

DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

Materia:	TEORÍA DE LAS IDEAS APLICADAS AL DISEÑO		
Identificador:	33524		
Titulación:	GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020		
Módulo:	CAPACITACIÓN PROFESIONAL		
Tipo:	OPTATIVA		
Curso:	3	Periodo lectivo:	
Créditos:	6	Horas totales:	150
Actividades Presenciales:	0	Trabajo Autónomo:	0
Idioma Principal:		Idioma Secundario:	
Profesor:		Correo electrónico:	

PRESENTACIÓN:

Lecciones preliminares de Filosofía. Estética y pensamiento. Pensamiento y belleza. Pensamiento y juicio crítico. La idea y el diseño. El pensamiento científico aplicado al diseño. El espacio y el cosmos. Iconología e imagen. Sostenibilidad y reversibilidad en el diseño. Ideas y compromisos: sostenibilidad y sociedad en el diseño.

Con el desarrollo de esta materia se pretende tener autonomía de criterio y capacidad de juicio en lo referente al panorama de pensamiento actual, haber indagado en las corrientes de pensamiento, teoría y composición más influyentes de los últimos tiempos, manejar el pensamiento abstracto como herramienta para la proposición de soluciones a las problemáticas del diseño actual, conocer y saber emplear adecuadamente distintas teorías científicas relativas a la crítica artística, construir consenso para emplear las ideas como motor para la activación de los individuos y las sociedades.

COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

Competencias Generales de la titulación	G01	Analizar, valorar y exponer las diversas corrientes creativas que influyen en el ámbito del diseño.
	G08	Desarrollar, a través de las herramientas y oportunidades del diseño digital, valores tales como la solidaridad, interculturalidad, igualdad, compromiso, respeto, diversidad, integridad, accesibilidad universal, propios de una cultura democrática contemporánea.
Competencias Específicas de la titulación	E05	Conocer de forma adecuada la historia general del Arte, el Diseño, la Arquitectura y la Ingeniería y tener capacidad para reconocer e interrelacionar las experiencias de la historia con situaciones y necesidades del presente, así como comprender y gestionar el concepto de reputación digital en el contexto de las redes sociales.
	E08	Conocer de manera adecuada las tradiciones, artísticas, arquitectónicas, urbanísticas y paisajísticas de la cultura occidental, así como de sus fundamentos técnicos, climáticos, económicos, sociales e ideológicos, la estética y la teoría e historia de las bellas artes y las artes aplicadas.
	E15	Capacidad para generar nuevas ideas en el campo del diseño digital a partir de los modelos artísticos de los diferentes movimientos a lo largo de la historia del arte, propiciando la puesta en práctica sus habilidades creativas y la facultad de anticipación e innovación.
Resultados de Aprendizaje	R01	Tener autonomía de criterio y capacidad de juicio en lo referente al panorama de pensamiento actual.
	R02	Conocer las corrientes de pensamiento, teoría y composición más influyentes de los últimos tiempos.
	R03	Manejar el pensamiento abstracto como herramienta para la proposición de soluciones a las problemáticas actuales del diseño.
	R04	Conocer y saber emplear adecuadamente distintas teorías científicas relativas a la crítica artística.
	R05	Construir consenso y para emplear las ideas como motor para la activación de los individuos y las sociedades.

PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

Contenidos de la materia:

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:

Bibliografía recomendada:

Bibliografía básica:

Páginas web recomendadas: