

Ficha Técnica: Procesos y Métodos del Diseño aplicados a la Educación Secundaria
Curso 2025/2026

Asignatura

Nombre Asignatura	Procesos y Métodos del Diseño aplicados a la Educación Secundaria
Código	200000507
Créditos ECTS	7.5

Plan/es donde se imparte

Titulación	Máster Universitario en Formación del Profesorado (Plan 2020)
Carácter	OPTATIVA
Curso	1

Datos Generales

➤ PROFESORADO

➤ CONOCIMIENTOS RECOMENDADOS

Ninguno

➤ OBJETIVOS TEÓRICOS

- Conocer los conceptos fundamentales del lenguaje visual, el diseño y el dibujo geométrico presentes en los contenidos del área de Educación Plástica y Visual en la ESO y Bachillerato.
- Conocer y manejar los materiales didácticos y de consulta para el desarrollo y la elaboración de dichos contenidos.
- Enunciar estrategias educativas para enseñar conceptos relacionados con lenguaje visual, el diseño y el dibujo geométrico en Secundaria, y aplicarlas para aumentar sus propios conocimientos sobre ellos.

➤ OBJETIVOS PRÁCTICOS

- Poner en práctica los conocimientos adquiridos para el desarrollo de un proyecto o material didáctico real sobre el lenguaje visual, el diseño o el dibujo geométrico.

➤ COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB6. Poseer 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.

CB7. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8. Que los estudiantes sean 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.

CB9. Que los estudiantes sepan 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.

CB10. Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS GENERALES

G1. Conocer los contenidos curriculares de las materias relativas a la especialización docente correspondiente, así como el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje respectivos. Para la formación profesional se incluirá el conocimiento de las respectivas profesiones.

G2. Planificar, desarrollar y evaluar el proceso de enseñanza y aprendizaje potenciando procesos educativos que faciliten la adquisición de las competencias propias de las respectivas enseñanzas, atendiendo al nivel y formación previa de los estudiantes así como la orientación de los mismos, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.

G3. Buscar, obtener, procesar y comunicar información (oral, impresa, audiovisual, digital o multimedia), transformarla en conocimiento y aplicarla en los procesos de enseñanza y aprendizaje en las materias propias de la especialización cursada.

G4. Concretar el currículo que se vaya a implantar en un centro docente participando en la planificación colectiva del mismo; desarrollar y aplicar metodologías didácticas tanto grupales como personalizadas, adaptadas a la diversidad de los estudiantes.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE12. Adquirir habilidades sociales en la relación y orientación familiar.

CE13. Conocer el valor formativo y cultural de las materias correspondientes y los contenidos que se cursan en las respectivas enseñanzas.

CE14. Conocer la historia y los desarrollos recientes de las disciplinas correspondientes y sus perspectivas para poder transmitir una visión dinámica de la misma.

CE15. Conocer contextos y situaciones en que se usan o aplican los diversos contenidos curriculares.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT1. Desarrollar el pensamiento crítico propio del espíritu universitario, así como la capacidad de analizar, argumentar e interpretar datos relevantes y complejos para poder integrarlos de manera sólida y solvente en la toma de decisiones y en la resolución de problemas.

CT2. Utilizar con rigor y precisión el lenguaje oral y escrito, siendo capaz de transmitir información a un público tanto especializado como no especializado, teniendo en cuenta los diferentes contextos.

CT3. Desarrollar las actitudes necesarias para el trabajo cooperativo, la participación en equipos y el liderazgo, incorporando aquellos valores que representan el esfuerzo, la creatividad y la innovación, la generosidad y el respeto, junto con el compromiso para realizar un trabajo de calidad, que tiene la búsqueda de la verdad como horizonte.

CT4. Aplicar los conocimientos a la práctica. Saber utilizar los conocimientos adquiridos en la consecución de un objetivo concreto, por ejemplo, la resolución de un ejercicio, la discusión de un caso práctico o la resolución de problemas, teniendo en cuenta que habitualmente los recursos disponibles (materiales y de tiempo) suelen ser escasos.

CT5. Desarrollar una conciencia de la inviolabilidad de los Derechos Humanos, basada en el respeto a la dignidad de la persona que fomenta la responsabilidad social, la solidaridad, la sostenibilidad ambiental, la no discriminación y la búsqueda del bien común como servicio a la sociedad.

➤ CONTENIDO DEL PROGRAMA

Planteamiento y resolución de problemas. Comunicación visual. Forma y función. Eficacia funcional del diseño. El valor estético del diseño. Diseño e innovación. Diseño gráfico. Punto, línea y forma. Estructura reticular, módulos, proporciones. Pesos y ritmos visuales. Recorridos de

lectura. Texto, contenido y forma. Secuenciación. Fundamentos tipográficos. Medios de impresión mecánicos. Ilustración y fotografía en el diseño gráfico. El diseño corporativo. La señalética. El packaging. Diseño industrial. Sistemas de representación de la forma. Procesos de fabricación. Diseño de espacios. El diseño en los nuevos medios.

➤ **ACTIVIDADES FORMATIVAS**

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Exposiciones, seminarios, debates y ➤ puestas en común (Presencial), Presentación en el aula de los conceptos y procedimientos asociados a los conocimientos científicos básicos, a través de exposiciones y debates. Análisis de los contenidos desarrollados en las sesiones teóricas y/o prácticas.	10	100%
Actividades prácticas (Presencial). En el aula, en la biblioteca, en la sala de informática, realización de: talleres, estudios de casos, resolución de problemas, evaluación de programas, análisis de buenas prácticas.	15	100%
Trabajos tutelados (no presencial). Elaboración de trabajos teórico- prácticos.	12,5	0%

**CRITERIOS Y
MÉTODOS DE
EVALUACIÓN**

**SISTEMAS DE
EVALUACIÓN Y
CALIFICACIÓN:**

Tutorías (grupales o individuales) (Presencial). Reuniones voluntarias y concertadas del profesor con los estudiantes, individualmente o en pequeños grupos, para dirigir su aprendizaje de manera personalizada así como para la resolución de dudas, la dirección de trabajos, la preparación de las exposiciones y participaciones en el aula, el estudio de los contenidos de las materias.	5	100%
Evaluaciones (Presencial). Valoración continua y final, formativa y sumativa de los procesos y de los resultados de aprendizaje, a través de coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación.	5	100%
Estudio independiente del alumnado (No presencial). Preparación de la materia por parte del estudiante a través de búsquedas documentales, lecturas y estudio, diseño de presentaciones y actividades, etc.	10	0%
Campus virtual y TICS (No presencial). Utilización de las TICS como herramienta de apoyo para el aprendizaje de la profesión docente: consulta de bases de datos bibliográficos para la búsqueda de fuentes y material documental, tutoría online y foro de trabajo.	5	0%

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDEDACIÓN DE CALIFICACIÓN
Asistencia y participación en el aula y en las sesiones de tutoría.	10%
Realización de trabajos teórico-prácticos.	50%
Realización de pruebas escritas.	35%
Participación en el Campus Virtual.	5%

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El sistema de evaluación de las materias contemplado en el plan de estudios está centrado en comprobar el desempeño por los estudiantes de las competencias previstas. En el programa de Máster la evaluación del estudiante es continua. Así, se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

1. Participación en clase, realización de tareas y exposición de casos prácticos o presentaciones, y otros.
2. Realización de pruebas de autoevaluación.
3. Prácticas de laboratorio (en su caso).
4. Realización de trabajos dirigidos por el profesor, y comentados en grupos tutoriales y/o seminarios.
5. Realización de exámenes teóricos y prácticos.

OBSERVACIONES:

Para obtener la nota final aprobada, el alumno deberá asistir al 80% de las clases especificadas en la Guía Docente.

No se aceptará ningún trabajo fuera del plazo fijado de antemano y el plagio (copia ilegal y no autorizada o sin cita) será penalizado con una nota de 0 para todo el curso. Las faltas de ortografía graves serán penalizadas con medio punto en los exámenes. Los exámenes ilegibles serán considerados no presentados.

Los alumnos con cualquier tipo de dispensas, deben contactar con el profesor al inicio del semestre para acordar la mejor forma de organizar la participación en la asignatura.

➤ BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS BÁSICOS

BÁSICA

Ambrose, G. y Harris, P. (2015) *Bases del diseño. Metodología del diseño*. Badalona: Parramón

Baudrillard, J. (1968) *Le système des objets*. Paris Gallimard

Benyus, J. (1998) *Biomicry. Innovation inspired by nature*. Nueva York: Harper Perennial.

Bonsiepe, G. (1998) *Del objeto a la interface: mutaciones de diseño*. Buenos Aires: Infinito.

Bonsiepe, G. (1985) *El diseño de la periferia: debates y experiencias*. Barcelona: Gustavo Gili.

Bürdek, B.E., (1994) *Historia, teoría y práctica del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Cano, A., Gómez, M., Mercader, J., Salvador, P. (2020) *Proyectos de diseño. Teoría y metodología del proyecto*. Murcia: Consejería Educación y Cultura.

Munari, B. (2011) *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili.

Norman D., 2005, *Porqué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona: Paidós.

Pallasmaa, J. (2012) *The eyes of the skin*. New Jersey: Wiley.

Papanek, V. (2014) *Diseñar para el mundo real*. Barcelona: Pol-ien.

Poynor, R. (2003) *No más normas. Diseño gráfico posmoderno*. Barcelona: Gustavo Gili.

Ricard, A. (2017) *La aventura creativa. Las raíces del diseño*. Barcelona: Ariel.

GENERAL

Acaso, M. (2006): *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.

Acaso, M. (2009): *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid: Catarata.

Agirre, I. (2005): *Teorías y prácticas de la educación artística*. Barcelona: Octaedro.

Gardner, H. (2011) *Educación artística y desarrollo humano*. Barcelona: Paidós.

Heller, E. (2004) *Psicología del color*. Barcelona: Gustavo Gili.

Navarro de Zubillaga, J. (2008) *Forma y representación. Un análisis geométrico*. Madrid. Akal.

Robinson, K., Aronica, L. (2016) *Escuelas creativas*. Barcelona: Debolsillo.

LECTURAS RECOMENDADAS

Bonsiepe, G. (1979) *Teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.

Dondis, D. (2017) *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.

Labudovic, A., Vukusic, N. (2009) *El todo en un diseñador gráfico*. Barcelona: Promopress.

Löbach, B., (1981) *Diseño industrial. Bases para la configuración de los productos industriales*. Barcelona: Gustavo Gili.

Rambla, W. (2011) *Valores inherentes al diseño desde una teoría de los signos*. En Millars XXXIV p141-156.

➤ **HORARIO, TUTORÍAS Y CALENDARIO DE EXÁMENES**

Esta información actualizada se puede encontrar en el campus virtual del alumno.

➤ **PUBLICACIÓN Y REVISIÓN DE LA GUÍA DOCENTE**

Esta guía docente se ha elaborado de acuerdo a la memoria verificada de la titulación.