

# **Facultad de Bellas Artes**

## **Grado en Diseño**

**GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :**

**Ecodiseño**  
**(2024 - 2025)**

## 1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: <b>Ecodiseño</b>	Código: <b>199470901</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- Centro: <b>Facultad de Bellas Artes</b></li><li>- Lugar de impartición: <b>Facultad de Bellas Artes</b></li><li>- Titulación: <b>Grado en Diseño</b></li><li>- Plan de Estudios: <b>G047 (Publicado en 2012-04-13)</b></li><li>- Rama de conocimiento: <b>Artes y Humanidades</b></li><li>- Itinerario / Intensificación:</li><li>- Departamento/s: <b>Bellas Artes</b></li><li>- Área/s de conocimiento: <b>Dibujo</b></li><li>- Curso: <b>Optativas 3º y 4º</b></li><li>- Carácter: <b>Optativa</b></li><li>- Duración: <b>Primer cuatrimestre</b></li><li>- Créditos ECTS: <b>6,0</b></li><li>- Modalidad de impartición: <b>Presencial</b></li><li>- Horario: <b>Enlace al horario</b></li><li>- Dirección web de la asignatura: <a href="http://www.campusvirtual.ull.es">http://www.campusvirtual.ull.es</a></li><li>- Idioma: <b>Castellano</b></li></ul>	

## 2. Requisitos de matrícula y calificación

## 3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: <b>CARLOS JIMENEZ MARTINEZ</b>
- Grupo: <b>G1 y PA101</b>
<b>General</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Nombre: <b>CARLOS</b></li><li>- Apellido: <b>JIMENEZ MARTINEZ</b></li><li>- Departamento: <b>Bellas Artes</b></li><li>- Área de conocimiento: <b>Dibujo</b></li></ul>
<b>Contacto</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Teléfono 1: <b>922316502 Ext. 6504</b></li><li>- Teléfono 2:</li><li>- Correo electrónico: <b>carjimen@ull.es</b></li><li>- Correo alternativo:</li><li>- Web: <b><a href="https://carjimen.webs.ull.es/">https://carjimen.webs.ull.es/</a></b></li></ul>
<b>Tutorías primer cuatrimestre:</b>

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	09:30	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94
Todo el cuatrimestre		Miércoles	13:00	16:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94
Todo el cuatrimestre		Jueves	09:30	11:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94

Observaciones: Las tutorías de los martes y jueves serán en línea. Para llevar a cabo la tutoría en línea, se hará uso del Google Meet, con la dirección del correo carjimen@ull.edu.es Se podrá hacer la tutoría en cualquier otro horario previo acuerdo entre el profesorado y el o la estudiante. Hasta un máximo del 50% del tiempo dedicado a tutorías podrá ser realizado de manera telemática.

#### Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94
Todo el cuatrimestre		Miércoles	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94
Todo el cuatrimestre		Jueves	11:00	13:00	Facultad de Bellas Artes - GU.2A	AD94

Observaciones: Las tutorías de los martes y jueves serán en línea. Para llevar a cabo la tutoría en línea, se hará uso del Google Meet, con la dirección del correo carjimen@ull.edu.es Se podrá hacer la tutoría en cualquier otro horario previo acuerdo entre el profesorado y el o la estudiante. Hasta un máximo del 50% del tiempo dedicado a tutorías podrá ser realizado de manera telemática.

#### 4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Materias Optativas**

Perfil profesional: **Diseñador/a con una orientación hacia la prevención o reducción del impacto medioambiental.**

#### 5. Competencias

Específicas

- E1** - Saber diseñar, es decir, poseer los conocimientos suficientes para analizar datos, sintetizar formas, proponer y defender un concepto de diseño y desarrollarlo hasta que pueda ser llevado a la práctica y fabricarse
- E2** - Saber identificar problemas que se pueden resolver mediante el diseño, plantearlos como problemas de diseño, proveerse de los datos pertinentes para desarrollar el proyecto, proponer un concepto de diseño y decidir criterios de formalización, elegir los materiales y procedimientos constructivos adecuados en cada caso, controlar la coherencia en la toma de decisiones y evaluar los resultados obtenidos.
- E10** - Conocimiento y manejo de todas aquellas herramientas tecnológicas y metodológicas de aplicación en el proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas y procedimientos específicos, materiales, tecnología y ciencias de la construcción.
- E13** - Saber diseñar productos orientados a la mejora ambiental y a la universalidad de uso mediante conocimientos metodológicos, tecnológicos y jurídicos necesarios para incorporar estos aspectos a la práctica del proyecto de diseño. También deberán conocer la fisiología de la percepción visual y sus implicaciones para la comunicación visual.
- E14** - Estar motivado por la calidad de los resultados obtenidos así como demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Familiaridad con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas (como por ejemplo las normas ISO).

#### Generales

- G1** - Compromiso ético: capacidad crítica ante los problemas tal como le son planteados y autocrítica para evaluar la calidad de la obra propia en sí misma y contextualizada. Capacidad de buscar soluciones orientadas a la universalidad de uso y la igualdad de oportunidades y la igualdad entre hombres y mujeres.
- G2** - Capacidad de aprendizaje y responsabilidad: desarrollar el espíritu analítico y crítico para dotarse de capacidad de análisis, de síntesis, de componerse una visión global y de aplicación de los conocimientos a la práctica.
- G3** - Trabajo en equipo: capacidad para colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común; capacidad para colaborar en equipos interdisciplinarios y multiculturales.
- G8** - Capacidad para organizar y planificar tareas a desarrollar personal o colectivamente.
- G9** - Emplear tanto el pensamiento convergente como divergente en los procesos de observación, investigación, especulación, visualización y actuación.

#### Básicas

- B3** - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- B4** - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- B5** - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

## 6. Contenidos de la asignatura

### Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

NOTA: Durante el curso 2024/25, se abordarán con especial dedicación las consecuencias derivadas de la *Ley 7/2022 de Residuos y Suelos Contaminados para una Economía Circular* y las implicaciones en el diseño para la economía circular de los biorresiduos, a través de la iniciativa CAMPUSTAJE-ULL: compostaje comunitario en los campus universitarios.

Los contenidos de la asignatura se distribuyen en 3 bloques teórico-prácticos. El Bloque 1 proporciona el marco teórico y metodológico principal, mientras que los Bloques 2 y 3, tienen un carácter eminentemente proyectual.

#### **BLOQUE 1. Marco global del ecodiseño (bloque teórico) 12h**

- 1.1. Marco ecológico. Sexta extinción, cambio climático, límites planetarios.
- 1.2. Marco económico. Capitaloceno, desarrollo sostenible, economía circular, justicia distributiva y bienes comunes.
- 1.3. Marco político-institucional. Agenda 2030 de Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- 1.4. Marco legislativo y normativo: internacional, estatal, autonómico y local.
- 1.5. Diseño y pensamiento complejo: enfoque sistémico y aportes transdisciplinares.
- 1.6. Estrategias de ecodiseño de productos, procesos, servicios y sistemas.
- 1.7. Herramientas de análisis ambiental.
- 1.8. Comunicación, ecoetiquetas, consumo y educación socioambiental.

#### **BLOQUE 2: Diseño de sistemas socioecológicos para la circularidad de la materia orgánica (bloque proyectual) 24h**

El reto de la gestión de los biorresiduos en sistemas insulares. Introducción a los marcos normativos actuales que regulan la gestión de residuos orgánicos. Diseño para la biodegradabilidad y el compostaje, gestión descentralizada y comunitaria de la fracción orgánica de los residuos sólidos municipales. Los campus universitarios como laboratorios vivos de sostenibilidad. Principios y experiencias en el diseño de sistemas, campañas, productos y espacios.

#### **BLOQUE 3. diseño para la inclusión social y la sostenibilidad (bloque proyectual) 24h**

Cultura Maker, laboratorios de fabricación digital, sostenibilidad, capacitación y diseño social. Aplicación de principios conceptuales y metodológicos en un caso práctico de diseño con la ONG Aldeas Infantiles SOS Canarias.

#### **Actividades a desarrollar en otro idioma**

Lectura de bibliografía y literatura científica relacionada en inglés.  
Asistencia a eventos y conferencias de interés para la asignatura que puedan surgir a lo largo del curso.

## **7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante**

#### **Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado**

Aplica el Modelo de Enseñanza Centrada en el Alumnado (MECA - ULL)  
Aula invertida - Flipped Classroom, Aprendizaje Servicio, Aprendizaje basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje cooperativo, Método o estudio de casos

#### **Descripción**

El marco general de organización de la asignatura se basa en la creación de una **comunidad de práctica**, entendida como un "grupo de personas que comparten un interés, profundizan su conocimiento y experiencia en el área a través de una interacción continua que fortalece sus relaciones" (Wenger, 1998). La actividad proyectual se convierte así en una acción colectiva, en un proceso esencialmente social que requiere de objetivos, repertorio y compromisos mutuos, compartidos.

Igualmente, está presente el enfoque de **aprendizaje-servicio** entendido como "una metodología que combina en una sola

actividad el aprendizaje de contenidos, competencias y valores con la realización de tareas de servicio a la comunidad. El aprendizaje servicio parte de la idea que la ayuda mutua es un mecanismo de progreso personal, económico y social mejor que la persecución obsesiva del provecho individual" (VVAA, 2009). Cada curso académico, se lleva a cabo un proceso de aprendizaje al mismo tiempo que se presta un servicio a una comunidad o entidad, aplicando las competencias adquiridas en la asignatura y facilitando una devolución y aplicación de lo aprendido, mejorando las condiciones de partida.

Se hace un especial énfasis en la noción de diseño de sistemas de **gestión de los bienes comunes**, en el sentido de Elinor Östrom. Esto abarca tanto el conocimiento generado y compartido en el marco de la asignatura, como los procesos de trabajo, los recursos y los contextos de aplicación de los proyectos que se lleven a cabo.

El desarrollo de la asignatura combinará diferentes tipos de dinámicas:

- a) Clases magistrales teórico-metodológicas de introducción a los contenidos y técnicas del curso.
- b) Ejercicios prácticos en clase para la asimilación de los contenidos de cada bloque y adquisición de las competencias básicas.
- c) Sesiones de presentación y debate colectivo de los conceptos trabajados.
- d) Trabajos grupales guiados por el profesor en sesiones de tutoría presencial.
- e) Invitación a la asistencia a eventos de actualidad en diseño (conferencias, exposiciones, etc.)
- f) Visitas a lugares de interés proyectual y reuniones con técnicos y partes interesadas.

La IA puede ser usada como una primera aproximación a un problema pero es necesario analizar las respuestas de manera crítica, contrastando la información, para llegar a un resultado creativo que permita el aprendizaje y evite algunos de los problemas derivados del uso de la IA.

**Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante**

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
Clases teóricas	18,00	0,00	18,0	[B3], [G9], [E13], [G2], [E14]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	30,00	0,00	30,0	[G9], [B5], [B4], [E14], [G3], [E10], [E2], [G8], [G2], [E1], [E13], [G1], [B3]
Realización de seminarios u otras actividades complementarias	10,00	0,00	10,0	[G9], [B5], [B4], [G3], [E2], [G8], [G2], [E13], [G1], [B3]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	45,00	45,0	[G9], [B5], [B4], [E14], [G3], [E10], [E2], [G8], [G2], [E1], [E13], [G1], [B3]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	35,00	35,0	[G9], [B5], [B4], [E14], [G8], [G2], [E13], [B3]

Preparación de exámenes	0,00	10,00	10,0	[G9], [E14], [E10], [E2], [G8], [E1], [E13]
Realización de exámenes	2,00	0,00	2,0	[B4]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
		Total ECTS	6,00	

## 8. Bibliografía / Recursos

### Bibliografía Básica

BRAUNGART, M., MCDONOUGH, W. (2005).

Cradle to Cradle. Rediseñando la forma en que hacemos las cosas  
. Ed. McGraw Hill.

IHOBE (2023).

Ecodiseño circular. Manual práctico de Ecodiseño para una economía circular

. Ihobe, Sociedad Pública de Gestión Ambiental Departamento de Desarrollo Económico, Sostenibilidad y Medio Ambiente Gobierno Vasco

<https://www.ihobe.eus/publicaciones/ecodiseno-circular-manual-practico-ecodiseno-para-una-economia-circular>

PAPANEK, V. (1977)

Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social.

Blume. Madrid.

### Bibliografía Complementaria

1. Introducción al Pensamiento Complejo y a la Teoría de Sistemas.

DELEUZE, G., GUATTARI, F. (1977), Rizoma (introducción). Pre-Textos. Valencia.

CAPRA, F. (1998), La trama de la vida. Anagrama, Barcelona.

JONES, S. (2001), Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software. Fondo de Cultura Económica, Madrid.

MARGALEF, R (1993), Teoría de los Sistemas Ecológicos. Universitat de Barcelona. Barcelona.

MEADOWS, D. (1972), Limits to Growth. University books, New York.

MEADOWS, D.H. (1999), Leverage points: places to intervene in a system. The Sustainable Institute, Hartland. Versión en español, traducido por M. Martín (Cacit Group s.a.): Lugares donde intervenir en un sistema para aumentar su efectividad.

MORIN, E. (1994), Introducción al pensamiento complejo. Gedisa, Barcelona.

Sitios web:

[www.visualcomplexity.com](http://www.visualcomplexity.com)

[www.informationisbeautiful.net](http://www.informationisbeautiful.net)

[www.infosthetics.com](http://www.infosthetics.com)

[www.sourcemap.org](http://www.sourcemap.org): herramienta para entender y visualizar el impacto ambiental en la cadena de suministros de productos

y servicios. (consulta: 13/07/11)

2. Eco-innovación de productos, procesos y servicios.

BRAUNGART, M., MCDONOUGH, W. Cradle to Cradle. Rediseñando la forma en que hacemos las cosas. Ed. McGraw Hill. 2005.

FUAD LUKE, A. (2002). Manual de Diseño Ecológico. Ed. Cartago/ Gustavo Gili. Palma de Mallorca.

MANZINI, E. (1992). Artefactos. Hacia una nueva ecología del ambiente artificial. Madrid, Editorial Celeste Ediciones/Experimenta Ediciones de Diseño, 1992, 1ª ed.

PAPANEK, V. (1977) Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social. Blume. Madrid.

RIERADEVALL, J. Y VINYETS, J. (1999). Ecodiseño y Ecoproductos. Ed. Rubes. Barcelona.

VIÑOLAS MARLET, Joaquim (2005). Diseño Ecológico. Editorial Blume. Barcelona.

Sitios web:

[www.d4s-de.org](http://www.d4s-de.org) Design for Sustainability. A practical approach for Developing economies”

Manual elaborado por la UNEP y TU Delft University of Technology. (consultado: 20/03/11)

[www.ihobe.es](http://www.ihobe.es) Manual de Implementación del Ecodiseño. Gobierno Vasco (Consulta 20/3/11)

[www.servicedesigntools.org](http://www.servicedesigntools.org) Portal de métodos y técnicas de diseño de servicios (consulta: 10/05/11)

3. Diseño para el Desarrollo Local y la Innovación territorial.

FUAD LUKE, A. (2009). Design activism. Ed. Earthscan, London.

IDEO. Human Centered Design Toolkit. 2nd edition. Disponible en PDF [www.ideo.com](http://www.ideo.com) (10/05/11)

MAFFEI, S., VILLARI, B. (2004) “Designer as a Learning Enabler for Strategic Design Processes in Local Development”. In Cumulus Working Paper Series. Pp. 90-98. Oslo. Published by the University of Art and Design Helsinki, (coord.).

MAFFEI, S., VILLARI, B. (2006). “Design for local development”. Cumulus Working paper Series. Nantes. Published by the University of Art and Design Helsinki: 29-38.

MARGOLIN, V. (2007) Design for development: towards a history. Design Studies 28: 111-115.

MARCHIONI, M. (2007). Comunidad, Participación y Desarrollo. Teoría y metodología de la intervención comunitaria. Editorial Popular. Madrid, 2007.

PAULI, G. (2011). La economía azul: 10 años, 100 innovaciones, 100 millones de empleos. Tusquets Editores. Barcelona

Sitios web:

[www.indexaward.dk](http://www.indexaward.dk) sobre cómo el Diseño puede mejorar la vida de las personas y sus comunidades.

<http://www.designcouncil.org.uk/our-work/challenges/communities/dott-07/> Diseño comunitario en UK.

Documentales:

“Comprar, Tirar, Comprar. La historia secreta de la obsolescencia programada” C. Dannoritze (2010) 52’

“Objectified” G. Huswitt (2009) 75’

MEADOWS, D.H. (1999).

Leverage points: places to intervene in a system

. The Sustainable Institute, Hartland. Versión en español, traducido por M. Martín (Cacit Group s.a.): Lugares donde intervenir en un sistema para aumentar su efectividad.■■■■

OSTROM, E. (2000). "Diseños complejos para manejos complejos", en Gaceta Ecológica

, núm. 54, pp. 43-58. Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales. Distrito Federal, México. <https://www.redalyc.org/pdf/539/53905404.pdf>

#### Otros Recursos

1. Introducción al Pensamiento Complejo y a la Teoría de Sistemas.

DELEUZE, G., GUATTARI, F. (1977),



Rizoma (introducción)  
. Pre-Textos. Valencia.

CAPRA, F. (1998),  
La trama de la vida  
. Anagrama, Barcelona.

JONES, S. (2001).  
Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software  
. Fondo de Cultura Económica, Madrid.

MARGALEF, R (1993).  
Teoría de los Sistemas Ecológicos  
. Universitat de Barcelona. Barcelona.

MEADOWS, D. (1972),  
Limits to Growth  
. University books, New York.

MEADOWS, D.H. (1999).  
Leverage points: places to intervene in a system  
. The Sustainable Institute, Hartland. Versión en español, traducido por M. Martín (Cacit Group s.a.): Lugares donde intervenir en un sistema para aumentar su efectividad.

MORIN, E. (1994).  
Introducción al pensamiento complejo  
. Gedisa, Barcelona.

Sitios web:  
[www.visualcomplexity.com](http://www.visualcomplexity.com)  
[www.informationisbeautiful.net](http://www.informationisbeautiful.net)  
[www.infosthetics.com](http://www.infosthetics.com)  
[www.sourcemap.org](http://www.sourcemap.org): herramienta para entender y visualizar el impacto ambiental en la cadena de suministros de productos y servicios. (consulta: 13/07/11)

2. Eco-innovación de productos, procesos y servicios.

BRAUNGART, M., MCDONOUGH, W. (2005).  
Cradle to Cradle. Rediseñando la forma en que hacemos las cosas  
. Ed. McGraw Hill.

FUAD LUKE, A. (2002).  
Manual de Diseño Ecológico  
. Ed. Cartago/ Gustavo Gili. Palma de Mallorca.

MANZINI, E. (1992).  
Artefactos. Hacia una nueva ecología del ambiente artificial  
. Madrid, Editorial Celeste Ediciones/Experimenta Ediciones de Diseño.

PAPANEK, V. (1977).  
Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social  
. Blume. Madrid.

RIERADEVALL, J. Y VINYETS, J. (1999).  
Ecodiseño y Ecoproductos  
. Ed. Rubes. Barcelona.

VIÑOLAS MARLET, J. (2005).  
Diseño Ecológico  
. Editorial Blume. Barcelona.

3. Diseño para el Desarrollo Local y la Innovación territorial.

FUAD LUKE, A. (2009). Design activism. Ed. Earthscan, London.

IDEO (2011).

Human Centerd Design Toolkit

. 2nd edition. Disponible en PDF [www.ideo.com](http://www.ideo.com)

MAFFEI, S., VILLARI, B. (2004) "Designer as a Learning Enabler for Strategic Design Processes in Local Development". In Cumulus Working Paper Series. Pp. 90-98. Oslo. Published by the University of Art and Design Helsinki, (coord.).

MAFFEI, S., VILLARI, B. (2006). "Design for local development". Cumulus Working paper Series. Nantes. Published by the University of Art and Design Helsinki: 29-38.

MARGOLIN, V. (2007) Design for development: towards a history. Design Studies 28: 111-115.

MARCHIONI, M. (2007). Comunidad, Participación y Desarrollo. Teoría y metodología de la intervención comunitaria. Editorial Popular. Madrid, 2007.

PAULI, G. (2011). La economía azul: 10 años, 100 innovaciones, 100 millones de empleos. Tusquets Editores. Barcelona  
Sitios web:

[www.indexaward.dk](http://www.indexaward.dk) sobre cómo el Diseño puede mejorar la vida de las personas y sus comunidades.

<http://www.designcouncil.org.uk/our-work/challenges/communities/dott-07/> Diseño comunitario en UK.

Documentales:

"Comprar, Tirar, Comprar. La historia secreta de la obsolescencia programada" C. Dannoritze (2010) 52'

"Objectified" G. Huswitt (2009) 75'

Design to Improve Life-skills to develop sustainable solutions to global and local challenges.

[www.indexaward.dk](http://www.indexaward.dk)

Diseño para la sostenibilidad. Un enfoque práctico para economías en desarrollo

<http://www.d4s-de.org/d4sspanishlow.pdf>

Ihobe, Sociedad Publica de Gestión Ambiental

[www.ihobe.es](http://www.ihobe.es)

Zero Emissions Research and Initiatives (ZERI)

<http://www.zeri.org/ZERI/Home.html>

De verde a sostenible. Raquel Pelta. Monografica.org 01. Octubre 2011.

<http://www.monografica.org/01/Art%C3%ADculo/1236> (7-09-2011)

PAULI, G. (2011). La economía azul: 10 años, 100 innovaciones, 100 millones de empleos. Tusquets Editores. Barcelona

## 9. Sistema de evaluación y calificación

### Descripción

De acuerdo con el artículo 4.4 del Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (en adelante, REC), todo el alumnado está sujeto a EVALUACIÓN CONTINUA en primera convocatoria de la asignatura, salvo los casos previstos en los artículos 5.4. y 5.5.

La evaluación se llevará a cabo a través de la revisión y comentario permanente de los trabajos prácticos y proyectos finales de cada bloque, que tendrán una ponderación del **70%**

- Trabajo y proyecto del BLOQUE 1, con una ponderación del **20%** en formato físico y digital, a entregar durante el mes de OCTUBRE.
- Trabajos y proyectos del BLOQUE 2, con una ponderación del **25%** en formato físico y digital, a entregar durante el mes de NOVIEMBRE.
- Trabajos y proyectos del BLOQUE 3, con una ponderación del **25%** en formato físico y digital, a entregar durante el mes de ENERO.

Para la evaluación de los contenidos teóricos se realizará una prueba teórica que hay que superar para aprobar la asignatura y que supone el **20%** de la nota final.

La calificación del estudiante se determinará a través de una media aritmética de las puntuaciones de los trabajos realizados a lo largo del cuatrimestre (de 0 a 7 puntos) a la que se sumará la nota obtenida en la prueba teórica (de 0 a 2 puntos).

La asistencia a clase, la participación activa en el desarrollo de las actividades formativas y la utilización de aula virtual de la asignatura determinarán el **10%** restante de la calificación. Como requisito obligatorio para la evaluación continua se establece la asistencia no inferior al **80%** de las clases así como la realización y entrega puntual de todos los ejercicios que se planteen durante el curso. Para garantizar que se cumple con dicho porcentaje se hará un seguimiento de la asistencia a clase.

Para la EVALUACIÓN ÚNICA se establecen las siguientes pruebas: un examen teórico con una ponderación del **40%**, para la que es necesario obtener un mínimo de 2 puntos, así como la entrega de una memoria de prácticas que incluye los ejercicios desarrollados durante el curso y el proyecto final, con una ponderación del **60%**. Es requisito obligatorio que la memoria de prácticas se realice con la orientación/tutorización del profesor. Los criterios de evaluación serán los mismos que en la evaluación continua a excepción de la asistencia a clase, la participación y la estadística de acceso al aula virtual. Solo accederán a la evaluación aquellos alumnos y alumnas que hayan solicitado esta modalidad de evaluación en los plazos establecidos. Para que el estudiantado pueda optar a la evaluación única deberá comunicarlo a través del procedimiento habilitado en el aula virtual de la asignatura antes de haberse presentado a las actividades cuya ponderación compute, al menos, el 40% de la evaluación continua (REC, Art. 5).

Para cualquier otra cuestión se estará a lo establecido en el REC

(<https://drive.google.com/file/d/1FBCQXjuY6oNsbQSbNVHcF-jAYoGXmP5Q/view> )

En la Evaluación única se mantienen las calificaciones de las pruebas realizadas durante la Evaluación continua.

Los criterios específicos que se tendrán en cuenta para la evaluación son los siguientes:

- Conocimiento de los contenidos desarrollados durante el curso.
- Nivel de innovación en las soluciones de diseño y calidad de la investigación.
- Calidad técnica, conceptual y comunicativa de las propuestas realizadas.
- Estadística de acceso, consulta y descarga de los materiales didácticos del aula virtual de la asignatura.
- Participación e implicación en las dinámicas del aula y grupales.
- Asistencia a clase.

### Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Pruebas objetivas	[G9], [B5], [B4], [E14], [G2], [E13], [B3]	- Dominio de los conocimientos teóricos. - Precisión y exactitud en la respuesta.	20,00 %
Trabajos y proyectos	[G9], [B5], [B4], [E14], [G3], [E10], [E2], [G8], [G2], [E1], [E13], [G1], [B3]	En este tipo de prueba, la ponderación del 70% queda repartida de la siguiente forma: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo y proyecto del BLOQUE 1, con una ponderación del 20%</li> <li>• Trabajos y proyectos del BLOQUE 2, con una ponderación del 25%</li> <li>• Trabajos y proyectos del BLOQUE 3, con una ponderación del 25%</li> </ul> Criterios: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nivel de innovación en las soluciones de diseño.</li> <li>- Calidad de la investigación y análisis, eficacia de los resultados.</li> <li>- Calidad de la presentación y comunicación.</li> <li>- Adecuación a los plazos y formatos requeridos.</li> </ul>	70,00 %
Escalas de actitudes	[B4], [G2], [E2], [G1], [E14]	Grado de asistencia y participación activa en las clases	10,00 %

## 10. Resultados de Aprendizaje

La evaluación por competencias se despliega en los principales resultados del aprendizaje:

- Conocer y saber aplicar los conceptos teóricos y prácticos relacionados con el ecodiseño.
- Diseñar con criterios de sostenibilidad.
- Conocer y aplicar las diferentes metodologías de ecodiseño.
- Desarrollar el pensamiento creador y reflexivo.

## 11. Cronograma / calendario de la asignatura

### Descripción

La distribución de los temas por semana es orientativo, puede sufrir cambios según las necesidades de organización docente.

Primer cuatrimestre

Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	BLOQUE 1. Marco global del Ecodiseño	Presentación de la Asignatura. Clases prácticas: marco global del ecodiseño. Trabajo autónomo: lectura de textos. Acceso al aula virtual y consulta de documentación.	4.00	6.00	10.00
Semana 2:	BLOQUE 1. Marco global del Ecodiseño	Clases prácticas: Marco Global Ecodiseño. Trabajo autónomo: Estudio y preparación de clases teóricas. Lectura de textos. Acceso al aula virtual y consulta de documentación.	4.00	6.00	10.00
Semana 3:	BLOQUE 1. Marco global del Ecodiseño	Clases prácticas: Marco Global Ecodiseño. Trabajo autónomo: Estudio y preparación de clases teóricas. Lectura de textos. Acceso al aula virtual y consulta de documentación.	4.00	6.00	10.00
Semana 4:	BLOQUE 2. Diseño de sistemas socioecológicos para la circularidad de la materia orgánica	Clases prácticas: Planteamiento del proyecto y definición de las líneas de trabajo. Propuestas iniciales Trabajo autónomo: Estudio y preparación de clases teóricas. Lectura de textos. Acceso al aula virtual y consulta de documentación.	4.00	6.00	10.00
Semana 5:	BLOQUE 2. Diseño de sistemas socioecológicos para la circularidad de la materia orgánica	Clases teóricas. 2. Diseño de sistemas socioecológicos para la circularidad de la materia orgánica. Clases prácticas: Ejercicios de aplicación de los contenidos. Tutorías. Trabajo autónomo: Estudio y preparación de clases teóricas. Lectura de textos. Acceso al aula virtual y consulta de documentación.	4.00	6.00	10.00
Semana 6:	BLOQUE 2. Diseño de sistemas socioecológicos para la circularidad de la materia orgánica	Clases teóricas: 2. Diseño de sistemas socioecológicos para la circularidad de la materia orgánica. Clases prácticas: Ejercicios de aplicación de los contenidos. Tutorías. Trabajo autónomo.	4.00	6.00	10.00
Semana 7:	BLOQUE 2. Diseño de sistemas socioecológicos para la circularidad de la materia orgánica	Clases prácticas: Ejercicios de aplicación de los contenidos. Tutorías. Trabajo autónomo.	4.00	6.00	10.00

Semana 8:	BLOQUE 2. Diseño de sistemas socioecológicos para la circularidad de la materia orgánica	Clases teóricas: 2. Diseño de sistemas socioecológicos para la circularidad de la materia orgánica. Clases prácticas: Ejercicios de aplicación de los contenidos. Tutorías. Trabajo autónomo.	4.00	6.00	10.00
Semana 9:	BLOQUE 2. Diseño de sistemas socioecológicos para la circularidad de la materia orgánica	Clases teóricas: 2. Diseño de sistemas socioecológicos para la circularidad de la materia orgánica. Clases prácticas: Ejercicios de aplicación de los contenidos. Tutorías. Trabajo autónomo. Pendiente de confirmar fecha: realización del seminario "Ecodiseño: economía circular y emprendimiento social", unido a taller y a salida de campo.	4.00	6.00	10.00
Semana 10:	BLOQUE 3. Diseño para la inclusión social y la sostenibilidad	Clases prácticas: 3. Diseño para la inclusión social y la sostenibilidad. Clases prácticas: Ejercicios de aplicación de los contenidos. Tutorías. Trabajo autónomo.	4.00	6.00	10.00
Semana 11:	BLOQUE 3. Diseño para la inclusión social y la sostenibilidad	Clases prácticas: 3. Diseño para la inclusión social y la sostenibilidad. Clases prácticas: Ejercicios de aplicación de los contenidos. Tutorías. Trabajo autónomo.	4.00	6.00	10.00
Semana 12:	BLOQUE 3. Diseño para la inclusión social y la sostenibilidad	Clases teóricas: 3. Diseño para la inclusión social y la sostenibilidad. Clases prácticas: Desarrollo del proyecto, propuesta final. Trabajo en grupo. Tutorías Trabajo autónomo: Elaboración de memoria. Trabajo práctico.	4.00	6.00	10.00
Semana 13:	BLOQUE 3. Diseño para la inclusión social y la sostenibilidad	Clases teóricas: 3. Diseño para la inclusión social y la sostenibilidad. Clases prácticas: Desarrollo del proyecto, propuesta final. Trabajo en grupo. Tutorías Trabajo autónomo: Elaboración de memoria.	4.00	6.00	10.00
Semana 14:	BLOQUE 3. Diseño para la inclusión social y la sostenibilidad	Clases prácticas: Tutorías. Presentación de los proyectos realizados. Trabajo autónomo: Elaboración de memoria. Trabajo práctico.	4.00	6.00	10.00
Semana 15 a 17:	Evaluación única	Evaluación única	4.00	6.00	10.00

	Total	60.00	90.00	150.00
--	-------	-------	-------	--------