer: procesos complejos que cambian la arquitectura cerebral. Complexus: complejidad. Niveles de acceso sistémico de la realidad. La pluralidad de visiones sobre la realidad: las "respuestas correctas". Características principales del enfoque constructorista sobre la realidad: exposición y crítica. Conocimiento y enacción, emergencias que transforman lo real; agencia (agency): mirada y acción creadora. Ser humano y búsqueda de sentido. Miedo-amor. La capacidad de separarse: metacognición.
- 1.7) (opcional según desarrollo del curso y tiempo) EL SUJETO CONSTRUYENDOSE. Conceptos elementales de psicología evolutiva. Investigar sobre públicos diferentes



según edad. Investigar sobre públicos diferentes según creencias, extracción social, etc. Lo que potencia el grupo y lo que supone desafiar. La especificidad de la adolescencia. Un sujeto social. La preferencia humana por la interacción

## **BLOQUE 2.- MOTIVACIÓN Y CONSUMO**

- 2.1. SOCIEDAD DE CONSUMO. Conceptos elementales sobre el consumidor y sobre la sociedad de consumo y el capitalismo. La conversión de la totalidad de la realidad y la experiencia en mercancía. Triángulo básico del diseño según Julier: producción, diseño/diseñados y consumo. Consumo como acto privado y como acto público. Cuestiones relevantes sobre el consumidor. Valor de uso y valor de cambio; producto tangible y producto aumentado; consumo posicional; la ilusión estética; significación y valor simbólico del producto y del consumo. Consumidor pasivo o consumidor soberano; alienación y desalienación en el consumo; consumo racional e irracional.
- 2.2. MOTIVACIÓN. Nociones elementales sobre motivación: variabilidad, carácter dinámico, posibilidad de incentivarla, carácter innato o adquirido, etc. Necesidad, carencia y privación: necesidades absolutas vs relativas; genéricas vs derivadas. Categorización de las necesidades: la pirámide de Maslow y la teoría de Mc. Clelland. Lo social como generador de necesidades; funcionamiento sistémico de las necesidades. Concepto de arousal. El proceso de satisfacción de necesidades según la espiral gestáltica.
- 2.3. ASPECTOS Y DIMENSIONES PSICOSOCIALES EN EL CONSUMO. Racionalidad/irracionalidad en el consumo. Niveles de análisis en la conducta del consumidor según Quintanilla: colectivo, grupal, individual y actividad comercial. Tendencias y factores relevantes en el consumo: factores transculturales relevantes (Quintanilla). Grupos de referencia y de tendencia. Referencia al concepto de marketing (opcional).
- 2.4. (TEMA OPCIONAL SEGÚN DESARROLLO DE LAS CLASES) Adicción y dependencias cerebrales. El consumo de drogas. El consumo de pantallas. Compra compulsiva.

## **BLOQUE 3.- CONCEPTOS SOBRE PSICOLOGÍA DEL OBJETO**

Introducción: UN MUNDO INUNDADO DE OBJETOS

- 3.1. EL DISEÑO Y LO EMOCIONAL. Usabilidad, estética y emociones, utilidad práctica (Norman). Lo emocional influyendo y dando cuerpo a la conducta. Conceptos elementales sobre estados afectivos y diseño desde el consumidor, el usuario y el diseñador.
- 3.2. Teoría de Norman sobre los tres niveles del diseño: visceral, conductual y reflexivo. Necesidades, deseos y carencias. Tipos de desarrollo de un producto. La observación previa. Personalizar en un mundo de masas.
- 3.3. Diseñar es, en gran medida, contar una historia, avivar un deseo. Preferencias y arquetipos. Explicar y categorizar.
- 3.4. Psicología de los objetos cotidianos; la aportación de Norman al diseño crítico e inteligente de los objetos. Modelo del diseño (diseñador), modelo del usuario (el ser humano como ser explicativo que forma teorías), imagen del sistema. El conocimiento en la mente, en el mundo y en las restricciones de uso. Aspectos de la memoria humana esenciales para el diseño de objetos. El objeto creando atención y motivación. El ejemplo. Frustración y desencuentro: culpa; impotencia enseñada. Paradoja de la tecnología. Elementos clave en el diseño de objetos: prestaciones, pistas de funcionamiento, causalidad, visibilidad, topografía, retroalimentación,... Las siete fases de la acción en relación al diseño de objetos. Limitaciones (físicas, semánticas, culturales, lógicas). "El desafío del diseño": propuestas de Norman para un mejor diseño. Error y diseño: las dos categorías fundamentales de error: lapsus y equivocaciones. Lapsus: aspectos esenciales y tipología (de captación, de

descripción, derivados de datos, por activación asociativa, por pérdida de activación, de modo). Equivocaciones: limitaciones del pensamiento humano, estructura de tareas, comportamiento consciente y subconsciente, presión social,. Diseñar para que se cometan errores. Cuestiones complementarias: puntos de vistas; daltonismo; cómo leen las personas. Diseño centrado en el usuario

#### **BLOQUE 4.- MOSTRAR(SE) Y EXPONER(SE)**

- 4.1. Mostrar y exponer es mostrarse y exponerse. Confianza y aprovechamiento de las capacidades propias. La relación con nuestro autoconcepto. Opcional: DAFO (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades)
- 4.2. Aprender a construir y exponer argumentos.
- 4.3. Crítica y autocrítica constructivas. Relacionarse desde la positividad, la asertividad, la flexibilidad, etc.
- 4.4. Conceptos de lenguaje corporal y estrategias elementales para exponer en público. Gesticulación. Posicionamiento frente al público. La mirada.
- 4.5. Lenguaje oral. Utilización de la voz. Velocidad, tono y volumen. Dicción. Evitación de muletillas y otros errores frecuentes. Asertividad y otras cuestiones elementales de inteligencia emocional aplicadas a la exposición pública.
- 4.6. Estrategias narrativas y herramientas retóricas. El orden habitual de exposición.
- 4.7. La participación del público y/o del tribunal. Preguntas y debate: cuestiones básicas
- 4.8. Premisas generales para utilizar presentaciones visuales.

**Opcional (en función de evolución del aprendizaje, del interés del alumnado y del tiempo)**

#### **BLOQUE 5.- RECURSOS PARA UN TRABAJO ACADÉMICO**

- 5.1. Características básicas de un trabajo académico. .
- 5.2. Fundamentación de la propuesta. Autoría vs plagio. Citas y referencia a autoridades y autores.
- 5.3. Las referencias (bibliografía, webs, etc) según norma APA. Notas a pie de página.
- 5.4. La información. Búsqueda, selección, síntesis, transferencia.
- 5.5. Escribir un artículo o cualquier otro texto público

### **3.- BLOQUES- UNIDADES TEMÁTICAS TEMPORALIZADAS**

**CON CONTENIDOS, ACTIVIDADES Y CRITERIOS EVALUACIÓN**

**Se considera esta guía docente como un proyecto esencialmente abierto, y susceptible en todo momento de ser variado y o complementado a partir del trabajo cotidiano en el aula y del diálogo con los/as estudiantes. Por tanto, esta secuenciación es una propuesta, que en cualquier caso podrá ser redefinida y alterada por iniciativa del docente, o de los estudiantes de acuerdo con éste, según lo propicie el desarrollo del proceso de aprendizaje-enseñanza. Debe considerarse entonces como una propuesta muy flexible.**

Son **comunes** a todas las unidades los siguientes **criterios de evaluación**:

- CET1 Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CET2 Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- CET5 Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CET 6 Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
- CET 8 Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.

- CEG2 Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CEG3 Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CEG4 Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CEG7 Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- CEG9 Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- CEG11 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- CEG12 Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- CEE4 Demostrar que valora e integra la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
- CEA1 Demostrar un conocimiento y comprensión suficientes de los principales conceptos abordados en la materia, siendo capaz de aplicarlos a la comprensión del mundo real.
- CEA2 Ser capaz de analizar de manera crítica y reflexiva objetos, packaging, publicidad y cualquier otro tipo de manifestación del diseño a partir de los conocimientos adquiridos en la materia.
- CEA3 Realizar búsquedas de información e investigar sobre aspectos relativos a la materia con calidad suficiente, presentando el resultado en forma coherente, argumentada y accesible a los demás estudiantes y al docente.

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN APROXIMADA
<b>BLOQUE 1.- EL SUJETO Y SU RELACIÓN CON LA REALIDAD</b>			
Unidad 1.1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición y debate en clase</li> <li>• Búsqueda de casos e información y presentación/debate en clase</li> </ul>	Los comunes	Septiembre y 1 sesión octubre
Unidad 1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición y debate en clase</li> <li>• Búsqueda de casos e información y presentación/debate en clase</li> </ul>	Los comunes	1 sesión octubre
Unidad 1.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición y debate en clase</li> <li>• Búsqueda de casos e información y presentación/debate en clase</li> <li>• Trabajo sobre las teorías de Freud; el estudiante elegirá uno de los temas del programa.</li> <li>• Trabajo sobre los mecanismos de defensa.</li> </ul>	Los comunes y: •CET 3 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación. •CEG5 Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	Resto octubre y si es preciso 1-2 semanas noviembre
Unidad 1.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición y debate en clase</li> <li>• Búsqueda de casos e información y presentación/debate en clase</li> </ul>	Los comunes y: • CET 3 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación	Resto de noviembre y 1 semana de diciembre
Unidad 1.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición y debate en clase</li> <li>• Búsqueda de casos e información y presentación/debate en clase</li> <li>• Trabajo de estudio de caso por parejas: Se proponen dos posibilidades (según desarrollo de clase se ofrecerá optar por una, o se realizarán las dos):               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Elección de un producto (o gama de productos) y análisis de los imaginarios de los que depende, para plantear una propuesta de reformulación desde imaginarios que correspondiesen a un contexto cultural diferente al original. Se puede realizar con intención crítica (incluso satírica), para facilitar un conocimiento crítico de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño</li> <li>○ Roll-play sobre imaginarios.</li> </ul> </li> </ul>	Los comunes y: • CET 3 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación. •CEG1 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. • CEG5 Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio. • CEG6 Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño. •CEG10 Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales •CEG 13 Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado. •CET 7 Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos •CEE 3 Demostrar capacidad para proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas. •CEE13 Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.	Resto de diciembre y 1-2 semanas de enero.

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN APROXIMADA
	Cada estudiante (o grupo de 2) asimilará un rol previo, asimilando un cierto tipo de imaginario. Establecerá un debate teatralizado con el resto de los/as estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>•CEE15 .Valorar en el alumnado la capacidad para 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.</li> <li>•CEA4 Idear y presentar propuestas de diseño, comercialización, publicidad, etc. alternativas, a las existentes, que incidan específicamente sobre aquellos aspectos que guardan relación con los contenidos de la asignatura.</li> </ul>	
Unidad 1.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición y debate en clase</li> <li>• Búsqueda de casos e información y presentación/debate en clase</li> <li>• Trabajo en el aula a partir de escritura de cartas, para comprender como conocemos y construimos la realidad y cómo nos posicionamos en el juicio y el miedo.</li> <li>• Trabajo de investigación sobre productos con capacidad de agencia (agency). Podrá ser individual o por grupos de 2. Podrá incluir la propuesta para reformular el perfil de un producto ya existente a fin de dar o aumentar su agencia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los comunes y:</li> <li>• CET 3 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación</li> </ul>	2 semanas de enero.
Fuera de tema (y opcional)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intervención de psicólogo/a, abordando diversos temas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los comunes</li> </ul>	Durante el primer trimestre o bien Enero.
Unidad 1.7 (opcional según tiempo y desarrollo del curso. Si fuese aconsejable se suprimirá)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición y debate en clase</li> <li>• Búsqueda de casos e información y presentación/debate en clase</li> <li>• Trabajo sobre psicología evolutiva. Cada estudiante elige un periodo evolutivo y hace un pequeño análisis del mismo, procurando elegir un ejemplo de objeto y poniéndolo en relación con los conocimientos sobre la etapa evolutiva elegida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los comunes y:</li> <li>• CET 3 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.</li> <li>• CEG5 Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.</li> <li>• CEG6 Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.</li> <li>• CEG10 Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales</li> <li>• CEE13 Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.</li> <li>• CEE15 .Valorar en el alumnado la capacidad para 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.</li> </ul>	1 semana de febrero
Unidad 2.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición y debate en clase</li> <li>• Búsqueda de casos e información y presentación/debate en clase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los comunes y:</li> <li>• CET 3 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación</li> </ul>	1-2 semanas de febrero
Unidad 2.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición y debate en clase</li> <li>• Búsqueda de casos e información y presentación/debate en clase</li> <li>• Opcional: Trabajo de estudio de caso: Análisis individual de al menos dos objetos de uso cotidiano a partir de la pirámide de Maslow (u otro modelo sobre motivación)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los comunes y:</li> <li>• CET 3 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación</li> </ul> Si trabajo opcional: <ul style="list-style-type: none"> <li>• CEG1 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.</li> <li>• CEG5 Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.</li> <li>• CEG6 Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.</li> <li>• CEG10 Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales</li> <li>• CEG 13 Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de</li> </ul>	1-2 semanas marzo

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN APROXIMADA
		<p>innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CEE13 Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.</li> <li>• CEE15 .Valorar en el alumnado la capacidad para 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</li> </ul>	
Unidad 2.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición y debate en clase</li> <li>• Búsqueda de casos e información y presentación/debate en clase. Buscar estudios y análisis de tendencias de consumo.</li> <li>• Opcional: Trabajo de estudio de caso por parejas: Elección de un producto (o gama de productos) y realización de propuesta de rediseño atendiendo a posibles tendencias de consumo, así como a todo lo analizado en la materia hasta el momento. El grupo hará una presentación a la clase (que ejercerá el rol de posible clientela), argumentando su propuesta y haciendo frente a las críticas y objeciones del resto de los compañeros/as y del docente..</li> </ul>	<p>Los comunes y:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CET 3 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.</li> </ul> <p>Si opcional:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CEG1 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.</li> <li>• CEG5 Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.</li> <li>• CEG6 Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.</li> <li>• CEG8 Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.</li> <li>• CEG10 Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales</li> <li>• CEG 13 Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.</li> <li>• CET 7 Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos</li> <li>• CEE 3 Demostrar capacidad para proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.</li> <li>• CEE13 Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.</li> <li>• CEE15 .Valorar en el alumnado la capacidad para 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.</li> <li>• CEA4 Idear y presentar propuestas de diseño, comercialización, publicidad, etc. alternativas, a las existentes, que incidan específicamente sobre aquellos aspectos que guardan relación con los contenidos de la asignatura.</li> </ul>	2 semanas de marzo
Unidad 2.4 (opcional según evolución del aprendizaje y disponibilidad de tiempo. Se prescindirá de él si no es posible impartirlo antes de abril.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición y debate en clase</li> <li>• Trabajo autoetnográfico en el aula sobre consumos y adiciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los comunes y:</li> <li>• CEG6 Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.</li> <li>• CEG10 Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales</li> <li>• CEE13 Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.</li> <li>• CEE15 .Valorar en el alumnado la capacidad para 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.</li> <li>• CEA4 Idear y presentar propuestas de diseño, comercialización, publicidad, etc. alternativas, a las existentes, que incidan específicamente sobre aquellos aspectos que guardan relación con los contenidos de la asignatura.</li> </ul>	1 semana de marzo
Bloque 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición y debate en clase</li> <li>• Búsqueda de casos de objetos con problemas de diseño y análisis y presentación/debate en clase</li> <li>• Opcional: Debate en clase a partir de la lectura obligatoria "Psicología de los objetos cotidianos"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los comunes y:</li> <li>• CEG6 Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.</li> <li>• CEG10 Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales</li> <li>• CEE13 Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.</li> </ul>	Abril

CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN APROXIMADA
		<ul style="list-style-type: none"> <li>CEE15 .Valorar en el alumnado la capacidad para 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. CEA4 Idear y presentar propuestas de diseño, comercialización, publicidad, etc. alternativas, a las existentes, que incidan específicamente sobre aquellos aspectos que guardan relación con los contenidos de la asignatura.</li> </ul>	
Bloque 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exposición y debate en clase</li> <li>Búsqueda de casos de objetos con problemas de diseño y análisis y presentación/debate en clase</li> </ul> <p><b>Trabajo final.</b> El/la estudiante escogerá un producto de diseño existente, que analizará atendiendo a los tres niveles de diseño de Norman y a sus aspectos emocionales. También estudiará críticamente sus errores y déficits de diseño (basándose en el texto de <i>La psicología de los objetos cotidianos</i>). Realizará asimismo una propuesta de diseño alternativa en la que se solucionen esos déficits y se atienda a todas las cuestiones abordadas a lo largo del curso. El estudiante hará una presentación a la clase (que ejercerá el rol de posible clientela), argumentando su propuesta y haciendo frente a críticas y objeciones.</p>	Todos los criterios de evaluación del curso en el trabajo final.	mayo
Bloque 5 (transversal al 4 y sólo si diese tiempo para ello)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Transversal al proyecto final</li> </ul>	Todos los del curso	Mayo/junio

## 4.- METODOLOGÍA: ASPECTOS GENERALES

Para garantizar un aprendizaje rico, crítico y significativo, en el que la implicación del alumno sea prioritaria, esta asignatura se pretende fundamentar en torno a una serie de cuestiones que nos parecen importantes.

- Una educación que tiene en cuenta la complejidad y el carácter relacional de la realidad*

Esta propuesta parte de la concepción de la Educación como una herramienta para que los/las estudiantes puedan conocer y comprender mejor en primer lugar la especialidad profesional en la que están formándose, pero entendiendo siempre su dependencia y relación con la realidad (en su sentido estrictamente contemporáneo, pero también en un sentido diacrónico). Concibe el aprendizaje de las destrezas y contenidos recogidos en la guía didáctica de la asignatura –aprendizajes necesariamente limitados y parciales- unido indisolublemente al proceso de conocimiento y comprensión del resto de la realidad. Es necesario concebir la realidad (y cualquiera de los recortes disciplinares de ella) como un fenómeno complejo y sistémico que precisa de abordajes no simplificadores y que tengan en cuenta el carácter relacional de cualquier objeto, fenómeno, hecho, etc.

Por otra parte, en esta materia se concibe la experiencia de los objetos diseñados especialmente ligada a los aspectos psicológicos y/o de estética, lo cual no implica que no se deban considerar también las cuestiones técnicas, formales, conceptuales, económicas, etc. que sean relevantes para la comprensión y diseño de un objeto. Por otra parte, es obvio que los objetos diseñados por el ser humano deben ser concebidos ante todo como objetos que intervienen decisivamente en la experiencia de vida (y a menudo aumentan las posibilidades de los sujetos y las sociedades; amplía el horizonte de lo humano). Esto tiene que ver con considerar los objetos, las imágenes y el resto de las producciones humanas como uno de los modos mediante los que las personas conocen y viven la realidad, y por tanto construyen su mirada, su entendimiento, sus imaginarios, etc. y aprenden/comprenden cómo es el mundo y cómo son ellos mismos y los demás. Por tanto, la experiencia del objeto tiene que ver con el modo en que la realidad llega a ser para cada cultura y cada sujeto, y también con las identidades, las performatividades, los imaginarios, los conceptos, los modelos, etc. mediante los que conocemos lo real y actuamos.

Aprender sería también aprender a concebir que a la vez que hay datos, hechos, etc. que son objetivos, la mayoría de lo real es interpretativo. *Y que el diseño de objetos tiene mucho que ver con aprender a percatarse de cómo funcionan esas interacciones y cómo podemos tenerlas en cuenta y trabajar con ellas para crear, producir, comercializar nuevos objetos.*

En el trabajo cotidiano con el alumnado, todo esto se traducirá en un abordaje de los contenidos propios de la materia que ayude a que los estudiantes puedan establecer relaciones entre éstos y el mundo de los objetos cotidianos con los que interactúan, así como con el de los objetos históricos que conocen o que puede valer la pena conocer. Esto significa concebir al alumno no como un sujeto dispuesto a recibir conocimiento, sino como un sujeto que debe construir conocimiento relevante y significativo, que le permita dominar los contenidos de la materia y servirse de ellos para conocer y comprender mejor la realidad y poder actuar sobre ella y con ella diseñando objetos.

Se invitará a los alumnos a problematizar y complejizar sus interpretaciones de obras de arte y objetos, y a hacer lo mismo respecto a sus propias reacciones. Y a buscar información, investigar, contrastar, debatir... Por ese motivo, casi el 50% de las horas de clase están destinadas a la intervención del alumnado a través de la presentación de propuestas.

Especialmente importante es concebir que los procesos de atribución de significado y función a los objetos y productos humanos (o de los elementos de la naturaleza), son siempre procesos abiertos. Por tanto su uso, valor y significación no son constantes, sino por el contrario variables, de carácter ideológico y cultural, etc. La realidad es un constructo social, lo que tiene que ver con concebir los productos humanos como mediadores en la construcción de la realidad (y no como meros productos): como realidades constitutivas del mundo que conocemos. Y por tanto, concebir también la posibilidad de su transformación y del papel fundamental del sujeto, los colectivos, las sociedades, la cultura,... en su constitución, gestión y transformación.

- *Necesidad de trabajar diversas competencias en una misma materia y de trabajar con polialfabetismos.*

La legislación sobre las Enseñanzas Artísticas superiores recoge una multiplicidad de competencias para la formación de grado. Desde las más transversales a las específicas de la especialidad (y las que los docentes de la materia han señalado como propias de la asignatura) se desgrana un abanico muy amplio de cuestiones para las que los y las estudiantes tendrán que ser competentes al finalizar sus estudios. Esto hace que el proceso de evaluación –comprendido ante todo como un proceso de orientación y mejora- se complejice, al tener que contemplar una multiplicidad de aspectos. Por tanto, cada ejercicio no es únicamente una tarea para aprender alguna o algunas destrezas o conceptos, sino que tiene que ser concebido como una oportunidad de que el/la estudiante pueda desarrollar varias competencias a la vez, tal y como se le requerirá en un mercado de trabajo crecientemente complejo y competitivo.

Los contenidos propios de esta asignatura son el corazón de la materia y el objeto principal de evaluación. Pero esto no implica obviar que trabajar con imágenes (dibujos, fotos,...), con el lenguaje o con otros alfabetismos puede y debe ser objeto de atención por parte de la asignatura, como corresponde a las competencias más generales del Grado. Por tanto, se afirma explícitamente la necesidad de trabajar con alfabetismos múltiples. Sin duda con el lenguaje oral y escrito, pero también con lo icónico, lo audiovisual, lo gestual, etc.

- *Necesidad de establecer conexiones y transferencias, atender a lo plural, facilitar el mestizaje, conectar la cultura escolar/académica con las otras culturas, enriquecer nuestro capital cultural*

Cualquier objeto, imagen o manifestación puede ser importante (especialmente si lo es para el alumnado) y puede ser analizada/estudiada, puede ser rediseñada, replanteada: todas son relevantes estéticamente (en el sentido de experiencia y también en el más formal), y ello hace que podamos complementar nuestro tradicional campo del Diseño y las Artes Visuales con el resto de los productos y manifestaciones de la Cultura Visual e industrial, y que establezcamos continuamente relaciones que nos llevan a transitar de unos a otros, o a establecer ligazones entre ellos. Los grandes diseñadores de objetos han sabido jugar con esta capacidad de imaginar relaciones nuevas: los muebles de cartón de Gehry, la famosa silla Rietveld,... Debemos establecer continuamente relaciones “intertextuales”, es decir, entre distintas imágenes, productos visuales, ideas, creencias, materiales, etc.. Es además necesario trabajar mucho con los aspectos emergentes en la visualidad y la industria actual y ser capaz de conectarlos con otros asuntos y objetos, y también con otros momentos de la Historia.

En nuestra sociedad de la Información, que maneja cantidades enormes de datos, que está interconectada por las nuevas tecnologías y que ofrece muchos saberes diferentes y muchos accesos, en una cultura de la Imagen y el espectáculo que expande sin cesar propuestas nuevas y muy potentes, está emergiendo un universo crecientemente intercultural en el que tienen un peso decisivo lo mediático, las modas, las redes sociales, la cultura pop, etc. Es un mundo en el que se producen numerosos mestizajes, tanto a nivel de los sujetos, como de sus culturas de origen. Esa pluralidad no tiene por qué esconder que bajo las diferencias circulan también conceptos y contenidos comunes que es preciso saber advertir, y que nos permiten ver cómo el conocimiento puede darse en niveles diferentes y con enfoques diversos. Y a la vez nos debe impulsar tanto a facilitar el mestizaje, como el saber “pescar” y aprovechar de entre todo lo que nos rodea, facilitando las transferencias desde lo académico hacia fuera y viceversa.

La necesidad, por otra parte, de incrementar un capital cultural básico en su materia, que sirva de punto de partida (incluso a veces de base) a los procesos de creatividad y proyectación, nos impulsa a plantear a los alumnos que realicen búsquedas de información continuadas.

- *Una educación de carácter dialógico y que concibe al estudiante como el centro del proceso de aprendizaje y enseñanza*

Esta guía asume que el rol del estudiante jamás debe limitarse a una recepción más o menos activa de conocimiento por parte del docente. La Educación es comprendida como un proceso mediante el que el estudiante dialoga de manera crecientemente compleja, crítica y fundamentada con la realidad, para **construir** explicaciones e interpretaciones sobre ella que le permitan actuar de manera más sabia y efectiva. En este caso, para ser capaz de diseñar mejor, más creativamente, de una manera más eficaz. Por tanto, el eje de la educación no es la transmisión de conocimiento por parte del docente, sino el proceso de reestructuración cognitiva que el estudiante lleva a cabo, mediante el que va a comprender más y mejor y va a poder actuar de una manera más capacitada, autónoma y eficaz.

Conocer (aprender, comprender) es un proceso de interacciones continuas, y es dialógico. Se trata de una conversación *abierta* entre el sujeto y la realidad, en nuestro caso especialmente en lo tocante al diseño de objetos.

Es fundamental estar conectados y multiplicar y enriquecer nuestras interacciones, estar atentos a los otros, no dejar de otear en busca de nuevas emergencias que nos permitan dar un paso más en nuestro conocimiento, en nuestras posibilidades de creación y acción.

En esta concepción de conocer/aprender el docente es un mediador, que facilita al estudiante información, estrategias, técnicas, etc. que le permiten comprender y actuar más y mejor. Que señala posibilidades, que marca ciertos caminos sin cerrarlos del todo. Que empuja y exige de cada persona para que ésta pueda avanzar y dar lo mejor de sí. Esto es indiscernible de la adquisición y gestión de una mayor capacidad de agencia, es decir, de una mayor capacidad para contemplar y concebir la realidad de manera crítica y reflexiva, elaborando explicaciones e interpretaciones fundamentadas y valorando sus posibilidades de acción para, finalmente, actuar y crear y –en la medida de sus posibilidades y de las circunstancias- contribuir a la mejora de la sociedad y la cultura que ha heredado.



El docente es según este modelo sobre todo un experto en procedimientos para que el alumno pueda aprender. El auténtico artífice del aprendizaje es el estudiante: se entiende que en todo momento las exposiciones magistrales, actividades, ejercicios, visitas, etc. están concebidas y planteadas para que el alumno no se limite a repetir conocimientos o procesos, sino que esté implicado en procesos significativos mediante los que aprende y en los que él/ella tiene y/o encuentra:

- Protagonismo (y por tanto voz)
- Capacidad de iniciativa
- Flexibilidad de acción
- Posibilidades de desarrollo de su subjetividad (y por tanto de tener en cuenta también su emotividad, identidad, carácter, circunstancias,...) y a la vez necesidad y la obligación de adaptarla a los requerimientos sociales, económicos, culturales, etc. en que el diseño de objetos tienen lugar
- Ocasiones para colaborar y trabajar con otros/as estudiantes, para aprender a hacer las cosas en equipo, distribuyendo tareas, organizando fases, alcanzando acuerdos,...

En la práctica educativa diaria, esto implica concebir el aula como:

- Un espacio abierto, plural y participativo
- En el que los/as estudiantes deben encontrar posibilidades de hacerse oír y de mostrar/compartir el resultado de su trabajo
- Que puede dar cabida a cuestiones, temas, problemas, etc. que no han sido previstos de antemano y que los estudiantes consideran relevantes: esto significa que la dinámica de clase puede y debe permitir variaciones, imprevistos, aportaciones,...fruto de la reflexión y la acción del alumnado (y por supuesto también del profesorado). Esto es especialmente en esta asignatura, pues se considera esta guía docente como un proyecto esencialmente abierto, y susceptible en todo momento de ser variado y o complementado a partir del trabajo cotidiano en el aula y del diálogo con los/as estudiantes.

Y supone concebir el aprendizaje:

- Como un proceso del cual conocemos las metas aproximadas y las competencias que se persiguen, y también unos contenidos y criterios de evaluación prefijados, pero que debe ser flexible y estar abierto en la medida de lo posible. Es necesario concebir los procesos educativos de modo abierto (como estrategia antes que como programa) y la incertidumbre como elemento básico en la realidad
  - Como un proceso que busca dotar de autonomía y responsabilidad al alumno, lo que implica desarrollar su capacidad crítica reflexiva.
  - Como un proceso exigente desde el punto de vista cognitivo y científico, pero a la vez abierto y consciente de que hay una pluralidad de explicaciones y soluciones posibles para los distintos temas y problemas.
  - Como un proceso que procura reducir al mínimo los ejercicios y los procedimientos reproductivos y que, en cambio, promueve procesos de construcción del saber y de adiestramiento técnico abiertos, y siempre en relación con cuestiones significativas (por la razón que sea: formal, social, conceptual, crítica, etc.).
  - Que facilita ocasiones de búsqueda, procesamiento y reconstrucción de información.
  - Y la evaluación como un proceso realmente continuado y retroalimentador, que se da en todo momento, destinada a la mejora continuada. No tendrá por qué ser necesariamente numérica si el proceso de aprendizaje no lo requiere. La calificación será resultado final de todo el proceso según se detalla más adelante.
- *Un modelo educativo muy centrado en los procesos de reflexión, relación y transferencia y que trabaja tanto con los procesos como con los productos finales*

Es preciso que el/la estudiante sea capaz de elaborar presentaciones, objetos, explicaciones y/o narrativas bien fundamentadas (de carácter visual, aural, textual,...) y adecuadamente acabados.

Aprender a culminar un trabajo, a presentarlo adecuadamente, a defenderlo y argumentarlo debe ser uno de los objetivos de cualquier proceso de enseñanza. Por otra parte, el estudiante debe concebir su propio trabajo como un producto relevante, que puede ser compartido con los demás y que tiene relevancia cognitiva y emocional para el/ella mismo y es importante.

Pero, a la vez, los procesos son muy importantes para el aprendizaje: no solo es preciso evaluar el producto final sino también, en la medida de las posibilidades, el proceso seguido, en el cual radica una gran parte del aprendizaje.

- También porque se concibe que la reflexión sobre lo que ocurre en el aula, y la capacidad para establecer relaciones y/o transferir conocimientos y reflexiones propias del aula a otras situaciones (incluidas las subjetivas) es una herramienta de aprendizaje fundamental.

La necesidad de reflexión y de establecer ámbitos que hagan posible transferencias y relaciones (y desarrollo de la capacidad de metacognición) se vehicula a través de:

- Partiendo habitualmente de exposiciones magistrales, concebir las clases “teóricas” como espacios para la intervención de todos, para poner en común las búsquedas realizadas a título individual y para la introducción de nuevos argumentos y problemas.
- El trabajo con un grupo en Ed Modo, que permita compartir informaciones, imágenes, enlaces, investigaciones, etc. Y que esté abierto a una participación lo más activa posible.
- La combinación de ejercicios de corte más reproductivo, encaminados a la adquisición rápida de determinadas competencias, con otros basados en la reflexión y la posibilidad de intervención más subjetiva. Especialmente importante es la elaboración del proyecto final, que se concibe no sólo como un proyecto técnico, sino como un proceso de reflexión, investigación y diseño creativo complejo, que debe poder ser evaluado.

- *No todo vale. La exigencia de la calidad*

La forma tiene una importancia radical en cómo el contenido es comunicado y recibido. Forma y función son inseparables, y en ocasiones la función no es posible si la forma es deficiente. Aprender a utilizar unas formas concretas de presentación tiene también que ver con aprender a pensar, a dominar modos distintos de concebir las cosas y de imaginarlas; tienen que ver con nuestra capacidad de proyectación.

- *Es imprescindible dejar abiertas las puertas al cambio*

Esto tiene que ver con la posibilidad de que el estudiante pueda decidir cambiar sus actividades, propuestas y productos, volver a transitar por espacios que no le satisficieron; tiene por tanto que ver con una evaluación que siempre está abierta a revisión, en la que el alumno no se dedica a pasar “pruebas” irreversibles, sino que es evaluado y se evalúa para poder seguir caminando, para poder realmente aprender y llegar a ser de una manera que le satisfaga.

En la práctica cotidiana del aula, esto tiene que traducirse con saber combinar la necesidad de que el alumno asuma una cierta dinámica de trabajo, y sea riguroso en el cumplimiento de plazos y compromisos, con la posibilidad de que tenga abiertas oportunidades de mejora, de modo que los límites para su aprendizaje nunca queden cerrados.

También tiene que ver con facilitar al alumno posibilidades de desarrollar su capacidad autocrítica y un cierto sentido de autoexigencia, que le invite a buscar resultados mejores.

Y por supuesto con generar oportunidades de desarrollar propuestas divergentes y creativas, de buscar soluciones alternativas, de desafiar a lo hecho, de cuestionar las formas o los relatos hegemónicos, etc.

- *En definitiva...*

Se entiende el aprendizaje como un proceso de reconstrucción del conocimiento a partir de la reflexión crítica, la investigación mediante la generación de preguntas relevantes e hipótesis de trabajo, incluyendo la búsqueda y la selección de fuentes de información y, finalmente, la elaboración de productos y propuestas fundamentadas pero claramente propias. Aprendizaje, reflexión y creación de productos y propuestas siempre se procurará que estén conectados con la realidad, y a ser posible con las emergencias de la visualidad en el mundo contemporáneo.

El aprendizaje tiene que estar conectado transdisciplinariamente y abordando los objetos de estudio de la manera más globalizada posible. Asimismo, los contenidos propios de la materia deberán estar satisfactoriamente conectados con las competencias transversales.

Se trata de un modelo de enseñanza activo, que desea implicar al estudiante en una tarea participativa en la construcción de su aprendizaje, partiendo de su propia actividad, experimentada previamente. El alumno debe asumir un rol activo en el proceso de aprendizaje.

## **5.- METODOLOGÍA: ACTIVIDADES Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN**

### **5A.- Asistencia y participación en el aula**

Dado el carácter de la asignatura, según se detalla en el apartado 4, la asistencia y puntualidad son muy importantes. Por ello, se llevará un riguroso control de asistencia:

- Todo el alumnado comienza el curso teniendo los cinco puntos de este apartado. Se restarán a estos puntos los siguientes porcentajes:
  - 0,2 por día de no asistencia no justificada
  - 0,1 por día de asistencia justificada documentalmente (documento médico, citación judicial, etc.)
  - 0,1 por retraso notable (más de 15'), siempre y cuando éste se produzca reiteradamente (3 o más durante el semestre)
- Si el/la estudiante reiteradamente no participa en las dinámicas y debates del aula, el docente podrá optar por descontar 0,1 puntos por día en que su actitud sea pasiva, avisando siempre al estudiante de la puesta en marcha de esta penalización.

Si el/la estudiante asistiera a menos de un 60% de las clases, podrá ser obligado a realizar un examen final.

### **5B.- Cuaderno o diario de clase**

Cada estudiante elaborará de manera individual su cuaderno o diario de clase. En este documento debe recoger de manera ordenada las ideas abordadas en la clase (para lo cual se recomienda la elaboración de esquemas, mapas conceptuales, etc.), pero sobre todo debe reflexionar y transferir y aplicar la información sobre ideas propias o encontradas por él/ella mismo/a.

El diario o cuaderno debe ser un documento muy personal y podrá ser enriquecido con explicaciones sobre los trabajos realizados, las investigaciones y la reflexión llevada a cabo por él o sus grupos, con cualquier otro contenido referido a la asignatura, así como también con temas propuestos por el estudiante

En el cuaderno o diario se valorará:

- Recoge de manera sintética, ordenada y coherente los principales contenidos de clase mostrando haberlos comprendido 50%
- Incluye información de debates, investigaciones, reflexiones, etc. desarrollados en las actividades programadas 10%
- Es capaz de transferir a otras situaciones, establece relaciones, construye interpretaciones significativas, etc., aporta propuestas personales y lo hace de modo razonable y fundamentado: 20%
- Investiga y recoge información procedente de fuentes relevantes 10%
- Presentación. Orden y utilización correcta del lenguaje 10%

- EXTRA: Calidad estética y/o creatividad hasta 10% más

En caso de no funcionar adecuadamente a lo previsto, o por deseo expreso de los estudiantes, podrá ser sustituido por un control escrito de tipo convencional u otros sistemas de evaluación.

- Si el/la estudiante no presentara el cuaderno en la fecha requerida, se restará automáticamente 1 punto en este apartado. Tendrá un máximo de 7 días naturales para volverlo a presentar
- **Si el/la estudiante no presentara finalmente el cuaderno, se considerará suspensa la asignatura**, debiendo acudir a la convocatoria de septiembre

### 5C.- Otros procedimientos de evaluación previstos

Durante el curso, la mayoría de las semanas se distribuirán las clases de la siguiente manera:

- 1 día: Exposición de contenidos y debate
  - 1 día: Aporte de documentos (escritos, audiovisuales, etc.), reflexiones, preguntas fruto de la reflexión, estudio de casos, etc. por parte de los/as estudiantes referidos a los contenidos tratados el primer día.
- Por cada día que el/la estudiante aporte propuestas relevantes en clase: 0,1 puntos. Si fuera excepcionalmente valiosa y elaborada, la propuesta podrá ser evaluada con 0,2 puntos.
  - El/la estudiante debe subir a Ed Modo los enlaces y documentos correspondientes a sus propuestas. Si no sube a Ed-Modo los trabajos podrá descontársele hasta el 50% de la puntuación obtenida en este apartado (a razón de 10% por trabajo no subido).

Se incluye una relación completa de las actividades previstas en el apartado 3 de la programación. El/la estudiante, siempre que las haya ido entregando en la forma y fecha adecuada, podrá rectificar y/o repetir aquellas actividades con cuyo resultado y/o calificación no esté satisfecho. Como se ha señalado en el apartado de metodología, se considera la evaluación como un proceso abierto, y por tanto tendente a que el/la alumno/a aprenda, y no tanto a que “pase” pruebas.

- Si el/la estudiante no ha entregado una o varias actividades en fecha, o con arreglo a los requisitos mínimos que se le requerían, puede perder la posibilidad de repetir esas actividades. Excepcionalmente, y de manera discrecional, el docente podrá optar por facilitarle la posibilidad de volver a realizarlas.
- **El grupo en ED Modo de la asignatura**

El grupo en Ed modo de la asignatura es un instrumento para:

- A través de él, proporcionar información (convocatorias, recordatorios, plazos, etc.), textos, imágenes, enlaces y otros recursos sobre los contenidos de la asignatura y sobre asuntos que puedan ser de interés
- Para que los estudiantes puedan subir el resultado de sus trabajos de investigación, búsquedas de información y propuestas de proyecto, así como del resto de actividades de la asignatura que parezca pertinente. Es una excelente herramienta para el seguimiento y evaluación de la participación y el trabajo de los estudiantes.

- Funcionar como espacio abierto a la participación libre del alumnado en relación a los contenidos de la asignatura y a otros aspectos del Diseño de Objeto, las Artes, la vida cultural, etc.
- Cualquier tipo de post, archivo, enlace, etc. deberá ser aportado siempre de modo que figure claramente el nombre de la persona/as que lo han facilitado.

El grupo es gestionado conjuntamente por el profesorado y los estudiantes, si bien es creado por el docente.

Si bien la participación en el grupo está siempre abierta el docente podrá discrecionalmente no autorizar la publicación o retirar del mismo cualquier contenido que atente contra el honor, sea discriminatorio, sea ilegal o no demuestre claramente su legalidad, etc.

En cualquier caso, la responsabilidad sobre los contenidos del grupo será exclusiva de los autores de los textos, enlaces, etc.

El grupo en Ed-Modo podrá ser sustituido por un grupo en Facebook, en Google Drive, Moodle, etc.

#### **5d.- Trabajos (y su defensa cuando proceda) a partir de investigaciones y/o búsquedas de información relevante sobre tema específico.**

El/la estudiante deberá buscar y seleccionar información en fuentes relevantes, para después crear una presentación breve (que cuando proceda expondrá delante de sus compañeros).

- Cada uno de los trabajos (a excepción del final) se valorará de 0 a 10. La calificación multiplica por 0,1 en la calificación final.
- La no realización de un trabajo en la fecha propuesta restará 2 puntos a su calificación.
- El/la estudiante dispondrá de un máximo de 7 días naturales para presentar un trabajo cuando no lo haya hecho en su fecha. En caso de no hacerlo, perderá el derecho a que este trabajo sea evaluado, salvo que concurren causas excepcionales y según criterio del docente.

En el caso de que en el trabajo se contemple la defensa del mismo, se evaluará la defensa hasta un 30% de la calificación del trabajo.

#### **5e.- Lectura de Norman, Donald E. (2011)[1988] *La psicología de los objetos cotidianos*. San Sebastián, Nerea**

Todos/as los/as estudiantes deberán leer este texto de Norman. En el apartado 3 se señalan los posibles trabajos que se realizarán a partir del libro, según el desarrollo de las clases lo aconseje y/o permita. Si no fuese posible realizar este ejercicio, la lectura se evaluará a partir del trabajo final. Se valorará de 0-10 (multiplica por 0,1 en la calificación final).

#### **5f.- Trabajo final**

El/la estudiante escogerá un producto de diseño existente, que analizará atendiendo a los tres niveles de diseño de Norman (visceral, conductual y reflexivo) y a sus aspectos emocionales. También estudiará críticamente sus errores y déficits de diseño (basándose en el texto de Norman, Donald E. (2011)[1988] *La psicología de los objetos cotidianos*). Realizará asimismo una propuesta de diseño alternativa en la que se solucionen esos déficits y se atiendan a todas las cuestiones abordadas a lo largo del curso, especialmente en las tratadas en

el bloque 3. El estudiante hará una presentación a la clase (que ejercerá el rol de posible clientela), argumentando su propuesta y haciendo frente a las críticas y objeciones del resto de los compañeros/as y del docente.

En la elaboración y defensa del trabajo final se aplicarán (y evaluarán) los conocimientos del bloque 4 y –si procede- los del bloque 5.

Se valorará de 0-1. Multiplicara por 0,2 en la calificación final. **La no presentación del trabajo final supondrá automáticamente suspender el curso y tener que presentarse a la convocatoria de septiembre.**

## 6.- CALIFICACIÓN

Los resultados obtenidos por el alumnado en cada una de las asignaturas del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que se añadirá su correspondiente calificación cualitativa:

0 - 4,9: Suspenso (SS).

5,0 - 6,9: Aprobado (AP).

7,0 - 8,9: Notable (NT).

9,0 - 10: Sobresaliente (SB).

Objetos de calificación	
Actividades concretas	Puntos
a) Asistencia e intervención en debates	Hasta 5 puntos
b) Cuaderno de clase	Hasta 1 punto (calificación del cuaderno x 0,1)
c) Actividad: propuestas semanales (deben subirse a Ed Modo)	Hasta 2 puntos (0,1 puntos por día. En caso de propuesta excepcional 0,2)
d) Trabajos (excepto el final)	Hasta 2 puntos (calificación de cada trabajo x 0,1)
e) Lectura de Norman, Donald E. (2011)[1988] <i>La psicología de los objetos cotidianos</i> .	Hasta 1 punto (calificación x 0,1)
f) Trabajo final	Hasta 2 puntos (calificación del trabajo x 0,2)
Total	(13 puntos) <b>calificación total hasta 10 puntos</b>

## EXAMEN FINAL

Si el estudiante no hubiera asistido al menos al 60% de las clases, deberá realizar un examen final, que abarcará la totalidad de los contenidos de la asignatura. Esta prueba se calificará de 0-10 y sumará hasta seis puntos en la calificación final. Para ello, la nota resultante en el examen se multiplicará por 0,6.

El estudiante podrá optar por renunciar voluntariamente a la evaluación prevista del apartado **Asistencia e intervención en debates**, para realizar en su lugar esta prueba.

Si el/la estudiante no presentara el cuaderno, no se evaluarían los 2 puntos correspondientes a ese apartado y se valoraría por parte del docente la posibilidad de que realice el examen final.

## **CALIFICACIÓN FINAL:**

Su referencia de base es la media aritmética obtenida mediante los porcentajes señalados en la tabla anterior. Pero la calificación final de la materia será una media ponderada, que podrá diferir de esta media aritmética, puesto que eso no contempla la evolución del alumno ni las competencias que al final del proceso ha obtenido. El docente valorará todos estos aspectos, y procederá a proponer una calificación global final cuya diferencia con la media aritmética oscilará entre 0-2 puntos (de incremento o de reducción). De esta manera, hasta un 20% de la nota final podrá depender de la apreciación del docente sobre estos extremos. Si la media aritmética es igual o superior a 5, en ningún caso podrá resultar suspenso el estudiante.

## **REQUISITOS MÍNIMOS:**

Dado el sistema de evaluación de la asignatura, no hay requisitos mínimos para aprobarla, excepto en lo tocante a la asistencia. En/la estudiante deberá haber asistido al menos al 60% de las clases de la materia. Este porcentaje no podrá ser menor, a excepción de causas muy graves y debidamente justificadas (intervención quirúrgica y/u hospitalización por ejemplo). En caso de que no alcance el mínimo de asistencia, deberá realizar el examen final previsto, que tomará como referencias principal los criterios de evaluación específicos y los propios de la asignatura.

## **Convocatoria de septiembre**

Aquellos estudiantes que hayan suspendido la materia, tendrán derecho a ser evaluados en la convocatoria de septiembre de una de estas dos maneras:

- a) Si han asistido regularmente a clase y han ido presentando los ejercicios y actividades programadas, recibirán por parte del docente un plan de recuperación. En septiembre deberán entregar la totalidad de actividades previstas en este plan
- b) Si no han asistido regularmente a clase, o no han ido presentando los ejercicios y actividades programadas, o bien no desean realizar un plan de recuperación, realizarán un examen (escrito u oral) que contemplará al menos un supuesto práctico, para lo que deberán consultar previamente qué información y/o materiales son necesarios para realizar el examen.

ES RESPONSABILIDAD DEL ESTUDIANTE REQUERIR SU PLAN DE RECUPERACIÓN ANTES DEL FINAL DEL MES DE JUNIO LA INFORMACIÓN RELATIVA AL EXAMEN FINAL. En ningún caso será responsabilidad del docente buscar al estudiante para entregárselo.

En casos en que el resultado del estudiante a lo largo del curso haya sido muy deficiente (media inferior a 2), el docente podrá requerir, si lo estima oportuno, la realización del examen como complemento al plan de recuperación.

## **7.- CRONOGRAMA**

La relación de unidades y actividades incluye temporalización, por lo que no es necesario un cronograma específico para las unidades y actividades.

Para cada una de las actividades propuestas, se dará normalmente a los estudiantes un plazo de 1-2 semanas para su realización, dependiendo de la dificultad de las mismas. Este plazo se comunicará a los estudiantes en el momento de plantear la actividad y podrá ampliarse si es necesario a juicio del docente.

El proyecto final se defenderá el último día de curso que corresponda a la asignatura (día del examen), en la fecha que para ello establezca la coordinación de los estudios superiores y/o la jefatura

de estudios, salvo que el docente y el alumnado acuerden una fecha de entrega diferente, que habrá de ser siempre anterior a ésta..

## 8.- ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

El docente de la asignatura procurarán sumarse a las actividades complementarias que se acuerden y desarrollen con carácter general, aportando el enfoque propio de la materia al desarrollo de las mismas.

## 9.- BIBLIOGRAFÍA, RECURSOS Y DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA

### • Bibliografía

Acaso, María, 2007 [2006], *Esto no son las torres gemelas. Como aprender a leer la televisión y otras imágenes*, Madrid: Los libros de la Catarata

Aznárez López, José P.

(2009) "Una vida de relatos e imágenes. Realidad, narrativas y miedo a ser." En *Red Visual*, nº 9-10. Sevilla, COLBAA. En <http://www.redvisual.net/pdf/9-10/a6.pdf>

(2009) "Imágenes, narrativas, consciencia y construcción de la realidad. Consideraciones desde las artes y la cultura visual". En *Arte y movimiento*, nº 1. Universidad de Jaén. En <http://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/artymov/article/view/143/131>

(2014) "Arte y naturaleza. O la evidencia de una paradoja desconcertante". En *Red Visual* nº 20. Sevilla, COLBAA. En [http://www.redvisual.net/pdf/21/redvisual21\\_01\\_aznarez.pdf](http://www.redvisual.net/pdf/21/redvisual21_01_aznarez.pdf)

Aznárez, José P. Y Mangas, A. Beatriz (2012) "¿Y cuando Hatsune se desnude? Llegar a ser en una realidad progresivamente visual y tecnológica". En *Red Visual* nº 17. Sevilla, COLBAA. En [http://www.redvisual.net/images/PDF/17/redvisual17\\_06\\_aznarez-mangas.pdf](http://www.redvisual.net/images/PDF/17/redvisual17_06_aznarez-mangas.pdf)

Barriga, Silvio (1983) *Psicología general*. Barcelona, CEAC

Barrow, John D. (2007) *El Universo como obra de arte*. Barcelona, Barrow

Bauman, Zygmunt

(2006) [2005] *Vida líquida*. Barcelona, Paidós

(2010) [2008] *Mundo consumo*. Barcelona, Paidós

Berger, John et al. (2006) [2000] *Modos de ver*. Barcelona, Gustavo Gili

Berger, Kathleen S. (2004) *Psicología del desarrollo. Infancia y adolescencia*. Buenos Aires, Médica Panamericana.

Berger, Peter L. y Luckmann, Thomas (2006) [1968] *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires, Amorrortu

Berzbach, Frank (2014) *Psicología para creativos. Primeros auxilios para conservar el ingenio y sobrevivir en el trabajo*. Barcelona, Gustavo Gili

Bloor, David (2003) [1991] *Conocimiento e imaginario social*. Barcelona, Gedisa

Broncano, Fernando (2009) *La melancolía del ciborg*. Barcelona, Herder



- Bruner, J. (1991) [1990] **Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva**. Madrid, Alianza Editorial
- Carson, Shelley (2012) **Tu cerebro creativo**. Barcelona, Profit
- Castoriadis, Cornelius (1983) [1975] **La institución imaginaria de la sociedad. Tomo I, Marxismo y teoría revolucionaria**. Barcelona, Tusquets
- Carson, Shelley (2012) **Tu cerebro creativo**. Barcelona, Profit
- Coca, Juan R. ed. (2008) **Las posibilidades de lo imaginario**. Barcelona, del Serbal.
- Damasio, Antonio (2006) **El error de Descartes**. Barcelona, Crítica
- Debord, Guy (2005) [1967] **La sociedad del espectáculo**. Valencia, Pre-textos
- Efland, Arthur (2004) [2002] **Arte y cognición. La integración de las artes visuales en el currículo**. Barcelona, Octaedro
- Frankl, Viktor (2004) [1946] **El hombre en busca de sentido**. Barcelona, Herder
- García, Rolando (2008) [2006] **Sistemas complejos. Conceptos, método y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinar**. Barcelona, Gedisa
- Gergen, Kenneth J.  
 (1992) [1991] **El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo**. Barcelona, Paidós  
 (2011) [2005] **Construir la realidad. El futuro de la psicoterapia**. Barcelona, Paidós
- Goldstein, E Bruce (2009) **Sensación y percepción**. Thomson
- Goleman, Daniel (2014) [1995] **Inteligencia emocional**. Barcelona, Kairós.
- Goleman, D; Kaufman, P. y Ray, M. (2000) **El espíritu creativo**. Javier Vergara Editor. (Hay una edición de bolsillo más barata, pero sin ilustraciones y bastante más incomoda de leer de Zeta Bolsillo, 2009)
- Hofstadter, Douglas R. (2008) [2007] **Yo soy un extraño bucle**. Barcelona, Tusquets Editores
- Jensen, Frances E. Y Nutt, Amy Ellis (2015) **El cerebro adolescente**. Barcelona, RBA
- Julier, Guy (2010) [2008] **La cultura del diseño**. Barcelona, Gustavo Gili
- Marina, José Antonio  
 (2003) **El vuelo de la inteligencia**. Barcelona, De Bolsillo  
 (2006) [1993] **Teoría de la inteligencia creadora**. Barcelona, Anagrama
- Mirzoeff, Nicholas (2016) **Cómo ver el mundo. Una nueva introducción a la Cultura Visual**. Barcelona, Paidós
- Mora, Francisco (2005) **Cómo funciona el cerebro**. Madrid, Alianza
- Morales, José F. y Moya, Miguel C. (1996) **Tratado de Psicología Social**. Madrid, Síntesis
- Morin, Edgar  
 (1999) **Los siete saberes necesarios a la educación del futuro**. París, UNESCO. En [http://www.pensamientocomplejo.com.ar/docs/files/morin\\_7%20saberes-necesarios-para-la-educacion-del-futuro.pdf](http://www.pensamientocomplejo.com.ar/docs/files/morin_7%20saberes-necesarios-para-la-educacion-del-futuro.pdf). Consulta 8 Enero 2009.  
 (2001) [1990] **Introducción al pensamiento complejo**. Barcelona, Gedisa.  
 (2004) [1999] **La mente bien ordenada**. Barcelona, Seix Barral

(2006) [2001] *El método 5. La humanidad de la humanidad. La identidad humana*. Madrid, Cátedra

Norman, Donald D.

(2011)[1988] *La psicología de los objetos cotidianos*. San Sebastián, Nerea

(2012)[2005] *El diseño emocional*. Barcelona, Paidós

(2010) [2007] *El diseño de los objetos del futuro. La interacción entre el hombre y la máquina*. Barcelona, Paidós

Peñarrubia, Francisco (2013) [1998] *Terapia Gestalt. La vía del vacío fértil*. Madrid, Alianza

Quintanilla, Ismael (2002) *Psicología del consumidor*. Madrid, Pearson

Robinson, Ken

(2012) *El elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Barcelona, De Bolsillo

(2012) *Busca tu elemento. Aprende a ser creativo individual y colectivamente*. Barcelona, Urano-Empresa Activa

Santos Rego, M.A. y Guillaumín Tostado, A. (eds.) (2006) *Avances en complejidad: teoría y práctica*. Barcelona, Octaedro

Sudjic, Deyan (2009) [2008] *El lenguaje de las cosas*. Madrid, Turner

Varela, Francisco J. (2002) [1988] *Conocer. Las ciencias cognitivas: tendencias y perspectiva. Cartografía de las ideas actuales*. Barcelona, Gedisa

Weinschenk, Susan M. (2011) *Diseño inteligente. 100 cosas sobre la gente que todo diseñador debe saber*. Madrid, Anaya

Zunzunegui, Santos (2003) [1989] *Pensar la imagen*. Madrid, Cátedra-UPV

## • Webgrafía

No se incluye una webgrafía específica, porque uno de los objetivos de la asignatura es que el alumnado sea capaz de buscar su propia información en la Red y volcarla en el Ed Modo de la asignatura. Si bien el enfoque de la asignatura es introductorio, puede recomendarse el uso de bases de datos: CSIC (ICYT, ISOC e IME); Dialnet; ERIC; Latindex; etc. Además el/la estudiante puede realizar su propia búsqueda de bases de datos, por ejemplo a través de <http://www.mecd.gob.es/biblioteca-central/recursos-electronicos/bases-datos.html>.