

PEDAGOGIES DEL DISSENY

Berta Fontbote Pradilla

Profesor Responsable: Berta Fontbote Pradilla

Grupo: 1

Código: 105761

Créditos: 6 ECTS

Curso:

Semestre: 1

Tipología: Optativa

Materia: Cultura del Diseño

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	Dimecres 08:30 - 11:30	Berta Fontbote Pradilla



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat www.eina.cat

Índice de la Guía Docente

- Presentación de la asignatura
- Recomendaciones
- Contenidos
- Metodología
- Evaluación
- Bibliografía y Recursos
- Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción:

Esta asignatura pone en relación dos ámbitos aparentemente alejados: el diseño y la pedagogía. A través del diálogo con referentes del pensamiento crítico y las pedagogías radicales, se propone explorar los vasos comunicantes entre el diseño, la educación y la mediación cultural y artística.

El reconocimiento del diseño como herramienta de transformación social permite repensar los espacios de aprendizaje mediante prácticas situadas capaces de cuestionar e incidir en nuevas realidades, conectando los imaginarios del diseño con los contextos sociales y políticos contemporáneos.

La asignatura quiere también expandir las posibilidades profesionales del diseño y ofrecer nuevas posibilidades de perfiles híbridos entre la creación, la educación, el pensamiento y la gestión cultural.

Objetivos Formativos:

Explorar el vínculo entre el diseño y la pedagogía, revisando los modelos de enseñanza de la propia disciplina del diseño y los discursos que los sustentan.

Conocer referentes clave en los campos de la pedagogía crítica, la pedagogía del diseño y la investigación en mediación artística.

Explorar la carga política presente en el diseño y su potencial de incidencia en contextos sociales.

Conocer el lenguaje, la legislación y las instituciones propias del ámbito educativo formal y no formal.

Acercarse a la mediación cultural y educativa en espacios como museos, centros de arte o proyectos comunitarios, entendiéndolos como entornos de aprendizaje alternativos.

Familiarizarse con prácticas y metodologías para dinamizar grupos y fomentar procesos de cocreación.

Diseñar e implementar una propuesta pedagógica en un contexto real, poniendo en práctica los conocimientos adquiridos.

Favorecer el trabajo en grupo, la autogestión y la autonomía; y estimular la capacidad de análisis crítico, la autorreflexión y el aprendizaje colaborativo.

Experimentar con formatos abiertos y no convencionales de formalización y documentación de

procesos de aprendizaje.

Conocer salidas profesionales alternativas dentro de la disciplina del diseño, vinculadas a la educación, la mediación, la gestión cultural y la investigación.

Recomendaciones

Ésta es una asignatura optativa abierta a todas las menciones del Grado, y por tanto, la interdisciplinariedad de perfiles es muy bienvenida. La participación activa y el compromiso de las alumnas con el grupo son fundamentales para el buen funcionamiento de la asignatura.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

1. ¿Quién educa? ¿Quién diseña?
2. Más allá del aula: mediación y prácticas colectivas
3. Pedagogías críticas: pensar la alteridad
4. Hacer escuela: genealogías pedagógicas en el arte y el diseño
5. Diseñar el aprendizaje: herramientas y escenarios para la educación formal

Metodología docente:

La asignatura se plantea como un laboratorio de aprendizaje colectivo, abierto a la experimentación, reflexión crítica y trabajo compartido. Para favorecer este enfoque, se combinarán varios formatos docentes:

Sesiones teórico-prácticas centradas en referentes clave del ámbito de la educación y la pedagogía del diseño.

Seminarios de lectura y análisis, en los que se propone una lectura atenta de textos fundamentales, con el apoyo de la creación de diagramas de síntesis, presentaciones orales y debates colectivos en el aula.

Trabajo en proyectos y ejercicios prácticos, a partir de los temas y preguntas que emergen de las sesiones.

Sesiones de seguimiento, autorreflexión y relatoria compartida, como forma de documentar los aprendizajes del grupo.

Colaboraciones con agentes externos, vinculados a los ámbitos de la educación, cultura o diseño, con el objetivo de conectar la práctica académica con contextos reales y expandir la experiencia educativa más allá del aula.

Actividades formativas:

Participación activa:

Valoración de la implicación del estudiante en las sesiones, incluyendo la participación en seminarios, debates y dinámicas colectivas. Se tendrá en cuenta la capacidad de autogestión del grupo y la realización de relatorías de aprendizaje, como forma de documentación compartida del proceso

formativo.

Ejercicios individuales:

Entregas puntuales vinculadas a las sesiones teóricas y seminarios de lectura. Pueden incluir esquemas, diagramas de síntesis, resúmenes críticos o aportaciones personales a partir de los textos trabajados.

Proyecto colectivo:

Trabajo en grupo orientado al diseño de una propuesta pedagógica. El proyecto se desarrollará progresivamente y culminará con su aplicación en un entorno educativo real fuera del aula, así como su documentación y autoevaluación.

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continua

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

(20%) Participación activa:

Valoración de la asistencia, implicación en las sesiones, compromiso con el proceso colectivo y capacidad de autogestión dentro del grupo clase.

(40%) Entregas individuales o en parejas:

Ejercicios puntuales vinculados a las lecturas, sesiones teóricas y prácticas de la asignatura. Se valorará la capacidad de análisis, síntesis y aplicación crítica de los contenidos.

(30%) Proyecto colectivo:

Creación, desarrollo y aplicación de un proyecto educativo en grupo, implementado en un contexto real. Se valorará tanto el proceso como los resultados y su documentación.

(10%) Autorreflexión de aprendizaje:

Reflexión personal sobre el propio recorrido en la asignatura, que identifique los aprendizajes, tensiones y procesos de cambio.

Proceso de revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado correspondiente y se realizará durante la semana indicada en el calendario lectivo.

Resultados de aprendizaje de la materia

Conocimientos

Describir los agentes sociales que participan en las industrias culturales, definiendo sus funciones e interacciones en sus diferentes contextos. (KT01)

Distinguir las características y funciones de las diferentes instituciones presentes en el ámbito de la cultura del diseño y las industrias culturales. (KT06)

Distinguir los diferentes paradigmas en la pedagogía de las artes y el diseño, analizando sus enfoques metodológicos y su impacto en la práctica educativa. (KT05)

Habilidades

Aplicar conceptos básicos de historia y teoría del diseño analizando de manera crítica objetos, discursos y prácticas, a partir de fuentes bibliográficas. (ST10)

Debatir críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño, con una atención especial a la perspectiva de género. (ST12)

Competencias

Diseñar una estrategia de divulgación y difusión de la cultura del diseño. (CT06)

Resultados de aprendizaje de la titulación

Conocimientos

Responer a cuestiones globales en relación con el campo de conocimiento del diseño y el arte, de las industrias culturales, su entorno institucional y los agentes que intervienen en los mismos.

Referenciar correctamente las fuentes documentales, la bibliografía necesaria y el conocimiento del entorno patrimonial tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño y/o el arte.

Describir el marco legal y los valores deontológicos y éticos del ámbito profesional del diseño, así como los contextos y agentes que los aplican, poniendo especial énfasis en los aspectos relacionados con los derechos democráticos, así como con los derechos humanos y fundamentales.

Habilidades

Detectar problemas de diseño a partir del análisis de objetos, elementos de comunicación gráfica y espacios con una visión situada en el marco de la contemporaneidad, la accesibilidad universal y la igualdad de oportunidades.

Proponer soluciones a problemas de diseño (u otros ámbitos en los que el diseño pueda aportar respuestas) con claridad y refiriendo el vocabulario específico del área, así como las técnicas de expresión y representación adecuadas.

Estructurar la información visual, jerarquizándola y aplicando con criterio las diferentes familias tipográficas y su arquitectura de letra.

Aplicar criterios y valores éticos y estéticos a la práctica del diseño, considerando las dimensiones formales de los entornos y su diversidad

Adecuar los lenguajes plásticos, el uso de los medios y las técnicas artísticas a las intenciones comunicativas de cada proyecto de diseño.

Emitir juicios de valor respecto a proyectos de diseño, interpretando los datos y justificando su análisis crítico en base a los conocimientos adquiridos sobre la comunicación gráfica, los espacios y los objetos, así como a los textos de referencia.

Investigar con espíritu crítico en el ámbito del diseño y sus disciplinas afines, teniendo en cuenta la innovación, la experimentación y la constante renovación de las industrias culturales, así como los derechos fundamentales y los valores democráticos y de igualdad.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

Evaluar la viabilidad social, económica, ambiental y tecnológica de un proyecto de diseño, incorporando la perspectiva de género y la diversidad como criterios analíticos clave, y garantizando el respeto a los derechos fundamentales, la sostenibilidad y los valores democráticos.

Competencias

Proponer soluciones de diseño creativas, así como concienciadas y socio-ambientalmente sostenibles, en atención a los ODS.

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Aplicar el conocimiento adquirido a la resolución de proyectos de diseño y arte con una ejecución profesional que tenga en consideración a la diversidad de usuarios y/o receptores.

Formular un plan de negocio viable orientado al desarrollo de productos, servicios o iniciativas empresariales vinculadas al diseño, que integre criterios de sostenibilidad, inclusión y perspectiva de género, y que esté alineado con los derechos fundamentales y los valores de una sociedad democrática.

Bibliografía y Recursos

Ellsworth, E. (1989). Why doesn't this feel empowering? Working through the repressive myths of critical pedagogy. *Harvard Educational Review*, 59(3), 297-324.

hooks, b. (1994). *Teaching to transgress: Education as practice of freedom*. Routledge.

La Agencia. (2016). Fábrica de conocimiento: Escuela de Garaje. La Agencia / Lugar a dudas.

Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT Press.

PERMEA - Programa Experimental en Mediación y Educación a través del Arte. (2024). Textos Permeables #0

Máster PERMEA. Consorcio de Museos de la Comunidad Valenciana & Universidad de Valencia.
Recuperado de <https://www.consorcimuseus.gva.es/master-permea-va/>