



GUIA DOCENTE

Cultura del disseny 2022-2023

Especialidad: **Diseño de interiores**

Curso **2022/2023**

→ 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	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño de Interiores		
Departamento	Diseño de Interiores		
Mail del departamento	interiores@easdvalencia.com		
Asignatura	Cultura del disseny		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Obligatoria	Tipo de asignatura	Teórico-práctica

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario 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 alumnado 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 el alumnado tenga 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

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Nombre de la asignatura**.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

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.
CT17	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

COMPETENCIAS GENERALES

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



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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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 las 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"> • Ind. 1.1. Identifica los conceptos /ideas /movimientos relevantes del recurso anterior y los desarrolla de manera individual y en equipo. • Ind.1.2. Relaciona conceptos y procesos y los aplica al momento actual de manera individual y en equipo. 	CG6, CG13, CG14, CT7, CE15
<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"> • Ind.2.1 Aplica correctamente la metodología de investigación explicada en la asignatura. • Ind.2.2 Elige fuentes relevantes y la cita de manera correcta (normas APA). • Ind 2.3 Expone, comunica y defiende el trabajo de investigación de modo eficaz y coherente. • Ind 2.4. Participa de manera activa en la coordinación y organización del trabajo en grupo, resolviendo conflictos y discrepancias. 	CG6 ,CG13, CG14 CG20, CG21, CE15
<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>	CG6,CG20,CE15



→ 6. Contenidos

Unidad 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.

Unidad 2. Teoría de la información y comunicación.

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

Unidad 3. El consumo del diseño.

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

Unidad 4. Estética de los objetos.

- La Estética y sus categorías.
- Gusto y Diseño.

Unidad 5. Valores emocionales del diseño.

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

Unidad 6. Sociología y técnicas de investigación cualitativa aplicadas al diseño.

- Concepto de Sociología.
- La estructura social y su influencia en el diseño.
- Metodologías de la investigación.
- Tipologías de la 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)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3	20
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	R1, R2, R3	43
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2, R3	18
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R3	9
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumnado: 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.	R2	36
<i>Estudio práctico</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.	R1, R3	20
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2, R3	4
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Entre otros recursos: pizarra, ordenador, cañón de proyección, material audiovisual, recursos multimedia, Moodle, páginas webs, biblioteca, Centre de Documentació Impiva Disseny.



→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Los instrumentos de evaluación son los siguientes:</p> <p>Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo (60%) Realización de actividades en clase (40%)</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer los y las estudiantes.</p> <p>Los criterios de evaluación de los distintos instrumentos de evaluación son los siguientes:</p> <p>Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adecuación a pautas y plazos consensuados y establecidos. -Capacidad de selección y organización de la información. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. -Capacidad de coordinación en los trabajos de grupo. -Corrección ortográfica y sintáctica. -Empleo de un vocabulario adecuado. -Empleo de un estilo coherente en la comunicación oral y escrita. -Empleo de las normas básicas de elaboración y presentación de un trabajo de investigación. -Respeto a la propiedad intelectual. -Uso correcto de las fuentes y la bibliografía. <p>Realización de actividades en clase</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dominio de los conceptos trabajados en el aula. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. -Corrección ortográfica y sintáctica. -Empleo de un vocabulario adecuado. -Empleo de un estilo de comunicación coherente. -Uso correcto de las fuentes y la bibliografía. 	<p>R1, R2, R3 R1, R2, R3</p>

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Pruebas teórico/prácticas. Suponen el 100% de la calificación total. Estas pruebas se calificarán de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5. Se evaluarán todos los contenidos desarrollados en la asignatura.</p>	<p>R1, R2, R3</p>



Para evaluar estas pruebas, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.

Los criterios de evaluación de los instrumentos de evaluación son los siguientes

1. Pruebas teórico-prácticas:
- Dominio de la totalidad de los contenidos de la asignatura.
 - Capacidad de análisis y de síntesis.
 - Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas.
 - Corrección ortográfica y sintáctica.
 - Empleo de un vocabulario adecuado.
 - Empleo de un estilo de comunicación coherente.

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Los instrumentos de evaluación son los siguientes:</p> <p>Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo (60%) Realización de actividades en clase (40%)</p> <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p> <p>Los criterios de evaluación de los distintos instrumentos de evaluación son los siguientes:</p> <p>Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adecuación a pautas y plazos consensuados y establecidos. -Capacidad de selección y organización de la información. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. -Capacidad de coordinación en los trabajos de grupo. -Corrección ortográfica y sintáctica. -Empleo de un vocabulario adecuado. -Empleo de un estilo coherente en la comunicación oral y escrita. -Empleo de las normas básicas de elaboración y presentación de un trabajo de investigación. -Respeto a la propiedad intelectual. -Uso correcto de las fuentes y la bibliografía. <p>Realización de actividades en clase</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dominio de los conceptos trabajados en el aula. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. -Corrección ortográfica y sintáctica. -Empleo de un vocabulario adecuado. 	<p>R1, R2, R3,</p> <p>R1, R2, R3</p>



- Empleo de un estilo de comunicación coherente.
- Uso correcto de las fuentes y la bibliografía.

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Pruebas teórico/prácticas. Suponen el 100% de la calificación total. Estas pruebas se calificarán de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5. Se evaluarán todos los contenidos desarrollados en la asignatura.</p> <p>Para evaluar estas pruebas, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</p> <p>Los criterios de evaluación de los instrumentos de evaluación son los siguientes</p> <p>1. Pruebas teórico-prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dominio de la totalidad de los contenidos de la asignatura. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. -Corrección ortográfica y sintáctica. -Empleo de un vocabulario adecuado. -Empleo de un estilo de comunicación coherente. 	<p>R1, R2, R3</p>

→ 10. Bibliografía

Julier, Guy. (2008). *La cultura del Diseño*. Gustavo Gili.

Sparke, Penny. (2007). *Diseño y cultura: una introducción*. Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Augé, Marc. (2001). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobre modernidad*. Gedisa.

Baudrillard, Jean (1987). *Cultura y Simulacro*. Kairós.

Cirlot, Juan Eduardo. (1981). *Diccionario de los símbolos*. Labor.



Gobé, Marc. (2005). *Branding emocional*. Ed. Divine eggs. Grande Esteban, Ildefonso

Guiddens, Anthony. (2004). *Sociología*. Alianza Editorial.

Hall, Eduard Twitchell. (1978). *Más allá de la cultura*. Gustavo Gili.

Huyssen, Andreas. (2006). *Después de la gran división: modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Adriana Hidalgo Editora.

Maffesoli, Michel. (2004). *El tiempo de las tribus*. Siglo XXI editores.

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

Norman, Donald. (2004). *Diseño emocional*. Paidós.

Norman, Donald. (1990). *La psicología del objeto cotidiano*. Nerea.

Press, Mike. y Cooper, Rachel. (2009). *El diseño como experiencia*. Gustavo Gili.

Valle, Sonia. (2011). *Cibercultura y civilización universal*. Erasmus.

Veblen, Theodor. (2000). *Teoría de la clase ociosa*. Ediciones El Aleph.