

## GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		EASD Moda			
CURSO		3º			
ASIGNATURA		TEORÍA Y CULTURA DEL DISEÑO			
PROFESOR/A		Jesús Nieto			
DPTO.	HUMANIDADES				
TIPO	Obligatoria de la Especialidad		CARÁCTER	TEÓRICA	
DURACIÓN	Anual	HORAS SEMANALES	3	CRÉDITOS ECTS	6
HORAS TOTALES	150	HORAS PRESENCIALES	96	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	54

### DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

Atendiendo a la siguiente normativa que regula las Enseñanzas Artísticas superiores de Diseño en Andalucía:

**DECRETO 111/2014**, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

**Decreto 54/2022**, de 12 de abril, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

En esta asignatura, se estudiará la cultura del diseño como disciplina que investiga la relación entre los productores del diseño y los consumidores, el nacimiento y evolución de la crítica del diseño, así como a diferentes teóricos de la forma relacionándolos con la estética del diseño. Para todo ello es indispensable profundizar en la sociología y antropología para hablar de los factores sociales y culturales que afectan al diseño.



## OBJETIVOS

1. Desarrollar razonadamente y críticamente ideas y argumentos a través de un discurso sobre diseño.
2. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
3. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
4. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad, inclusión social y transmisor de valores culturales.
6. Comprender los aspectos básicos de la Antropología, la Sociología y su relación con el Diseño.
8. Saber analizar e interpretar textos y material audiovisual de la teoría y crítica del Diseño.
9. Saber aplicar la metodología de investigación de las ciencias sociales.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Entender y comunicar conceptos vinculados a la asignatura con precisión, oralmente y por escrito.
2. Ser capaz de realizar una reflexión sobre las estructuras sociales y económicas y su relación con la cultura.
3. Conocer las industrias culturales y creativas.
4. Conocer los organismos internacionales, los cauces de comunicación y las normas colectivas de la práctica del Diseño.
5. Iniciación a la metodología de la investigación social.
6. Elaborar un juicio propio y dotarse de un pensamiento autónomo y crítico.
7. Valorar la Moda en su contexto social y cultural, y establecer su relación con el hecho consumista y el ámbito económico y cultural.
8. Señalar y situar históricamente los momentos clave en la evolución de la sociedad de consumo.

9. Reconocer y definir los elementos que forman parte del proceso comunicativo, enlazándolos con el desarrollo y comprensión del concepto de cultura de masas.
10. Valorar el aspecto ritual y simbólico, desde una perspectiva antropológica y comunicacional.

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
12. 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.
13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
17. 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

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
11. Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

3. Conocer las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
4. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
6. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
7. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
9. Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
15. 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.

## CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

El diseño en la sociedad y la cultura contemporánea. Conceptos de información y comunicación en el ámbito global del diseño. Teoría de la forma y estética. Función práctica y función estética. Simbiosis y transversalidad entre Arte-Diseño-Artesanía. Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual. Teoría y crítica del diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-locales. Ética y responsabilidad social del diseñador. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Primer Semestre:

Bloque 1. El diseño en la sociedad y la cultura contemporánea.

UD. 1. Revolución industrial, nacimiento de la sociedad de consumo y el capitalismo.

UD. 2. Definición y transversalidad entre Diseño, Arte y Artesanía.

UD. 3. Cultura del Diseño.

UD. 4. Place- Branding. La ciudad como "capital cultural".

Bloque 2. Conceptos de Información y comunicación en el Diseño.

Bloque 3. Fundamentos de antropología y del patrimonio inmaterial aplicados a los fenómenos y competencias del diseño actual. Multiculturalidad y contextos del diseño: interacciones global-local.

Segundo Semestre:

UD. 5. El consumo del diseño y bienes de consumo.

UD. 6. Antropología y sociología del diseño, concepto y ámbito de estudio. Etnología y sociología. "Teoría de la clase ociosa", T. Veblen.

UD. 7. Sociología del gusto y la moda.

Bloque 4. Teoría de la forma y estética. Función práctica y función estética.

UD. 8. Concepto de Alto Diseño.

UD. 9. Semántica del producto.

Bloque 5. Ética y Responsabilidad social del diseñador.

UD. 10. Estudio del diseño con responsabilidad social, necesidades humanas, solidario y considerado con su medio. Estudio de diferentes teóricos y diseñadores que han dejado trabajos relacionados con lo social.

Bloque 6. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

UD. 11. Fuentes de investigación en el ámbito del diseño. Normativa APA de citación y referencias en trabajos académicos.

## METODOLOGÍA

### TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

Se procederá a desarrollar los contenidos de la materia, mediante una metodología expositiva con el apoyo audiovisual correspondiente. A esto se le unirá el carácter activo-participativo del alumnado en las sesiones. De esta manera se desarrollarán los contenidos de manera teórica con los correspondientes ejemplos prácticos. También, a través del uso de metodología inversa en algunos bloques, se le facilitará al alumnado material para el desarrollo de una serie de contenidos propuestos y guiados por el profesor. Por ello, en el desarrollo de esta asignatura, la actividad del estudiante será:

Realización de los exámenes programados.

Realización y entrega de una serie de proyectos de investigación dirigidos por el profesor y expuestos en clase, que corresponderá al 40% de la nota final y supondrá la evaluación de la parte del trabajo autónomo del alumno.

Orientar a los alumnos a hacer visitas a Museos, exposiciones o actividades que sean de interés estético-artístico.

Seguimiento tutorial a los alumnos por grupos e individualmente, según necesidades.

Orientación a los alumnos en el modo de investigar para cada trabajo: fuentes bibliográficas, estructura del trabajo, elección de un tema que les aporte conocimiento tanto artístico como estético.

## AGRUPAMIENTOS

Las tres formas de agrupamiento que utilizaremos en clase son:

- **Gran grupo o grupo de clase** donde todos los estudiantes participan en la actividad como un solo grupo. En esta forma de agrupamiento trabajaremos las actividades de consolidación y repaso, así como alguna actividad de análisis conjunta en el aula.
- **Individual**, Todos los estudiantes tienen que realizar tareas que les supone enfrentarse de forma personal con la misma y llevarla a cabo independientemente o con apoyo del profesor, sea ésta común a la de sus compañeros o se trate de una actividad individualizada, para que ese estudiante logre un aprendizaje específico.
- **Grupos** donde dividiremos la clase en pequeños grupos, a fin de trabajar contenidos concretos del módulo o asignatura, e indicados por el profesor. En cuanto al número de componentes, es preferible que cada grupo lo formen entre 2 y 4 miembros, para asegurar que todos tengan la oportunidad de participar activamente.

## TIPO DE ACTIVIDADES

Visitas a museos así como exposiciones temporales que tengan relación con los contenidos estudiados en la asignatura. Asistencia a charlas y conferencias relacionadas con la materia.

## EVALUACIÓN

### CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES

- 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.
- Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.

- Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
- Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
- Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
- Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
- Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES

- Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
- Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
- Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
- Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

- Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
- Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
- 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.
- Demostrar dominio de la metodología de investigación.
- Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO DE MODA

1. Demostrar capacidad para generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los supuestos de trabajo.
2. Demostrar capacidad para concebir y materializar proyectos de diseño de moda e indumentaria que integren los aspectos formales, materiales, técnicos, funcionales, comunicativos y de realización.
3. Demostrar conocimiento de las características, propiedades y comportamiento de los materiales utilizados en los distintos ámbitos del diseño de moda e indumentaria.
4. Demostrar conocimiento de la maquinaria y los procesos de fabricación, producción y manufacturado de los sectores vinculados al diseño de moda e indumentaria
5. Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
6. Demostrar capacidad para fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.
7. Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.
9. Demostrar capacidad para analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones.
10. Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
11. Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.
12. Demostrar conocimiento del marco económico y organizativo en el que se desarrolla la actividad empresarial.
13. Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria.
14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
15. 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.

## PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será preferentemente continua, entendiéndose por tal la evaluación diversificada mediante diversos procedimientos e instrumentos de evaluación (exámenes, trabajos, prácticas, participación activa y otras pruebas o actividades que garanticen una evaluación objetiva del aprendizaje y rendimiento).

Evaluación continua:

1. Habrá un ejercicio escrito semestral con su correspondiente recuperación. Uno a finales de enero, y otro en junio. Se hará media de ambos, cada una de las pruebas escritas deben tener un mínimo de cinco, sobre diez, para realizar la media entre estas dos pruebas, obteniendo así la calificación de la parte teórica de la asignatura (50% de la nota final de la asignatura).

2. Además, se realizarán diferentes trabajos de carácter teórico práctico, propuestos por el profesor, y referentes a bloques o unidades que componen los contenidos de la asignatura. Algunos de ellos serán expuestos en clase por el alumnado.

Dichos trabajos se entregarán en la fecha fijada por el profesor, siendo su entrega tardía o sin entrega, como un suspenso de ese bloque, por lo que se recuperará de forma teórica en un examen final en junio (40% de la nota final de la asignatura).

3. 10% de la nota final, será la asistencia, respeto en clase, participación en las mismas de forma constructiva y sumativa a los contenidos.

Sin evaluación continua:

Para el alumnado que supere el tanto por ciento de faltas de asistencia a la asignatura, se le aplicará un examen único final, al que podrán acogerse también, aquellos estudiantes que no hayan superado algunas de las pruebas realizadas durante el curso, como recuperación dentro de la evaluación continua.

Los exámenes teóricos consistirán en la realización de diez preguntas de desarrollo y por escrito, que se valorará de 1 a 10 puntos.

En el desarrollo del contenido teórico de dicho examen, se valorará:

o Utilización de un vocabulario adecuado y específico.

o Contestar de forma clara y concisa a cada pregunta, de acuerdo a los contenidos impartidos en clase y presentes en cada unidad, donde figuren los preceptos teóricos, estilísticos, de forma, económicos, culturales y sociales que definen al diseño en sus diferentes formas y períodos.

o Encuadrar las preguntas en su contexto y su relación con las cuestiones económicas, políticas y culturales que definen al diseño.

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Atendiendo a la Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas, se ha establecido por el Departamento que:

La calificación final de la asignatura será el resultado ponderado del examen final; ejercicios, trabajos y prácticas; participación y actitud en clase; así como la asistencia a clase y a las actividades

programadas.

1. La nota media de los dos exámenes escritos realizados en cada semestre, representará un 50% de la nota final pero será preceptiva para hacer la nota ponderada completa que se haya superado con al menos un cinco, cada uno de los exámenes.
2. Los ejercicios, trabajos y prácticas se valorarán con un 40 % de la nota final del semestre, debiendo ser cinco, la puntuación mínima para realizar la media con los exámenes.
3. La participación y actitud en clase se valorará con un 10% de la nota final del semestre.

En el examen teórico a realizar en cada semestre, se responderán a las diez preguntas, clara y concisamente. Cada pregunta tendrá el valor de un punto. La respuesta está claramente reflejada en los contenidos desarrollados y que el alumnado tiene en el classroom de las asignatura y además se han explicado en clase con detenimiento.

Cada examen tendrá una calificación mínima de 5 para hacer media, y máxima de 10. Ambos suponen el 50% de la nota final.

Los trabajos a realizar, contienen las rúbricas definidas en el planteamiento del trabajo al alumnado. Todas ellas deben ser cubiertas y tenidas en cuenta.

#### CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

Para el alumnado que no haya superado la evaluación en la convocatoria 1ª ordinaria de junio, podrán recuperar la asignatura en la ordinaria segunda de septiembre. Para aquellos que hayan sido evaluados a través de la evaluación continua, se les guardará la calificación de las partes aprobadas, teniendo que recuperar sólo aquellas pruebas en las que obtuvieron menos de un cinco.

## ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

1. Material audiovisual adecuado a las explicaciones: cañón de vídeo, monitor, equipos informáticos, para el análisis de la imagen y textos.
2. Material tradicional: pizarra, mapas, libros y apuntes del profesor, para impartir los contenidos teóricos.
3. Utilización de Internet para la búsqueda de información.
4. Materiales seleccionados de la bibliografía específica de cada tema: fotocopias, gráficos, esquemas, fotografías para el trabajo en clase.
5. Periódicos, revistas y publicaciones específicas, como complemento a la información básica.

## ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

El Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación en su Disposición adicional primera como el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía en su Disposición adicional única hacen referencia al alumnado con discapacidad en los Estudios Superiores de Diseño. Igualmente, la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, obliga a arbitrar los medios para el acceso al currículo de estos estudios. Se establecerán medidas de acceso al currículum que el alumnado con discapacidad pueda necesitar, así como plantear estrategias para que cualquier alumnado con necesidades especiales pueda desarrollar su formación. Estas medidas serán adaptaciones curriculares no significativas, pero siempre intentando la integración y desarrollo de este alumnado para su correcta formación.

--

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Asistencia a exposiciones, proyecciones, charlas o conferencias que se realicen en la Escuela, dentro del marco de las diferentes actividades y ciclos que en la misma se organizan, y tengan relación directa, transversal o interdisciplinar, con los contenidos de la asignatura. Estas actividades se realizan en el horario lectivo y son evaluables a través de una memoria personal, que el alumnado realizará al finalizar dicha actividad.

### ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Visitas a museos de la ciudad o fuera de ella, así como exposiciones temporales que tengan relación con los contenidos estudiados en la asignatura. Asistencia a charlas y conferencias relacionadas con la materia.

### BIBLIOGRAFÍA

--

Barthes, Roland. El sistema de la moda. Paidós, Barcelona, 2003. Bordieu, Pierre. La distinción. Taurus, Madrid, 2012.

Coopery, R. El diseño como experiencia: el papel del diseño y de los diseñadores en el siglo XXI. Editorial G.G. 2009

Costa, J. Hacia una sociología crítica del diseño. Editorial UAM México 2010.

Dorfles, Gillo. Moda y modos. Engloba, Valencia, 2002.

Erner, Guillaume. Sociología de las tendencias. GG, Barcelona, 2010.

Harris, Marvin. Dioses, Vacas y cerdos: estudios de antropología social. Editorial Alianza 1975.

Julier, Guy. La cultura del diseño. Gustavo Gili, Barcelona, 2010.

Longinotti, Enrique. Sociología del Diseño. Editorial Dicom. 2010.

Rivière, Margarita. La moda, ¿comunicación o incomunicación? GG, Barcelona, 1977.

Spark, Penny. Diseño y Cultura. Una introducción. Gustavo Gili, Barcelona, 2009.