

GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV  
GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV

Curs / Curso

2024-2025

<b>1 Dades d'identificació de l'assignatura</b> <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	<b>Cultura del diseño</b>				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	<b>6</b>	Curs <i>Curso</i>	2º	Semestre <i>Semestre</i>	1
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> bàsica, específica, optativa <i>básica, específica, optativa</i>	Bàsica B	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>		Castellano / Valencià	
Matèria <i>Materia</i>	Cultura del Diseño				
Títol Superior <i>Título Superior</i>	Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño				
Especialitat <i>Especialidad</i>	Diseño Gráfico Itinerario de Animación				
Centre <i>Centro</i>	EASD Alcoi				
Departament <i>Departamento</i>	Historia y Teoría del Diseño				
Professorat <i>Profesorado</i>	Vicenç Lletí Alarte				
e-mails <i>e-mails</i>	lletiv@easdalcoi.es				
<b>1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació</b> <i>Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación</i>					
<p>La assignatura de Cultura del Diseño contextualiza el ejercicio de la práctica proyectual del alumnado en el entorno de las disciplinas de investigación sociales del diseño y sus ciencias auxiliares, con el objetivo de dotarle de las herramientas conceptuales y teóricas para la comprensión de la cultura contemporánea y que constituye parte ineludible del proceso de trabajo de un diseñador en un mundo globalizado y dominado por los medios de comunicación.</p> <p>La materia contribuye a que el alumnado profundice en la cultura del diseño, con sus problemáticas relacionadas con el contexto social, el consumo, el público receptor y los medios de comunicación utilizados. De este modo, la asignatura de Cultura del Diseño se encuentra coordinada con otras asignaturas impartidas durante el primer curso como "Fundamentos históricos del Diseño" o "Proyectos básicos", completando así una formación integral y unificada desde las diferentes perspectivas del Diseño.</p> <p>Dentro de los estudios de "Diseño gráfico, itinerario de animación", la asignatura profundiza también en dos aspectos: primero, la influencia de la tipografía como elemento primordial en los códigos del diseño; y segundo, la evolución de las experiencias del diseño actual, en las que el movimiento y la interactividad adquieren una importancia fundamental.</p>					
<b>1.2 Coneixements previs</b> <i>Conocimientos previos</i>					
Se aconseja haber superado previamente las asignaturas de Diseño básico, Proyectos básicos y Fundamentos históricos del diseño.					

## 2 Competències de l'assignatura

### Competencias de la asignatura

Les competències venen establides en els plans d'estudis publicats en la corresponent orde de 2 de novembre de 2011. Es convenient detallar el grau de contribució de l'assignatura a l'adquisició i desenvolupament de cada competència (molt, prou, un poc, poc)  
*Las competencias vienen establecidas en los planes de estudios publicados en la correspondiente orden de 2 de noviembre de 2011. Es conveniente detallar el grado de contribución de la asignatura a la adquisición y desarrollo de cada competencia (mucho, bastante, algo, poco)*

Las competencias establecidas en la ORDEN 26/2011, de 2 de noviembre, de la Conselleria de Educación, Formación y Empleo, en ANEXO III, para la Asignatura de Cultura del Diseño de la especialidad de Diseño Gráfico en la EASD Alcoi son:

#### Competencias generales:

CG6: Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CG13: Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

CG14: Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG20: Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CG21: Dominar la metodología de la investigación.

#### Competencias transversales:

CT7: Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

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.

#### Competencias específicas:

CE9: Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

## 3 Resultats d'aprenentatge

### Resultados de aprendizaje

RESULTATS D'APRENENTATGE  
RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPETÈNCIES RELACIONADES  
COMPETENCIAS RELACIONADAS

RA 1. Definir el significado y amplio contenido de Cultura Visual, Cultura del diseño y su aplicación específica en el concepto "Diseño en movimiento"

CG6, CG13, CG14, CG21, CE9

RA 2. Definir las disciplinas y teorías aplicadas al diseño, que ayudan a investigar, conceptualizar y aplicar responsablemente dichos contenidos en un proyecto

CG6, CG13, CG14, CG20, CG21, CT7, CT12, CE9

RA 3. Conocer la Cultura Visual contemporánea en los ámbitos plásticos, del diseño audiovisual y del diseño gráfico.

CG6, CG13, CG14

RA 4. Conocer los fundamentos de la tipografía y su aplicación al diseño y maquetación de los diferentes formatos y soportes.

CG14, CG20, CG21, CT7, CT12, CE9

RA 5. Utilizar recursos comunicativos del lenguaje gráfico y audiovisual para elaborar documentos pertinentes al trabajo de diseño.

CG20, CG21, CT7, CT12

RA 6. Aplicar adecuadamente los recursos metodológicos y las técnicas creativas en la práctica proyectual.

CE9

## 4 Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge

### Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje

Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes,...	Planificació temporal
<i>Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas,...</i>	<i>Planificación temporal (*)</i>
BT1. Cultura visual, cultura del disseny, teoria de la imatge i semiòtica visual. La lectura de las imágenes.	- Septiembre - octubre
BT2. Cultura visual en la expresi3n plástica y visual contemporánea.	- Septiembre - 1ª quincena octubre
BT3. Cultura visual aplicada al àmbito de la animaci3n.	- 2ª quincena octubre - noviembre
BT4. Cultura del diseno gráfico aplicada a los medios audiovisuales.	- Noviembre - diciembre
BT5 M3todos de investigaci3n, anàlisis y producci3n.	- Diciembre - enero

**Observaciones**

(\*) Los contenidos están planificados en el calendario de manera sincrónica. De esta manera, el desarrollo de contenidos se realiza de manera simultánea en tiempo y forma, para que el alumnado entienda mejor las sinergias entre los conceptos.

## 5 Activitats formatives Actividades formativas

### 5.1 Activitats de treball presencials Actividades de trabajo presenciales

ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volum treball (en nº hores o ECTS) Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<p>Clase presencial Clase presencial</p>	<p>Introducción teórica apoyada en mapas conceptuales y recursos audiovisuales relacionados con las unidades desarrolladas. El alumno, en clase presencial, debe tomar apuntes y asimilar contenidos teóricos.</p> <p>Las introducciones teóricas, para conseguir los resultados de aprendizaje y desarrollar las competencias, se corresponden con los contenidos conceptuales:</p> <p><b>BT1. Cultura visual, cultura del diseño, teoría de la imagen y semiótica visual. La lectura de las imágenes.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición de Cultura visual.</li> <li>Definición de cultura del diseño.</li> <li>Teoría de imagen y semiótica visual: Percepción, clasificación, semiótica y lectura de imágenes.</li> <li>Los estilos visuales.</li> <li>Lenguaje visual, comunicación y lenguaje persuasivo. Ética y responsabilidad social.</li> </ul> <p><b>BT2 Cultura visual en la expresión plástica y visual contemporánea.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Posmodernidad.</li> <li>Consumo, publicidad y cultura mediática.</li> <li>Otredad.</li> <li>Nuevas Tecnologías aplicadas a los medios audiovisuales.</li> </ul> <p><b>BT3 Cultura visual aplicada al diseño de la animación.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La animación como expresión gráfica en la sociedad contemporánea en diferentes entornos culturales.</li> <li>Animación en el diseño audiovisual e interactivo: desde el diseño de interfaz, experiencia de usuario a los videojuegos.</li> </ul> <p><b>BT4 Cultura del diseño gráfico aplicada a los medios audiovisuales.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto de Diseño Gráfico, comunicación y lenguaje visual.</li> <li>Producción en diseño gráfico: La tipografía, definición, clasificación y uso aplicado a los medios audiovisuales.</li> </ul> <p><b>BT5 Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entornos de convivencia con el diseño audiovisual.</li> <li>Investigación en diseño. Metodologías creativas. Proceso proyectual.</li> <li>La importancia de la investigación sistematizada.</li> <li>Metodología práctica o "Design Thinking"</li> <li>Recursos metodológicos y creativos: Brainstorm, mapas mentales, sprints, asociaciones semánticas, poesía visual, recursos de narrativa icónico-literaria.</li> </ul>	<p>RA1. Definir el significado y amplio contenido de "cultura del diseño", y su aplicación específica en el concepto "diseño en movimiento".</p> <p>RA 2. Definir las disciplinas y teorías aplicadas al diseño, que ayudan a investigar, conceptualizar y aplicar responsablemente dichos contenidos en un proyecto.</p> <p>RA 3. Conocer la Cultura Visual contemporánea en los ámbitos plásticos, del diseño audiovisual y del diseño gráfico.</p> <p>RA 4.- Conocer los fundamentos de la tipografía y su aplicación al diseño y maquetación de los diferentes formatos.</p> <p>RA 5.- Utilizar recursos comunicativos del lenguaje gráfico y audiovisual para elaborar documentos pertinentes al trabajo del diseñador.</p> <p>RA6. Aplicar adecuadamente los recursos metodológicos y las técnicas creativas en la práctica proyectual.</p>	<p>3</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>3</p>

<b>5.1 Activitats de treball presencials</b> <i>Actividades de trabajo presenciales</i>			
ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball ( en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
Clase presencial	Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements en l'aula.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	30
Clases pràctiques	Sesiones de trabajo individual o grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5	40
Exposició treball en grup	Aplicación de conocimientos interdisciplinarios.	RA5	2
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizada por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminaris, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	8
Evaluación	Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5, RA6	10
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90h</b>

<b>5.2 Activitats de treball autònom</b> <i>Actividades de trabajo autónomo</i>			
ACTIVITATS ACTIVIDADES	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relació amb els Resultats d'Aprenentatge Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volum treball ( en nº hores o ECTS) Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Trabajo autónomo	Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo	TODOS	35
Estudio práctico	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer, interpretar o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	TODOS	15
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias,...	TODOS	10
SUBTOTAL			60
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## 6 Sistema d'avaluació i qualificació

### Sistema de evaluación y calificación

#### 6.1 Instruments d'avaluació

##### Instrumentos de evaluación

Pruebas escritas (pruebas objetivas, de desarrollo, mapas conceptuales,...), exposición oral, trabajos dirigidos, proyectos, talleres, estudios de caso, cuadernos de observación, portafolio,... Serán de dos tipos:

a) Registros actitudinales, listas de control/diarios reflexivos y de tutoría del estudiante mediante la HOJA DE CONTROL.

b) Trabajos teórico-prácticos, evaluados mediante RÚBRICA específica.

INSTRUMENT D'AVALUACIÓ INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Resultats d'Aprenentatge avaluats Resultados de Aprendizaje evaluados	Percentatge atorgat (%) Porcentaje otorgado (%)
<p>a - Registros actitudinales, listas de control y diarios reflexivos y de tutoría del estudiante mediante la HOJA DE CONTROL.</p> <p>Se llevará un seguimiento (mediante una regular anotación de las observaciones y la elaboración periódica de diarios reflexivos y de tutoría) de la asistencia y puntualidad del alumnado; de su actitud y grado de implicación en la asignatura; de su participación en clase y de sus aportaciones al buen desarrollo de la misma; de sus reflexiones sobre la materia y sobre su propio aprendizaje; del grado de preparación, participación y aprovechamiento de las tutorías y seminarios; etc.</p>	RA 1 RA 2 RA 3 RA 4 RA 5 RA 6	10
<p>b - Trabajos teórico-prácticos: Deberán atender a las indicaciones formales y de contenido recogidas en el planteamiento de cada una de las actividades (se facilitará siempre una copia por escrito del mismo o BRIEFING); y reflejar un adecuado nivel competencial conceptual, técnico, procedimental y estético.</p>	RA 1 RA 2 RA 3 RA 4 RA 5 RA 6	80
<p>c) Control teórico-práctico (examen).</p>	RA 1 RA 2 RA 3 RA 4 RA 5 RA 6	10

## 6.2 Criteris d'avaluació i dates d'entrega

*Criterios de evaluación y fechas de entrega*

### Consideraciones generales:

El proceso de evaluación se realizará mediante Evaluación Continua.

Para mantener la evaluación continua se requiere una asistencia obligatoria mínima del 80% de las sesiones, el profesorado mantendrá un seguimiento de la asistencia.

Una ausencia que supere el 20% conllevará la pérdida del derecho a la evaluación continua. El alumnado que pierda esta modalidad realizará una prueba teórico-práctica para evaluar los conocimientos, habilidades y competencias adquiridas durante la asignatura. Para poder realizar dicha prueba, será necesario haber entregado y aprobado todos los ejercicios, prácticas y proyectos del semestre, cumpliendo con los plazos establecidos.

En términos generales, se valorará el cumplimiento de los requisitos básicos en el desarrollo del trabajo, la aplicación de los conocimientos adquiridos, la capacidad de comunicar de manera clara la propuesta y la calidad técnica y formal del proyecto final. También se considerará la creatividad, el diseño, la experimentación y la investigación a lo largo del proceso. Se tendrá en cuenta el uso de la perspectiva de género como un aspecto reflexivo e integrador en el proyecto, además de la utilización adecuada y justificada de herramientas de Inteligencia Artificial (IA), así como la capacidad crítica para evaluar y mejorar los resultados obtenidos. Los requisitos previos establecidos serán considerados igualmente.

En los proyectos en equipo, se valorará, además, el respeto mutuo entre las personas que lo integren, la capacidad de coordinarse, el cumplimiento del rol individual asignado y la contribución personal al proyecto grupal. La evaluación será individual para garantizar justicia en la calificación. Para asegurar un proceso justo, se realizará un seguimiento del trabajo y las aportaciones de cada persona, lo que puede resultar en notas diferentes. Los proyectos se presentarán en clase como parte de la justificación del resultado final y para compartir las conclusiones con el grupo. Los detalles de los trabajos, tanto individuales como grupales, así como sus criterios de evaluación, se explicarán en clase o se publicarán en el aula virtual de la asignatura.

Los trabajos que requieran presentación online deberán ser entregados puntualmente y con la identificación adecuada. Cualquier trabajo que se presente fuera del plazo o sin la identificación correcta no será evaluado. Además, para que sean considerados para evaluación, es imprescindible que hayan sido supervisados por el profesorado durante las horas asignadas de la asignatura.

Las acciones fraudulentas durante los procesos de evaluación, como el plagio o la copia, se considerarán una clara falta de ética y, por ello, recibirán una calificación de cero (suspenso). Para aprobar la asignatura, será necesario superar los bloques de contenidos y actividades establecidos, así como alcanzar los objetivos definidos.

La calificación quedará necesariamente vinculada a su asistencia regular y al seguimiento del programa de formación de acuerdo con los siguientes puntos:

- Para la aplicación del sistema de evaluación continua el alumnado deberá asistir con puntualidad al menos el 80% del total de los periodos lectivos.

Los resultados obtenidos por el alumnado en la asignatura se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal:

- 0-4,9: Suspenso (SS).
- 5,0-6,9: Aprobado (AP).
- 7,0-8,9: Notable (NT).
- 9,0-10: Sobresaliente (SB).

#### No presentado

El "No presentado/a" se considerará una condición, siempre entendida como excepcional, y no una calificación. Es decir, "El "No presentado/a" (NP) consume convocatoria. El alumnado puede solicitar a Dirección la renuncia a una convocatoria por cada curso académico. La renuncia no supone pérdida de convocatoria.

#### No calificado

El "No Calificado", es un suspenso sin nota numérica que se aplicará cuando el profesorado carezca de elementos de valoración para establecer criterios de calificación.

Para el alumnado matriculado desde el Curso 2022-23 la permanencia en una misma titulación está limitada a seis años para la matrícula completa, y a ocho para la matrícula parcial.

-Para superar positivamente la asignatura es necesario que el alumnado haya obtenido al menos, la calificación de aprobado en todas las pruebas objetivas y aquellos trabajos-proyectos planteados durante el semestre.



**ALUMNADO QUE REPITE LA ASIGNATURA**

La asistencia a clase es obligatoria también para el alumnado que repite la asignatura y los criterios de evaluación no sufren modificación alguna.

**RESPUESTA EDUCATIVA PARA INCLUSIÓN DEL ALUMNADO**

*La respuesta educativa se fundamenta en la ORDEN 20/2019, de 30 de abril, de la Conselleria de Educació, Investigació, Cultura y Deporte, por la cual se regula la organización de la respuesta educativa para la inclusión del alumnado en los centros docentes sostenidos con fondos públicos del sistema educativo valenciano.*

*La confección del Plan de Actuación Personalizado se realizará atendiendo a la legislación de la ORDEN mencionada y siguiendo los criterios dispuestos para los centros que ofrecen estudios de Formación Profesional.*

*La orden pone especial énfasis en la respuesta al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, el alumnado con necesidades de compensación de desigualdades y el alumnado que, por varias causas, se encuentra en situación de mayor vulnerabilidad y en riesgo de exclusión*

**Criterios de evaluación**

CE 1. Define el significado y amplio contenido de "cultura del diseño" y su aplicación específica en el concepto "diseño en movimiento".

CE 2. Define las disciplinas y teorías aplicadas al diseño, que ayudan a investigar, conceptualizar y aplicar responsablemente dichos contenidos en un proyecto.

CE 3. Conoce los fundamentos de la tipografía y su aplicación al diseño y maquetación de los diferentes formatos.

CE 4. Utiliza recursos comunicativos del lenguaje gráfico y audiovisual para elaborar documentos pertinentes al trabajo del diseñador.

CE 5. Aplica adecuadamente los recursos metodológicos y las técnicas creativas en la práctica proyectual.

### 6.3 **Sistemes de recuperació** *Sistemas de recuperación*

Per a l'alumnat que ha suspès o no ha seguit el desenvolupament normal de les classes – criteris i dates d'entrega)  
*Para el alumnado que ha suspendido o no ha seguido el desarrollo normal de las clases – criterios y fechas de entrega)*

- Si el alumnado ha superado las faltas de asistencia en un 20% del total, perderá su derecho a la evaluación continua y pasará a la evaluación ordinaria, evaluado según la ponderación para la evaluación de alumnado con pérdida de evaluación continua. En este caso la alumna o el alumno deberá realizar un examen escrito de los contenidos teóricos impartidos en la asignatura además de la entrega de todos los ejercicios, prácticas y proyectos propuestos durante el semestre.

El examen escrito del alumnado que haya perdido el derecho a la evaluación continua tendrá un valor del 40% de la nota final, por tanto, la parte práctica será del 60% y sus partes serán proporcionales a los porcentajes descritos anteriormente.

- El alumnado que no supere la asignatura en la primera convocatoria, tanto el alumnado en evaluación continua como en evaluación ordinaria, tendrá que presentarse a la segunda convocatoria en los mismos términos que las personas que han perdido la evaluación continua, a saber:
  - Presentar y superar todos los ejercicios, prácticas y proyectos realizados durante el semestre (60%)
  - Examen teórico-práctico (40%)

## 7 **Bibliografia** *Bibliografía*

- WOOLMAN, MATT (2005) *Tipografía en movimiento*. Barcelona: Gustavo Gili.
- DE BONO, EDWARD (2018) *El pensamiento lateral*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- GUY, JULIER (2008). *La cultura del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- PRES, MIKE y COOPER, RACHEL (2010) *El diseño como experiencia*. Barcelona: Gustavo Gili.
- LUPTON, ELLEN (2012) *Intuición, acción, creación. Graphic design thinking*. Barcelona: Gustavo Gili.
- BELLA, FÉLIX (2008) *Rompiendo las reglas, tipografía suiza de los turbulentos años ochenta*. Valencia: Campgràfic.
- FUENTES, RODOLFO (2005) *La práctica del diseño gráfico, una metodología creativa*. Barcelona, Paidós.
- HESKETT, JOHN (2005) *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona, GG Diseño.
- JONES, CHRISTOPHER (1982) *Métodos de diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- LLOVET, JORDI (1981) *Ideología y metodología del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- MARTÍN ÁLVAREZ, RAQUEL (2013) *Ortotipografía para diseñadores*. Barcelona: Gustavo Gili.
- MUNARI, BRUNO (1985) *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- PELTA, RAQUEL (2004) *Diseñar hoy*. Barcelona: Paidós Diseño.
- RAMIREZ, JUAN ANTONIO (1992) *Medios de masas e historia del arte*. Madrid: Cátedra.

### MODIFICACIONES A LA GUÍA DOCENTE

Las guías docentes son documentos vivos que se revisan continuamente, ello significa que pueden sufrir modificaciones, siempre que se aprueben en dichas reuniones. En el caso de que se produzcan, el profesorado informará al alumnado de tales cambios a través de los medios oficiales para tal fin.