

# Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de 8/7856/6(f2)

**ESPECIALIDAD DISEÑO DE INTERIORES**

Curso 202/202

## Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

## Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	EASD Valencia		
Título Superior de Diseño	Diseño de Interiores		
Departamento	Historia y Teoría del Arte y del Diseño		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Cultura del Diseño		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Teórico-práctica		
Tipo de asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

---

## 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

---

Según el RD 633/2010, BOE 5-10-2010, que regula el Título de Graduado o Graduada en Diseño en la especialidad de Diseño de Interiores: *El diseñador de interiores es un profesional capaz de analizar, investigar y proyectar, dirigir equipos de proyectos y de ejecución de obras de diseño de interiores, así como actuar como interlocutor directo ante las administraciones públicas en el ámbito de su profesión.*

Con la asignatura *Cultura del diseño* se pretende conseguir que el alumno conozca y comprenda el significado del diseño en las sociedades contemporáneas, con el fin de poder realizar comunicaciones eficaces, apoyándose para ello en la semiología, la estética y la teoría de la forma, de la función y de la estructura.

La cultura del diseño como objeto de estudio incluye los aspectos materiales e inmateriales de la vida cotidiana. Por una parte, se articula a través de imágenes, palabras, formas y espacios; pero por otra, conjuga discursos, acciones, creencias, estructuras y relaciones. Se convierte al diseño en objeto de estudio desde el punto de vista de los diseñadores, la producción y el consumo y su relación con los procesos de creación, valor y práctica.

En suma, la integración del diseñador en el ámbito profesional y laboral exige de él intuir y comprender los cambios culturales, sociales y artísticos, para así prever respuestas adecuadas y responsables con el patrimonio cultural y social.

---

## 3. Conocimientos previos recomendados

---

Es aconsejable que los estudiantes tengan los conocimientos que proporciona la asignatura Fundamentos Históricos del Diseño, que se imparte en 1º y los conocimientos que proporciona la asignatura Historia y Cultura del Diseño de Interiores de 2º.

---

## 4. Competencias de la asignatura

---

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 continua.

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.

CG2 I. Dominar la metodología de investigación. Reflexionar sobre la influencia.

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. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
<p>R1. Identifica y relaciona los fundamentos básicos de la cultura del diseño, como investigación, sociedad, comunicación y consumo así como su relación con el resto de materias que configuran el perfil del diseñador de interiores y los desarrolla de manera oral y escrita, de manera individual y en trabajos de equipo, a partir de un texto, una imagen o un recurso audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ind. 1.1. Identifica los conceptos /ideas /movimientos relevantes del recurso anterior y los desarrolla de manera individual y en equipo.</li> <li>• Ind.1.2. Relaciona conceptos y procesos y los aplica al momento actual de manera individual y en equipo</li> </ul>	<p>CG6, CG13, CG14 CT7 CE15</p>

<p>R2. Domina la metodología de la investigación individual y en grupo, realizando un trabajo donde desarrolla, un marco teórico, contrastado y fundamentado dentro de un contexto y teniendo en cuenta los contenidos impartidos en la asignatura.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ind.2.1 Aplica correctamente la metodología de investigación explicada en la asignatura.</li> <li>• Ind.2.2 Elige fuentes relevantes y las cita de manera correcta (normas APA).</li> <li>• Ind 2.3 Expone, comunica y defiende el trabajo de investigación de modo eficaz y coherente.</li> <li>• Ind 2.4. Participa de manera activa en la coordinación y organización del trabajo en grupo, resolviendo conflictos y discrepancias.</li> </ul>	<p>CG6 ,CG13, CG14 CG20, CG21 CE15</p>
<p>R3. Analiza e identifica los conceptos de semiología, estética, forma, función y estructura; y su desarrollo en el diseño de interiores. Valora e identifica los valores emocionales del diseño de interiores.</p>	<p>CG6,CG20,CE15</p>

---

## 6. Contenidos

---

### 1-Introducción a la cultura del diseño.

- Concepto de cultura del diseño.
- La función del diseñador, y del diseñador de interiores en el contexto de la sociedad contemporánea.

### 2-Teoría de la información y la comunicación.

- Elementos del proceso de comunicación.
- Comunicación efectiva.
- Estrategias de comunicación.

### 3-El consumo de diseño.

- El fenómeno del consumo.
- La creación de necesidades.
- Teorías motivacionales del consumo.
- Los fenómenos de lo global y lo local y sus implicaciones.

### 3-Estética de los objetos.

- La Estética y sus categorías.
- Gusto y diseño

### 4-Valores emocionales del diseño.

- El concepto de emoción.
- La semiología y sus niveles.
- Estrategias para la creación de vínculos emocionales (*branding*).

### 5-Sociología y técnicas de investigación cualitativa aplicadas al diseño.

- Concepto de sociología.
- La estructura social y su influencia en el diseño.
- Metodología de la investigación.
- Tipologías de investigación.

---

## 7. Volumen de trabajo/ Metodología

---

7.1 Actividades de trabajo presencial			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RI, R2, R3	20

<i>Clases prácticas</i>	<i>Sesiones de trabajo 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.</i>	RI, R2, R3	28
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	RI, R2	15
<i>Tutoría</i>	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	RI, R2, R3	18
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	RI, R3	9
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>

## 7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>ACTIVIDADES</i>	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
<i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	R2	36
<i>Estudio práctico</i>	<i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	RI, R3	20
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>	RI, R2, R3	4
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## 8. Recursos

- Pizarra
- Ordenador.
- Cañón de proyección.
- Material audiovisual.
- Recursos multimedia.
- Moodle.
- Páginas webs.
- Biblioteca.
- Centre de Documentació Impiva Disseny.

## 9. Evaluación

<b>9.1 Convocatoria ordinaria</b>	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	Resultados de Aprendizaje evaluados
Exámenes escritos y/u orales	R1, R3
Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación En grupo.	R2
Síntesis documental	R2
Proyectos y actividades de aula	R1, R2, R3
El alumnado tiene que aprobar el examen y el trabajo de investigación para poder aprobar la asignatura. Los trabajos presentados fuera de plazo, no serán evaluados Los trabajos que total o parcialmente sean copias o plagios, no serán evaluados.	
<i>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	Resultados de Aprendizaje evaluados

Exámenes escritos y/u orales	R1, R3
Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación en grupo.	R2
Síntesis documental	R2
Proyectos y actividades de aula	R1, R2, R3
<p>El alumnado tiene que aprobar el examen y el trabajo de investigación para poder aprobar la asignatura. Los trabajos presentados fuera de plazo no serán evaluados Los trabajos que total o parcialmente sean copias o plagios no serán evaluados.</p>	

<b>9.2 Convocatoria extraordinaria</b>	
<i>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	<b>Resultados de Aprendizaje evaluados</b>
Exámenes escritos y/u orales	R1, R3
Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación.	R2
Síntesis documental	R2
Proyectos y actividades de aula	R1, R2, R3
<p>El alumnado tiene que aprobar el examen y el trabajo de investigación para poder aprobar la asignatura. Los trabajos presentados fuera de plazo no serán evaluados Los trabajos que total o parcialmente sean copias o plagios no serán evaluados.</p>	



9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	<b>Resultados de Aprendizaje evaluados</b>
Exámenes escritos y/u orales	R1, R3
Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación	R2
Síntesis documental	R2
Proyectos y actividades de aula	R1, R2, R3
<p>El alumnado tiene que aprobar el examen y el trabajo de investigación para poder aprobar la asignatura.          Los trabajos presentados fuera de plazo no serán evaluados          Los trabajos que total o parcialmente sean copias o plagios no serán evaluados.</p>	

---

## 10. Bibliografía

---

JULIER, Guy (2008). *La cultura del Diseño*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

SPARKE, Penny (2007). *Diseño y cultura: una introducción*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

#### Bibliografía complementaria

AUGÉ, M. (2001). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Editorial Gedisa.

BAUDRILLARD, Jean (1987) *Cultura y Simulacro*. Barcelona. Editorial Kairós.

CIRLOT, J. E. (1981). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Editorial Labor

GOBE, M. (2005). *Branding emocional*. Barcelona: Ed. Divine eggs. Grande Esteban, Ildelfonso

GUIDDENS, A. (2004). *Sociología*. Alianza Editorial.

HALL, E. T. (1978). *Más allá de la cultura*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

HUYSEN, A. (2006). *Después de la gran división: modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

MAFFESOLI, M. (2004). *El tiempo de las tribus*. México: Siglo XXI editores.

MARGOLIN, V. (2005). *Las políticas de lo artificial. Ensayos y estudios sobre diseño*. Editorial Designio.

NORMAN, D. (2004). *Diseño emocional*. Barcelona: Editorial Paidós.

NORMAN, D. (1990). *La psicología del objeto cotidiano*. Madrid: Editorial Nerea.

PRESS, M. y COOPER, R. (2009). *El diseño como experiencia*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

VALLE, S. (2011). *Cibercultura y civilización universal*. Barcelona: Editorial Erasmus.

VEBLEN, T. (2000). *Teoría de la clase ociosa*. Ediciones El Aleph.