



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

PEDAGOGIES DEL DISSENY

Berta Fontboté Pradilla

Profesor Responsable: Berta Fontboté Pradilla

Grupo: 1

Código: 105761

Créditos: 6 ECTS

Curso:

Semestre: 1

Tipología: Optativa

Materia: Cultura del Diseño

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	12:00 - 15:00	Berta Fontboté 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 aúna dos campos aparentemente distantes: el diseño y la pedagogía. Mediante el diálogo con referencias del pensamiento crítico y las pedagogías radicales, propone explorar los vínculos entre el diseño, la educación y la mediación cultural y artística.

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

Esta asignatura también pretende ampliar las posibilidades profesionales del diseño y ofrecer nuevas opciones para perfiles híbridos entre creación, educación, pensamiento y gestión cultural.

Objetivos Formativos:

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

Conozca las referencias clave en los campos de la pedagogía crítica, la pedagogía del diseño y la investigación en mediación artística.

Analizar la carga política que implica el acto de diseñar y su potencial impacto en los contextos sociales.

Conocer el idioma, la legislación y las instituciones específicas del ámbito educativo formal y no formal.

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

Familiarícese con las prácticas y metodologías para dinamizar los grupos y promover los procesos de cocreación.

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

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

Experimenta con formatos abiertos y poco convencionales para formalizar y documentar los procesos de aprendizaje.

Infórmese sobre oportunidades profesionales alternativas dentro de la disciplina del diseño, vinculadas a la educación, la mediación, la gestión cultural y la investigación.

Recomendaciones

Esta asignatura es optativa y está abierta a todos los estudiantes de la titulación, por lo que se valora la interdisciplinariedad de los perfiles. La participación activa y el compromiso de los alumnos 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: reflexionar sobre la alteridad
4. La creación de la escuela: genealogías pedagógicas en el arte y el diseño.
5. Diseño del aprendizaje: herramientas y escenarios para la educación formal.

Metodología docente:

La asignatura se concibe como un laboratorio de aprendizaje colectivo, abierto a la experimentación, la reflexión crítica y el trabajo compartido. Para promover este enfoque, se combinarán varios formatos de enseñanza:

Sesiones teórico-prácticas centradas en referencias clave en el campo 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.

Trabajar en proyectos y ejercicios prácticos, basados en los temas y preguntas que surjan de las sesiones.

Sesiones de seguimiento, autorreflexión e informes compartidos, como forma de documentar el aprendizaje del grupo.

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

Actividades formativas:

Participación activa:

Se evaluará la participación del estudiante en las sesiones, incluyendo seminarios, debates y dinámicas grupales. Se tendrá en cuenta la capacidad de autogestión del grupo y la elaboración de informes de aprendizaje, como forma de documentación compartida del proceso formativo.

Ejercicios individuales:

Tareas específicas vinculadas a las sesiones teóricas y a los seminarios de lectura. Pueden incluir esquemas, diagramas de síntesis, resúmenes críticos o aportaciones personales basadas en los textos estudiados.

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 con 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.

Cada asignatura definirá el uso de herramientas de IA generativa en las actividades evaluables según uno de los tres niveles siguientes: uso no permitido; uso restringido a tareas concretas indicadas por el profesorado; o uso permitido como parte del proceso de trabajo, siempre que sea declarado y justificado.

Cuando la IA haya intervenido de manera relevante en una actividad evaluable, el estudiante deberá declarar qué herramienta ha utilizado, con qué finalidad, en qué fase del trabajo y qué revisión, selección o transformación ha realizado posteriormente.

Sistema evaluación continúa

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:

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

(40%) Entregas individuales o en parejas:

Ejercicios específicos vinculados a las lecturas, las sesiones teóricas y las prácticas de la asignatura. Se evaluará la capacidad de analizar, sintetizar y aplicar críticamente los contenidos.

(30%) Proyecto colectivo:

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

(10%) Autorreflexión sobre el aprendizaje:

Reflexión personal sobre la propia trayectoria dentro del tema, identificando aprendizajes, tensiones y procesos de cambio.

Proceso de revisión

La evaluación puede solicitarse al profesor correspondiente y se llevará a cabo durante la semana indicada en el calendario escolar.

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

Responder 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.



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

Bibliografía y Recursos

Ellsworth, E. (1989). ¿Por qué esto no se siente empoderador? Superando los mitos represivos de la pedagogía crítica. *Harvard Educational Review*, 59(3), 297–324.

hooks, b. (1994). *Enseñar a transgredir: La educación como práctica de la libertad*. Routledge.

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

Manzini, E. (2015). *Diseño, cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social*. MIT Press.

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

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