

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**2º - Ecodiseño y
sostenibilidad**

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	2º - Ecodiseño y sostenibilidad
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	2º - Ecodiseño y sostenibilidad
Tipo	Teórico
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Segundo Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	4
Horas lectivas semanales	3
Prelación o requisitos previos	No requiere.
Calendario	Por definir
Horario de impartición	Por definir.
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Miguel Ángel Díaz Reyes
Correo electrónico	migueldr@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

La asignatura "Ecodiseño y sostenibilidad" permite al alumnado conocer e incorporar criterios ambientales y de sostenibilidad en la fase de concepción y desarrollo de cada uno de sus diseños, para que puedan tomar medidas preventivas orientadas a disminuir los impactos medioambientales y sociales en las diferentes fases del ciclo de vida de un producto, desde su producción hasta la eliminación del mismo. Con esto, se consigue que los alumnos y alumnas consideren el factor ambiental y social como un requisito más de su producto y con la misma importancia que puedan tener otros factores como la calidad, el coste o la seguridad.

A través de esta asignatura, los estudiantes de 2º curso de los Estudios Superiores de Diseño Gráfico y Diseño de Moda se acercan a una nueva manera de enfocar el diseño de una forma ecológica y con medidas que permitan preservar el medio ambiente.

Desde la finalización de la Segunda Guerra Mundial hasta hoy, se ha generado una conciencia colectiva a nivel internacional en relación a la posibilidad de avanzar en el desarrollo y modernización de los medios de fabricación, el consumo de productos y los servicios, pero intentando de múltiples maneras no comprometer el medio ambiente.

Los contenidos de esta asignatura, además de proporcionar herramientas para el desarrollo adecuado de productos sostenibles, desde el punto de vista ecológico y comercial, también invitarán al alumnado a considerar todos aquellos impactos ambientales "heredados" de las etapas anteriores a las que se ha sometido el

producto, como la fabricación de los diferentes componentes que lo forman, la cantidad de agua y energía necesaria para su fabricación o la obtención de materia prima para la elaboración del mismo.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

Ecodiseño y sostenibilidad es una asignatura que forma parte de la materia “Ciencia aplicada al diseño”. Se imparte en el 2º curso de los Estudios Superiores de Diseño Gráfico y Diseño de Moda. Se inscribe dentro de las llamadas asignaturas de Formación Básica (FB) y está establecida en el segundo semestre del curso académico. Esta asignatura aporta al estudiante 4 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico y Diseño de Moda.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Definición de ecodiseño y desarrollo sostenible. El diseño para el reciclaje y la reutilización. Buenas prácticas para un diseño sostenible. Análisis del ciclo de la vida. Las huellas ambientales (ecológica, carbono, hídrica). La responsabilidad institucional, ciudadana y industrial. Proceso y estrategias para el Ecodiseño. Proyecto y evaluación. Sistema europeo de etiquetado ecológico. Normas y tipos. Materiales sostenibles. Marco legislativo.

3.2 Programa

- UD1. DEFINICIÓN DE ECODISEÑO Y DESARROLLO SOSTENIBLE.
 - Diferencias entre Ecodiseño y Diseño Sostenible.
 - Principios básicos del Ecodiseño.
- UD2. EL DISEÑO PARA EL RECICLAJE Y LA REUTILIZACIÓN (LAS 3 “ERRES”: RECICLAR-REUTILIZAR- REDISEÑAR)
 - Diseño para la durabilidad.
 - Diseño para facilitar la reparación.
 - Diseño para la actualización.
 - Diseño para el reciclado.
 - Pautas para la eficiencia en el reciclado.
- UD3. BUENAS PRÁCTICAS PARA UN DESARROLLO SOSTENIBLE.
 - Principios éticos para la sostenibilidad en el diseño.
 - Decálogo de buenas prácticas en el diseño sostenible.
- UD4. ANÁLISIS DEL CICLO DE LA VIDA.
 - Etapas del ACV
 - El diseño “de la cuna a la cuna” (Cradle to cradle)
- UD5. LAS HUELLAS AMBIENTALES (ECOLÓGICA, CARBONO, HÍDRICA).
 - El impacto ecológico en la producción y consumo de productos.
- UD6. LA RESPONSABILIDAD INSTITUCIONAL, CIUDADANA E INDUSTRIAL.
 - Instituciones para el desarrollo sostenible.
 - Participación ciudadana en el desarrollo sostenible.
 - Sostenibilidad industrial.
- UD7. PROCESOS Y ESTRATEGIAS PARA EL ECODISEÑO
 - Fases del proceso de ecodiseño.
 - Estrategias de ecodiseño y acciones específicas.
- UD8. PROYECTO Y EVALUACIÓN
 - Preparación de un proyecto de ecodiseño.
 - Como evaluar un proyecto de ecodiseño.
- UD9. SISTEMA EUROPEO DE ETIQUETADO ECOLÓGICO. NORMAS Y TIPOS.
- UD10. MATERIALES SOTENIBLES.
- UD11.- MARCO LEGISLATIVO.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT11 - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG09 - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- CG16 - Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

4.3 Competencias Específicas

- CE06 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
- CE11 - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual
- CE15 - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	30	30,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	6	6,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	4	4,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	10	10,00%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	4	4,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	4	4,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	2	2,00%
Total horas presenciales		60	60%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	24	24,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	8	8,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	8	8,00%
	Total horas de trabajo autónomo	40	40%
	Total volumen de trabajo	100	4 ETCS

5.2 Recursos

- Ordenadores. (1 ordenador para el aula) y conexión a internet.
- Cañón para proyectar la pantalla del ordenador en la pared.
 - Documentos
 - Artículos de revistas y libros que contengan información sobre los Proyectos a tratar.
 - Noticias extraídas de los medios de comunicación relativas a la ciencia y el diseño.
 - Utilización de vídeos adecuados para cada Proyecto.
 - Programas informáticos de software libre para la realización de las actividades.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

Delgado Luque, M. L

& Gardetti, M. A. (2019). Manual de moda sostenible. Arcopress.

ESDESIGN

López Domínguez, M

& Mayayo Bellostas, M. A. (s. f.). Moda sostenible: Manual básico de conceptos. Tierra de nadie Editores.

Opazo, L. (s. f.). Armario sostenible. Zenith.

Peñate, I. (s. f.). Calzado sostenible: Guía práctica para profesionales que quieren cambiar el mundo de la moda. (K. Ed.).

Salcedo, E. (2014). Moda ética para un futuro sostenible. [Editorial].

Riezu, M. D. (2021). La moda justa. [Editorial].

Brooks, A. (2015). La doble vida de los jeans. [Editorial].

Barber, A. (s. f.). Consumed: colonialismo, cambio climático, consumismo y la necesidad de cambio colectivo. [Editorial].

De Castro, O. (s. f.). Loved Clothes Last: cómo la alegría de reutilizar y reparar tu ropa puede ser un acto revolucionario. [Editorial].

luxiders.com

Opazo, L. (s. f.). La moda es revolución. [Editorial].

Benyus, J. M. (2012). Biomímesis: Innovaciones inspiradas por la naturaleza. Tusquets Editores.

McDonough, W

& Braungart, M. (2005). Cradle to cradle. McGraw-Hill Interamericana de España.

Norman, D. A. (2015). El diseño emocional. Paidós.

ESDESIGN

González, E. (2024, 2 de agosto). Ecodiseño: qué es, características y ejemplos. ESDESIGN.

Pascual, M. (2024, 16 de julio). Tendencias eco-conscientes en el diseño. María Pascual.

Pérez Mosquera, A. (2024, 18 de marzo). Ecodiseño: una filosofía sostenible. Deusto Formación.

Deusto

Rieradevall Pons, J. (1999). Ecodiseño y ecoproductos. Rubes.

UDIT Universidad. (2023, 5 de octubre). Diseño sostenible y ecodiseño: definición y diferencias. UDIT.

Laprestampa (Maktertán). (2014, 4 de noviembre). El diseño sostenible en artes gráficas. La Prestampa.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET04 - Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CET14 - Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

CET16 - Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativo.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

CEG16 - Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos

comunicacionales del proyecto

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE15 - Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE15 - Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	Se trata de un examen tipo test o prueba de opción múltiple en la que el alumnado deberá reflejar los conocimientos adquiridos tras finalizar por completo el desarrollo del contenido teórico de la asignatura.	60 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas		%
Trabajos Individuales o en Grupos	La realización de este tipo de actividades se llevarán a cabo con el fin de compartir experiencias, fomentar el análisis crítico, generar espacios de debate y concienciar sobre la importancia del trabajo en equipo en la búsqueda de soluciones eficaces consensuadas. La finalidad de estos trabajos persigue reforzar las habilidades de búsqueda y gestión de la información, así como mejorar la expresión y comunicación en el ámbito académico y profesional.	35%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación		%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	La asistencia de carácter obligatorio y presencial junto a su implicación y participación se tendrá en cuenta a la hora de evaluar al alumnado. Además, se organizarán seminarios en los que el alumnado podrá asistir a la intervención de diferentes profesio	5%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

La evaluación se desarrollará a lo largo de todo el periodo lectivo, valorando el proceso de aprendizaje de los estudiantes en su totalidad, con el fin de cumplimentar una evaluación integrada. Será necesario considerar tanto la evaluación del resultado, como la evaluación del proceso, permitiendo que los estudiantes desarrollen la capacidad de valorar su aprendizaje.

El alumnado tendrá información en todo momento de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes ejercicios evaluables.

Por otro lado, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se expliciten los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1ª Sesión	X			Introducción y presentación de la materia. Presentación de la Guía Docente.
2ª	2ª Sesión	X			Ud1. Definición de ecodiseño y desarrollo sostenible.
3ª	3ª Sesión	X			Ud2. El diseño para el reciclaje y la reutilización (las 3 “erres”: reciclar-reutilizar- rediseñar) Presentación del proyecto semestral grupal.
4ª	4ª Sesión	X	X		Ud3. Buenas prácticas para un desarrollo sostenible. Práctica proyecto semestral grupal.
5ª	5ª Sesión	X	X		Ud4. Análisis del ciclo de la vida. Práctica proyecto semestral grupal.
6ª	6ª Sesión	X	X		Ud5. Las huellas ambientales (ecológica, carbono, hídrica). Práctica proyecto semestral grupal.
7ª	7ª Sesión	X	X		Ud6. La responsabilidad institucional, ciudadana e industrial. Práctica proyecto semestral grupal.
8ª	8ª Sesión	X	X		Ud7. Procesos y estrategias para el ecodiseño

					Práctica proyecto semestral grupal.
9ª	9ª Sesión	X	X		Ud8. Proyecto y evaluación. Práctica proyecto semestral grupal.
10ª	10ª Sesión	X	X		Ud10. Materiales sostenibles. Práctica proyecto semestral grupal.
11ª	11ª Sesión	X			Presentación proyecto semestral grupal.
12ª	12ª Sesión		X		Prueba de evaluación final