

Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de CULTURA DEL DISEÑO

Curso 2021/2022

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO. ITINERARIO FOTOGRAFÍA Y CREACIÓN AUDIOVISUAL

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

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escuela de Arte y Diseño de Valencia		
Título Superior de Diseño	Diseño Gráfico. Itinerario Fotografía y Creación Audiovisual		
Departamento	Historia y Teoría del Arte y el Diseño		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Cultura del Diseño		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Vivers	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Básica, obligatoria		
Tipo de asignatura	Tipo B (60% presencialidad)		
Lengua en que se imparte	Catellano-Valenciano		
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 la Orden 13/2017, de 4 de abril de la Conselleria de Educación, Investigación, Cultura y Deporte, por la que se establecen y autorizan los planes de estudios conducentes a la obtención del título superior de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Fotografía y Creación Audiovisual de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia, el diseñador gráfico es un creador cuya actividad tiene por objeto la utilización del lenguaje gráfico para generar mensajes y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes medios y para los distintos canales de comunicación en el ámbito de su profesión.

Con la asignatura *Cultura del diseño* el alumno conocerá y comprenderá 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 recomendable que el alumno haya superado el resto de asignaturas básicas, como Fundamentos históricos del diseño.

4. Competencias de la asignatura

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 continua.

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 investigación.

Competencias específicas:

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

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
<p>R1. Explica 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 gráfico y fotógrafo, y los desarrolla de manera oral o escrita, de manera individual o en trabajos de equipo, a partir de un texto o un recurso audiovisual.</p> <p>Ind. 1.1. Identifica los conceptos /ideas /movimientos relevantes del recurso anterior y los desarrolla de manera individual o en equipo.</p> <p>Ind.1.2. Relaciona conceptos y procesos y los aplica al momento actual de manera individual o en equipo.</p>	<p>CE9 CG20,CG14 CT7</p>
<p>R2_ Domina la metodología de la investigación realizando un trabajo individual donde desarrolla, de manera crítica y a partir de una obra fotográfica, un marco teórico, contrastado y fundamentado dentro de un contexto y teniendo en cuenta los contenidos impartidos en la asignatura.</p> <p>Ind.2.1 Aplica correctamente la metodología de investigación explicada en la asignatura.</p> <p>Ind. 2.3. Elige fuentes relevantes y las cita de manera correcta (normas APA).</p> <p>Ind. 1.3 Expone, comunica y defiende el trabajo de investigación de modo eficaz y coherente.</p>	<p>CE9 CT12 CG21, CG13</p>
<p>R3. Analiza e identifica los conceptos de semiología, estética, forma, función y estructura; y su desarrollo en el diseño gráfico y fotografía. Valora e identifica los valores emocionales de la imagen en fotografía.</p>	<p>CG6, CG20,CE9</p>

6. Contenidos

DESCRIPTORES

D1.- El significado del diseño en la cultura y la sociedad contemporánea.

D2.- Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, de la estética, de la teoría de la forma, de la función y de la estructura.

D3.- Fundamentos de Antropología aplicados al Diseño.

D4.- Fundamentos de Sociología y cultura del consumo.

D5.- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

1. Introducción a la cultura del diseño.

Concepto de cultura del diseño.

La función del diseñador gráfico, y del fotógrafo 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 del diseño .

El fenómeno del consumo.

La creación de necesidades.

Teorías motivacionales del consumo.

Lo global y lo local y sus implicaciones en la Cultura Audiovisual.

4. Estética de la imagen y los objetos.

La Estética y sus categorías Dicotomía forma/función Gusto y diseño.

Lo Apolíneo y o Dionisiaco.

Valores estéticos de la Imagen.

5. Valores emocionales del diseño.

El concepto de emoción.

La semiología y sus niveles.

Estrategias para la creación de vínculos emocionales (branding).

6. Sociología y técnicas de investigación cualitativa aplicadas al diseño gráfico, a la fotografía y a la creación audiovisual.

Concepto de sociología.

La estructura social y su influencia en el diseño y la imagen. Metodología de la investigación.

Internet y las redes sociales.

Estrategias de comunicación y sus elementos en el mundo de la Cultura de la Imagen.

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)

<i>Clase presencial</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	R1,R3	40h
<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>	R2	20h
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	R2	10h
<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>	R2	15h
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	R1,R2,R3	5h
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<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 expone o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	R1, R2,R3	30h
<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>	R1, R2,R3	20h
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>	R1,R2,R3	10h
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

8. Recursos

Material didáctico profesor

Documentos escritos y de tipo audiovisual seleccionados.

Internet

Biblioteca Centro

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria		
9.1.1 Alumnos con evaluación continua		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	% Nota final	Resultados de Aprendizaje evaluados
<i>Exámenes escritos u orales</i>	60%	R1,R3
Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación individual.	40%	R2
<i>Antes de abordar el trabajo de investigación se facilitará al alumno una rúbrica u otro instrumento (lista de chequeo...) que especificara los indicadores y su valoración concreta. Dicha rúbrica se desarrollará en la aplicación de la guía</i>		
<i>*Los alumnos tienen que aprobar el examen y el trabajo para aprobar la asignatura</i>		
<i>*Los trabajos presentados fuera de plazo no serán evaluados</i>		
<i>*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 de asistencia)		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	% Nota final	Resultados de Aprendizaje evaluados
<i>Exámenes escritos u orales</i>	60%	R1,R3
Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación individual.	40%	R2
9.2 Convocatoria extraordinaria		
9.2.1 Alumnos con evaluación continua		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	% Nota final	Resultados de Aprendizaje evaluados
<i>Exámenes escritos u orales</i>	60%	R1,R3

Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación individual.	40%	R2
<p>Los alumnos tendrán a su disposición una rúbrica u otro instrumento (lista de chequeo...) que especificara los indicadores y su valoración concreta. Dicha rúbrica se desarrollará en la aplicación de la guía</p> <p>*Los alumnos tienen que aprobar el examen y el trabajo para aprobar la asignatura</p> <p>*Los trabajos presentados fuera de plazo no serán evaluados</p> <p>*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 de asistencia)		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	% Nota final	Resultados de Aprendizaje evaluados
Exámenes escritos u orales	60%	R1,R3
Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación individual.	40%	R2
<p>Los alumnos tendrán a su disposición una rúbrica u otro instrumento (lista de chequeo...) que especificara los indicadores y su valoración concreta. Dicha rúbrica se desarrollará en la aplicación de la guía</p> <p>*Los alumnos tienen que aprobar el examen y el trabajo para aprobar la asignatura</p> <p>*Los trabajos presentados fuera de plazo no serán evaluados</p> <p>*Los trabajos que total o parcialmente sean copias o plagios no serán evaluados</p>		

10. Bibliografía

Bibliografía básica

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

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

Bibliografía complementaria

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

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

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

GOBE, M. (2005). *Branding emocional*. Barcelona: Divine Egg Studio.

GUIDDENS, A. (2004). *Sociología*. Madrid: Alianza.

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

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

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

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

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

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

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

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

VEBLEN, T. (1995). *Teoría de la clase ociosa*. México: Fondo de Cultura Económica.