

### DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

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

### 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:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	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.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	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.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	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:**