Curso 2025-26

Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Claves de la Cultura y el Diseño Contemporáneo

Máster Oficial en
Facilitación del Aprendizaje y Estrategias del Diseño

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2026

Máster Oficial en Facilitación del Aprendizaje y Estrategias del Diseño
Asignatura: Claves de la Cultura y el Diseño Contemporáneo

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de Especialidad
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño de Interiores
Materia	Cultura del Diseño y Sociedad
Periodo de impartición	1º Semestre
Número de créditos	5 ECTS
Departamento	Departamento de didáctica especialidad interiores
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	**Correo electrónico**
Jarauta Bernal, Pablo	Campus Virtual

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

Apellidos y nombre	**Correo electrónico**	**Grupos**
Jarauta Bernal, Pablo	Campus Virtual	Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
GT03 Adquirir y desarrollar conocimientos y capacidades que ofrece la formación en diseño en el contexto económico y social de forma transdisciplinar.
GT05 Reforzar la mentalidad de los valores del diseño para potenciar las técnicas creativas, el pensamiento crítico, la capacidad de innovar y la adaptabilidad entre diferentes entornos.
GT07 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
GT08 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

Competencias generales
CB01 Reconocer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación y profesional.
CB02 Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplina res) relacionados con su área de estudio.
CB03 Ser capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
CB04 Comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que las sustentan– a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
CB05 Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo autodirigido o autónomo.
CB07 Desarrollar la capacidad de localizar, jerarquizar y sintetizar información de referencia de la cultura, la historia del diseño y de la tecnología, economía, sociología y otras disciplinas relacionadas con los estudios en diseño.
CB08 Formular y presentar proyectos conforme a los requisitos de calidad de los estudios de posgrado, demostrando un dominio avanzado del género y metodología académica.
CB10 Aportar y aplicación nuevas metodologías y herramientas en organizaciones empresariales y/o espacios educativos.
CB11 Identificar la diversidad y la sensibilidad del contexto del diseño y su potencial en otras realidades.
CB16 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
CB17 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño
CB18 Conocer el contexto económico, social y cultural en el que tiene lugar el diseño.

Competencias específicas
E02 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
E03 Conocer el contexto (económico, social, cultural e histórico) en el que se desarrolla el proyecto de diseño al que se enfrentan.
E04 Demostrar sensibilidad hacia temas relacionados con la sostenibilidad, inclusividad y equidad

E05 Ser capaces de generar soluciones en forma de experiencias que combinen identidad, innovación, estrategia y calidad
E09 Ser capaces de aplicar los principios del Diseño a procesos de innovación.
E21 Saber evaluar resultados en función de estrategias y objetivos.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Conocer los contextos históricos, sociales y culturales del diseño y su aplicación como herramienta de interpretación de la complejidad del mundo global que habitamos.
- Ser capaz de tener una visión científica sobre la historia de la cultura, las tradiciones y su influencia en el mundo del diseño.
- Poder relacionar los hechos históricos y sociales con la evolución del diseño en todos sus ámbitos.
- Saber contextualizar y analizar el diseño en la sociedad contemporánea.
- Adquirir la capacidad de gestionar las herramientas relacionadas con la historia de la cultura y del diseño en la praxis profesional.
- Ser capaz de identificar las aportaciones del diseño a la diversidad cultural.
- Ser capaz de desarrollar un espíritu crítico y reflexivo en torno a las experiencias artísticas y de diseño.
- Adquirir la habilidad de interrelacionar los lenguajes académicos, formales y simbólicos en torno a la actividad del diseño.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
	1. El mundo se llena de objetos - El diseño y la idea de lo nuevo - Máquinas y prodigios - Artes aplicadas: el futuro está detrás de nosotros - Ciudades modernas / Modos de vida modernos
	2. Los objetos se transforman en imágenes - La digitalización del mundo: cultura de masas y cultura del consumo - La sociedad del espectáculo - Hestia y Hermes: nuevos interiores / nuevos exteriores - La imagen viene a verme

	3. El diseño como proceso - Globalización, multiplicidad y complejidad - La ciudad genérica: procesos de homogeneización - La aldea global y el viaje imposible - Emociones y funciones: la emancipación del diseño
	4. El diseño y el diálogo con el futuro - El diseño como ejercicio utópico - Diseño radical: hacia una cultura del proyecto - Experiencias y formas del futuro - Proyectando los nuevos modos de vida
	5. Escenarios de innovación - Interacción, colaboración, hibridación - Access to tools : el diseño como herramienta de transformación - Nuevos nomadismos - Pensar / Construir / Comunicar

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teórico-prácticas	50 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	25 horas
Horas de trabajo del estudiante	50 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	**125 horas**

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	Clase magistral, que tendrá una primera parte para la exposición de conceptos y problemas histórico-sociales emergentes; y una segunda parte en la que se describen las respuestas estéticas y argumentales a tales situaciones en las artes. El docente exhibirá documentos e imágenes, y los analizará utilizando las TICs necesarias. Durante la exposición los alumnos podrán formular preguntas para resolver las dudas que puedan plantearse. Las clases expositivas desarrollarán los contenidos de la asignatura y diferentes actividades con los recursos que se ofrecen también a través de la plataforma campus virtual. A través de la estrategia de enseñanza directa el docente irá desplegando los contenidos a través de la exposición lógica y razonada para fomentar la participación del alumnado con debates y ejercicios.

Actividades teórico-prácticas	Se propiciarán casos prácticos, tras cada bloque temático, que inviten a la reflexión personal y a la elaboración de conclusiones, favoreciendo un aprendizaje funcional, que posibilite aplicaciones de los conocimientos adquiridos. El estudiante, con la tutela del docente, trabajará la elaboración del proyecto final que será el resultado de la asignatura. Las clases teórico-prácticas serán clases magistrales/participativas acompañadas de un ejercicio práctico que ayuden y permitan asentar y comprobar el conocimiento y contenido planteado. Se podrá desarrollar en grupo o de forma individual.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Las actividades complementarias externas realizadas fuera del aula que tengan relación con el contenido que se imparte y pueden ser consideradas voluntarias. El docente planteará visionados, lecturas complementarias, seminarios, talleres, conferencias, exposiciones... Se facilitarán tutorías al alumno en el aula con el fin de guiar el desarrollo del proyecto final. El trabajo autónomo abarca la realización individual de tareas, estudios, preparación de clases, exámenes y trabajos teóricos, teórico-prácticos y prácticos propuestos por el profesor en cada una de las asignaturas. El profesor indicará la metodología y el material de referencia para la realización del trabajo autónomo.

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará al estudiante en función del grado, adquisición y consolidación de las competencias de esta materia.

Entregas por cada bloque temático (cinco)

Evaluación individual de 0-10 de las presentaciones realizadas en clase en relación a cada bloque temático

Participación en clase

El estudiante participará de manera activa en los debates propuestos en el aula. Evaluación individual de 0-10 de la participación de las clases

Proyecto final (uno)

El estudiante desarrollará un proyecto final que articule los contenidos de la asignatura. El proyecto consistirá en una reflexión crítica a través de la creatividad.

9.1. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80%.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, para ello

presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.1.1 y 9.1.2 correspondiente de esta guía.

4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado en el apartado 9.1.3 de esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.1.1, 9.1.2 y 9.1.3.

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

Instrumentos	Ponderación
Entregas por cada bloque temático	30%
Proyecto final	60%
Asistencia y participación	10%
Total	**100%**

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

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

9.1.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

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

9.1.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

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

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	

Total	**100%**

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

Sesión	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Sesión 1	**INTRODUCCIÓN AL CURSO**			
	Actividades teóricas	**Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.**	**4 horas**	
	Otras actividades formativas	**Lectura de los textos:** ***Orientación: mirando a ninguna parte*, de Pablo Jarauta.** ***Elogio de la sombra*, de Junichiro Tanizaki**		**5 horas**
	Actividades prácticas			

Sesión				
Sesión 2	**Tema 1. El mundo se llena de objetos**			
	Actividades teóricas	**Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias**	**4 horas**	

	Actividades prácticas	Realización del cuaderno de bitácora con los contenidos de la sección		3 horas
	Otras actividades formativas	Lectura del primer capítulo del libro *El Artesano,* de Richard Sennett		2 horas
	Evaluación			

Sesión 3	Tema 2. Los objetos se transforman en imágenes			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	4 horas	
	Actividades prácticas	Realización del cuaderno de bitácora con los contenidos de la sección		3 horas
	Otras actividades formativas	Visionado *La sociedad del espectáculo*, de guy Debord		2 horas
	Evaluación			

Sesión 4	Tema 3. El dsieño como proceso

	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	4 horas	
	Actividades prácticas	Realización del cuaderno de bitácora con los contenidos de la sección		3 horas
	Otras actividades formativas	Lectura de los textos *El viaje imposible* de Marc Augé, y *La ciudad genérica* de Rem Koolhass		6 horas
	Evaluación			

Sesión 5	Tema 4: El diseño y el diálogo con el futuro.			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	4 horas	
	Actividades prácticas	Realización del cuaderno de bitácora con los contenidos de la sección		3 horas
	Otras actividades formativas	Lectura del libro *The Whole Earth Catalog*, de Setwart Brand.		5 horas

	Evaluación			

Sesión 6	Tema 5. Escenarios de innovación			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos concretos de la sección.. El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.	4 horas	
	Actividades prácticas	Realización del cuaderno de bitácora con los contenidos de la sección		3 horas
	Otras actividades formativas	Lectura del libro *No cosas* de Byung Chul Han.		5 horas
	Evaluación			

Sesiones 7, 8, 9, 10, 11	Tutorías Proyecto Final			
	Actividades teóricas			
	Actividades prácticas	Realización de tutorías individuales referidas al desarrollo del proyecto final.	4 horas	

	Otras actividades formativas			
	Evaluación			

Sesión 12	Presentación Proyecto Final			
	Actividades prácticas	Presentación ante la clase del poryecto final, así como del cuaderno de bitácora realizado a lo largo del curso.	4 horas	
	Otras actividades formativas			
	Evaluación			

Sesión 13	EVALUACIÓN			
	Evaluación	Entrega de notas al alumno, correcciones y evaluación final.	2 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

11.1. Bibliografía general

Título	Orientación: mirando a ninguna parte
Autor	Pablo Jarauta
Editorial	Material de clase

Título	El elogio de la sombra
Autor	Junichiro Tanizaki
Editorial	Siruela

Título	El Artesano
Autor	Richard Sennett
Editorial	Anagrama

Título	El viaje imposible
Autor	Marc Augé
Editorial	Gedisa

Título	La ciudad genérica
Autor	Rem Koolhas
Editorial	Gustavo Gili

Título	The Whole Earth Catalog
Autor	Stewart Brand (ed.)
Editorial	MIT Press

Título	No cosas: Quiebras del mundo de hoy
Autor	Byung Chul Han
Editorial	Taurus

Título	Maintenance

Autor	**Steart Brand**
Editorial	**Ingram Publisher Services**

11.2. Bibliografía complementaria

Título	
Autor	
Editorial	

11.3. Direcciones web de interés

11.4. Otros materiales y recursos didácticos
