Curso 2026-27

Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE

Realidades sociales, económicas y tecnológicas

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: Realidades sociales, económicas y tecnológicas

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	1er y 2º trimestre
Número de créditos	6 ECTS
Departamento	Departamento de didáctica
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	**Correo electrónico**
Rubín de Celis Pastor, Santiago	

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

Apellidos y nombre	**Correo electrónico**	**Grupos**
Rubín de Celis Pastor, Santiago		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.
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.
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.
CB11 Identificar la diversidad y la sensibilidad del contexto del diseño y su potencial en otras realidades.
CB18 Conocer el contexto económico, social y cultural en el que tiene lugar el diseño.

Competencias específicas
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 evolución social de la cultura y su influencia en el mundo del diseño.
- Poder relacionar los hechos históricos y sociales con la evolución del diseño en todos y cada uno de sus ámbitos.
- Saber contextualizar y analizar pormenorizadamente el papel del 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
	Tema 1. Economía, sociedad y cultura. 1.1. Un nuevo modelo social: la sociedad globalizada. 1.2. La sociedad red. 1.3. La sociedad líquida. 1.4. Flujos e intercambios. 1.5. La globalización y sus cambios.
	Tema 2. Información, tecnología y conocimiento: 2.1. La era de la información. 2.2. El conocimiento tecnológico. 2.3. Tecnología y conocimiento. 2.4. La expansión de la tecnología y sus efectos. 2.5. Las necesidades del futuro.
	Tema 3. La revolución tecnológica y el cambio social: 3.1. El proceso tecnológico: de los años 90 a nuestros días. 3.2. Una relación bidireccional: cambios tecnológicos y cambio social. 3.3. La tecnología efímera y las distintas velocidades de innovación. 3.4. Cambios tecnológicos y cambios culturales. Hacia una sociología de la tecnología.
	Tema 4. Escenarios de la diversidad 4.1. Raza/Cultura. 4.2. Interseccionalidad 4.3. Género 4.4 Accesibilidad

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teórico-prácticas	60 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	30 horas
Horas de trabajo del estudiante	60 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	**150 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.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	- Recursos y materiales didácticos (documentación/lecturas, bibliografía, videografía...): en ellos el alumno podrá encontrar una extensión de los contenidos propuestos en la clase magistral necesarios para el desarrollo de las actividades. - 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.

- Capacidad de estructurar y reflexionar sobre el conocimiento adquirido en los trabajos.
- Incorporación de los aspectos propuestos en las prácticas y ejercicios.
- Participación, aportaciones al diálogo y capacidad de generar nuevas propuestas enriquecedoras.
- Presentación y organización
- Originalidad de las propuestas prácticas desde el punto de vista del análisis en diseño.

Participación en clase

Evaluación individual de 0-10 de la participación de las clases

Test autoevaluación (uno)
El objetivo de este test es afianzar la comprensión y el contenido de los diversos materiales pedagógicos.

Foros de debate (cuatro temas)
En ellos el estudiante podrá discutir y compartir con los compañeros las cuestiones tratadas en cada tema a través del campus virtual.

Trabajo final (uno)
El estudiante desarrollará un trabajo teórico que articule los contenidos de la asignatura. En este trabajo el estudiante realizará una reflexión crítica a través de un ensayo.

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
Asistencia y participación	10%
Tests de autoevaluación	10%
Foros de debate	20%
Trabajo final	60%
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
Sesiones 1, 2 y 3	Tema 1. Economía, sociedad y cultura			
	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.	3 horas	
	Otras actividades formativas	Seminario Globalización		2 horas
	Actividades prácticas	Dinámica rol playing 1	2 horas	
Sesiones 4 y 5	Tema 1. Economía, sociedad y cultura (II)			
	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.	2 hora	
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	
	Otras actividades formativas	Lectura Globalización Resolución Rol playing 1		2 horas
	Evaluación	Revisión trabajo práctico del alumno Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en la visita organizada	0,5 horas	

Sesión 5 y 6	Tema 1. Economía, sociedad y cultura (III)			
	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.	2 horas	
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	2 horas	
	Otras actividades formativas	Conceptualización contenidos teóricos		2 horas
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en el taller	0,5 horas	

Sesión 7 y 8	Tema 2. Información, tecnología y conocimiento			
	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.	2 hora	
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	
	Otras actividades formativas	Seminario Big Data y Soc. Información		3 horas
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en el taller	0.5 horas	

Sesión 9 y 10	Tema 2: Información, tecnología y conocimiento (II)			
	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.	1 hora	

	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	1 hora	
	Otras actividades formativas	Lectura Sociedad de la información Resolución Rol playing 2		3 horas
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en el taller	0.5 horas	

Sesión 11 y 12	Tema 2. Información, tecnología y conocimiento (III)			
	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.	2 horas	
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	2 horas	
	Otras actividades formativas	Conceptualización contenidos teóricos		3 horas
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en el taller	1 horas	

Sesión 13 y 14	Tema 3. La revolución tecnológica y el cambio social			
	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.	2 horas	
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	2 horas	
	Otras actividades formativas	Seminario Revolución tecnológica y cambio social		3 horas
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en la visita	1 horas	

Sesión 15 y 16	Tema 3. La revolución tecnológica y el cambio social (II)			
	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.	2 horas	
	Otras actividades formativas	Lectura Rev. Tecnológica y cambio social Resolución Rol playing 3		8 horas
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1 hora	

Sesión 17 y 18	Tema 3. La revolución tecnológica y cambio social (III)			
	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.	2 horas	
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	2 horas	
	Otras actividades formativas	Conceptualización contenidos teóricos		3 horas
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en el taller	1 horas	

Sesión	**CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN**		**Total horas** presenciales	**Total horas** no presenciales
Sesiones 19, 20 y 21	Tema 4. Escenarios de diversidad			
	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.	3 horas	
	Otras actividades formativas	Seminario Diversidad		2 horas

	Actividades prácticas	Dinámica rol playing 1	2 horas	

Sesión 22 y 23	Tema 4. Escenarios de la diversidad (II)			
	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.	2 horas	
	Otras actividades formativas	Lectura Diversidad		3horas
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1 horas	

Sesión 24 y 25	Tema 4. Escenarios de diversidad (III)			
	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.	2 horas	
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	2 horas	
	Otras actividades formativas	Conceptualización contenidos teóricos		3 horas
	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto Actitud proactiva en el aula compartiendo los conocimientos, experiencias y herramientas aportadas en el taller	1 horas	

Sesión 26, 27 y 28	**Desarrollo del trabajo final**			
	Actividades prácticas	Trabajo práctico/proyecto	4,5 horas	
	Otras actividades formativas			

	Evaluación	Revisión trabajo práctico/proyecto	1,5 horas	

Sesión 29	**PRESENTACIÓN DE TRABAJO FINAL.**			
	Otras actividades formativas	Feedback por parte del docente		1 hora
	Evaluación	Presentación final del trabajo de curso en convocatoria ordinaria	2 horas	

Sesión 30	**EVALUACIÓN**			
	Evaluación	Entrega de notas al alumno, correcciones y evaluación final.	2 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

11.1. Bibliografía general

Título	La Era de la Información. Vol. I: La Sociedad Red
Autor	Castells, Manuel
Editorial	Siglo XXI Editores

Título	La globalización: consecuencias humanas
Autor	Bauman, Zygmunt
Editorial	Fondo de Cultura Económica

Título	La sociedad del riesgo global
Autor	Ulrich Beck
Editorial	Siglo XXI

Título	"Inside the A.I. Arms Race That Changed Silicon Valley Forever"
Autor	Weise, Karen; Metz, Cade; Grant, Nico; Isaac, Mike
Editorial	The New York Times (05/12/2023)

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Industry 4.0: The Industrial Internet of Things
Autor	Gilchrist, Alasdair
Editorial	Apress

11.3. Direcciones web de interés

MIT Technology Review
Home | The American Sociologist | Springer Nature Link
Pódcast Sociología inquieta (Spotify)
TED-Ed: Is AI the most important technology of the century? | TED Talk

11.4. Otros materiales y recursos didácticos

Cuaderno físico/digital de trabajo en el aula
Asistente de IA (Chat GPT, Gemini, Chatbot, etc.)