

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO DE MODA

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**1º - Historia del Diseño.
Siglos XIX, XX y actual**

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	1º - Historia del Diseño. Siglos XIX, XX y actual
Tipo de asignatura	Formación Básica
Materia	1º - Historia del Diseño. Siglos XIX, XX y actual
Tipo	Teórico
Curso	PRIMERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DE MODA
Duración	Segundo Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	4
Horas lectivas semanales	3
Prelación o requisitos previos	
Calendario	
Horario de impartición	
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Paula Cabrera Benjumea
Correo electrónico	paulacb@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Esta asignatura proporciona un conocimiento detallado sobre los orígenes y evolución del diseño como disciplina, así como de los agentes y elementos que intervienen en esta materia. Se aportan contenidos sobre la historia, estética y cultura propios del diseño.

La finalidad es enfocar el aprendizaje en las diferentes prácticas que ha ocupado el diseñador/a a lo largo de la historia. Esta comprensión teórica del diseño permitirá al alumno/a conocer la situación actual de la disciplina en los diferentes campos de su actividad. El objetivo final es lograr que el alumnado ubique de manera precisa los estilos y estéticas del diseño, logrando poder ofrecer y satisfacer las demandas de la sociedad en el ámbito del diseño.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia Historia de las artes y del diseño junto con Historia del arte y la estética. Se imparte en 1º y se inscribe dentro de las llamadas asignaturas de Formación Básica (FB) del primer curso, siendo de carácter semestral. 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 de Moda.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Teoría e historia del diseño en el contexto del arte y la arquitectura. Conocimiento, análisis y significado histórico del diseño. Origen del concepto diseño (1775, Definición en la Real Cédula de creación de la Escuela Gratuitas de Diseño: Barcelona, Madrid y Zaragoza). Reales Fábricas, Revolución Industrial, Arts and Crafts y Modernismo. La Bauhaus y otras escuelas de diseño en Europa. Consolidación del diseño. La democratización del diseño a partir del final de la 2ª Guerra Mundial. Tendencias, diseñadores y diseñadoras, y empresas emblemáticas del diseño contemporáneo. Concepto glocal del diseño: piensa global y actúa local. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

Introducción general. Presentación de la profesora y la asignatura: puesta en común de intereses y expectativas. Presentación de la programación y los contenidos. Noticias, actualidades.

Tema 1. Origen y concepto de diseño. ¿Qué es el diseño? Definición profesional y académica. Las Reales Fábricas.

Tema 2. Revolución Industrial y Arts & Crafts. Primera Revolución Industrial en Estados Unidos y Europa. Las exposiciones universales. La era victoriana. Arts & Crafts: cambio generacional. Arts & Crafts en Estados Unidos. The Prairie School.

Tema 3. Modernismo y Art Nouveau. Inicios. Bélgica, Francia, Estados Unidos, España, Alemania, Imperio Austrohúngaro y Reino Unido.

Tema 4. Bauhaus y otras escuelas. Vanguardia y diseño. Futurismo, dadaísmo, suprematismo y constructivismo. Antecedentes de la Bauhaus: III Exposición de Artes y Oficios de Dresde. Deutscher Werkbund.

Tema 5. La consolidación del diseño: el triunfo del movimiento moderno. Estilo Internacional y su difusión. Diseño orgánico. Funcionalismo. Referencias eclécticas: art déco (1920-1980).

Tema 6. La democratización del diseño a partir de la II Guerra Mundial. Antes de la II Guerra Mundial: Exposición de Nueva York, 1939. Consolidación del aerodinamismo. Hacia la popularización del diseño: Movimiento Pop. Diseño Radical. High Tech.

Tema 7. El diseño contemporáneo. Desenfado y heterodoxia. El diseño posmoderno y la década de los ochenta. El diseño industrial en el cambio de milenio.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT11 - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
- CT12 - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- CT17 - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG06 - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
- CG12 - Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño
- CG13 - Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
- CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
- CG21 - Dominar la metodología de investigación.

4.3 Competencias Específicas

- CE05 - Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector
- CE08 - Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto
- CE09 - Analizar los estudios de mercado y su incidencia en el desarrollo de nuevos productos y colecciones
- CE13 - Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el

que se desarrolla el diseño de moda e indumentaria

CE15 - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, 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.	36	36,00%
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.	0	0,00%
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.	3	3,00%
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.	3	3,00%

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.	6	6,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		54	54%
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.	36	36,00%
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	0	0,00%

	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.	18	18,00%
	Total horas de trabajo autónomo	54	54%
	Total volumen de trabajo	108	4 ETCS
5.2 Recursos			
Aulas con ordenador y cañón. Aulas informáticas con acceso a internet. Biblioteca: libros y revistas especializadas para su consulta.			
5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria			
<p>B. Meggs, P. W. Purvis, A. (2015). Historia del diseño gráfico. Editorial RM: España.</p> <p>Bonham-Carter, C. Hodge, D. (2011). Atlas ilustrado del arte contemporáneo. Editorial Susaeta: Madrid.</p> <p>Fiell, C. Fiel, Pl. (2006). Decorative Art 60s. Taschen: Köln.</p> <p>Kremer, C. Mason, A. (2011). William Morris in 50 objects. Hudson's Heritage Group: Londres.</p> <p>Pérez, C (dir.) Bakos, K. Cavadini, L. Kiese, D. (2012). El cartel europeo 1888-1938. Museo Picasso de Málaga: Málaga.</p> <p>Gil, E. Calvera, A. (2007). Pioneros del diseño gráfico en España. Indexbook: Barcelona.</p> <p>J. Fiedler. P. Feierabend. (2000). Bauhaus. Editorial Könemann: Madrid.</p> <p>Gualdoni, F. (2008). Art. Todos los movimientos del siglo XX, desde el Postimpresionismo hasta los New Media. Skira: Milano.</p> <p>García Garrido, S. (2019). Diseño como disciplina: concepto, evolución y ámbito contemporáneo. i+Diseño. Revista Científico-Académica Internacional De Innovación, Investigación Y Desarrollo En Diseño, 14, 241-254. https://doi.org/10.24310/ldisenio.2019.v14i0.7106</p> <p>García Garrido, S. (2019). Diseño para la industria. De la Escuela Gratuita a la Bauhaus. Anuario. Real Academia de Bellas Artes de San Telmo, 19, 285-290. https://hdl.handle.net/10630/18989</p> <p>Irchal, H. (2010). Prerrafaelitas. Editorial Taschen: Colonia.</p> <p>Ruhrberg, K. Schneckenburger, M. Fricke, C. Honnef, K. Walther, I.F. (2005). Arte del siglo XX. Pintura, escultura, nuevos medios, fotografía. Tachen: Madrid.</p>			

Droste, M. (2011). Bauhaus archiv. Editorial Taschen: Colonia.

Pop español. (2005), catálogo de la exposición. (Segovia del 21 de septiembre de 2004 al 9 de enero de 2005). Museo de Arte Contemporáneo Esteban Vicente: Segovia.

Satué, E. El diseño gráfico en España. Historia de una comunicación nueva. Madrid, Alianza, 1997.

Satué, E. El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid, Alianza, 1994.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

- CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos
- CET10 - Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
- 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
- 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
- CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CEG06 - Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
- CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
- CEG12 - Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño
- CEG13 - Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
- CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
- CEG21 - Demostrar dominio de la metodología de investigación.

6.1.3 Criterios de Evaluación Específicos

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	Exámenes parciales: Exámenes parciales: se basa en la realización de una prueba específica de evaluación, de carácter teórico, donde el alumno tiene que demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura. El alumnado deberá de responder a una serie de preguntas específicas relacionadas con los nombres de los autores, la identificación de sus obras o las características del movimiento al que pertenecen. El alumno/a debe de alcanzar una nota igual o superior a 5 en los exámenes para poder realizar la media ponderada con el restos de las prácticas.	70 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas		%
Trabajos Individuales o en Grupos		%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación	Trabajos de investigación: consiste en la realización de trabajos y proyectos con finalidad descriptiva y expositiva a partir de una línea temática propuesta por el profesor, y en el que el estudiante debe realizar labores de búsqueda y gestión de información documental, fuentes bibliográficas, técnicas de exposición, etc. Las actividades se valorarán siguiendo diversos criterios de evaluación a los que se le asignará una cantidad en la rúbrica cuya suma completa sumará la nota final. Estos apartados podrán modificarse según la naturaleza de cada actividad. Para efectuar la media de los trabajos, el alumnado debe de alcanzar una nota igual o superior a 5. En caso contrario, se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética (con las notas de los exámenes) se derivase un valor superior, dándose la asignatura como no superada en dicha convocatoria.	20%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Participación y asistencia: la evaluación incluye la asistencia y el aprovechamiento de las clases. Además, la evaluación comprende algunas actividades puente que serán objeto de apreciación en la nota. Estas se realizan en el	10%

	propio aula, tutorizadas por	
--	------------------------------	--

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

Durante el desarrollo del curso se planteará un catálogo de actividades complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente:

- La asistencia a seminarios y talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- Visita a exposiciones. En este caso, no hay una planificación previa pues depende de la programación de las instituciones culturales.

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

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal, siendo a partir del número 5 la nota del aprobado. La asistencia será objeto de valoración cuantitativa para la calificación final de la asignatura y la rúbrica de las actividades.

Las calificaciones de las actividades prácticas y los exámenes se publicarán en la plataforma Educ@ y se irán evaluando según la naturaleza de cada una. El alumno/a podrá hacer un control de su progreso y evaluación a través de los comentarios publicados en la plataforma, que incluirán observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	3 horas semanales	Teórica			<p>Introducción general. Presentación de la profesora y la asignatura: puesta en común de intereses y expectativas. Presentación de la programación y los contenidos. Noticias, actualidades.</p> <p>Tema 1. Origen y concepto de diseño. ¿Qué es el diseño? Definición profesional y académica. Las Reales Fábricas.</p>
2ª	3 horas semanales	Teórica			<p>Tema 2. Revolución Industrial y Arts & Crafts. Primera Revolución Industrial en Estados Unidos y Europa. Las exposiciones universales. La era victoriana. Arts & Crafts: cambio generacional. Arts & Crafts en Estados Unidos. The Prairie School.</p>
3ª	3 horas semanales	Teórica			<p>Tema 2. Revolución Industrial y Arts & Crafts. Primera Revolución Industrial en Estados Unidos y Europa. Las exposiciones universales. La era victoriana. Arts & Crafts: cambio generacional. Arts & Crafts en Estados Unidos. The Prairie School.</p>
4ª	3 horas semanales	Teórica			<p>Tema 2. Revolución Industrial y Arts & Crafts. Primera Revolución Industrial en Estados Unidos y Europa. Las exposiciones universales. La era victoriana. Arts & Crafts: cambio generacional. Arts & Crafts en Estados Unidos. The Prairie School</p>
5ª	3 horas semanales	Teórica			<p>Tema 3. Modernismo y Art Nouveau. Inicios. Bélgica, Francia, Estados Unidos, España, Alemania, Imperio Austrohúngaro y Reino Unido.</p>
6ª	3 horas semanales	Teórica			<p>Tema 3. Modernismo y Art Nouveau. Inicios. Bélgica, Francia, Estados Unidos, España, Alemania, Imperio Austrohúngaro y Reino Unido.</p>
7ª	3 horas semanales	Teórica	Práctica		<p>Tema 3. Modernismo y Art Nouveau. Inicios. Bélgica, Francia, Estados Unidos, España, Alemania, Imperio Austrohúngaro y Reino Unido. Actividad 01. Comentario de texto.</p> <p>Actividad 01. Análisis de un producto. (Maquetación)</p>

8ª	3 horas semanales	Teórica			Tema 4. Bauhaus y otras escuelas. Vanguardia y diseño. Futurismo, dadaísmo, suprematismo y constructivismo. Antecedentes de la Bauhaus: III Exposición de Artes y Oficios de Dresde. Deutscher Werkbund.
9ª	3 horas semanales	Teórica			Tema 4. Bauhaus y otras escuelas. Vanguardia y diseño. Futurismo, dadaísmo, suprematismo y constructivismo. Antecedentes de la Bauhaus: III Exposición de Artes y Oficios de Dresde. Deutscher Werkbund.
10ª	3 horas semanales		Práctica		Examen parcial teórico
11ª	3 horas semanales	Teórica	Práctica		Tema 5. La consolidación del diseño: el triunfo del movimiento moderno. Estilo Internacional y su difusión. Diseño orgánico. Funcionalismo. Referencias eclécticas: art déco (1920-1980). Actividad transversal con Creatividad y metodología del proyecto (Maquetación de la memoria Act. <i>Souvenirs</i>)
12ª	3 horas semanales	Teórica			Tema 5. La consolidación del diseño: el triunfo del movimiento moderno. Estilo Internacional y su difusión. Diseño orgánico. Funcionalismo. Referencias eclécticas: art déco (1920-1980).
13ª	3 horas semanales	Teórica			Tema 5. La consolidación del diseño: el triunfo del movimiento moderno. Estilo Internacional y su difusión. Diseño orgánico. Funcionalismo. Referencias eclécticas: art déco (1920-1980).
14ª	3 horas semanales	Teórica	Práctica		Tema 6. La democratización del diseño a partir de la II Guerra Mundial. Antes de la II Guerra Mundial: Exposición de Nueva York, 1939. Consolidación del aerodinamismo. Hacia la popularización del diseño: Movimiento Pop. Diseño Radical. High Tech. Act. 02. Investigación diseñador (maquetación)
15ª	3 horas semanales	Teórica			Tema 6. La democratización del diseño a partir de la II Guerra Mundial. Antes de la II Guerra Mundial: Exposición de Nueva York, 1939. Consolidación del aerodinamismo. Hacia la popularización del diseño: Movimiento Pop. Diseño Radical. High Tech.

16ª	3 horas semanales	Teórica			Tema 6. La democratización del diseño a partir de la II Guerra Mundial. Antes de la II Guerra Mundial: Exposición de Nueva York, 1939. Consolidación del aerodinamismo. Hacia la popularización del diseño: Movimiento Pop. Diseño Radical. High Tech.
17ª	3 horas semanales		Práctica		Tema 7. El diseño contemporáneo. Desenfado y heterodoxia. El diseño posmoderno y la década de los ochenta. El diseño industrial en el cambio de milenio. Act. 02. Investigación diseñador: presentación oral.
18ª					Semana de exámenes