



GUIA DOCENTE

Teoría y Cultura de la imagen 2022-23

Especialidad: **Diseño Gráfico. Itinerario de Ilustración**

Curso **2022/23**

→ 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 Gráfico. Itinerario en Ilustración		
Departamento	Ciencias Sociales		
Mail del departamento	cienciassociales@easdvalencia.com		
Asignatura	Teoría y Cultura de la imagen		
Web	www.easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADOADOADO

Docente/s responsable/s	Departamento de Ciencias Sociales		
Correo electrónico	cienciassociales@easdvalencia.com		
Horario tutorías	Consultar		
Lugar de tutorías	Departamento de sociales		



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

Los objetivos que se establecen en esta guía docente orientarán y guiarán el diseño de las acciones para conseguir los resultados de aprendizaje establecidos.

La asignatura Teoría y Cultura de la imagen tiene como objetivos fundamentales colaborar en la adquisición de los objetivos generales del perfil profesional del diseñador de ilustración. En concreto esta asignatura se dirige a la consecución de dos grandes objetivos:

1. Dotar al futuro profesional del diseño de ilustración de la capacidad de proyectar conociendo los valores simbólicos, formales, funcionales, la calidad, el funcionamiento, el valor y la significación estética, social y medioambiental de sus producciones.
2. Colaborar en la adquisición de la competencia investigadora, necesaria en todo proceso de diseño y presente como parte del mismo proceso proyectual, así como necesaria para el desarrollo de su actividad profesional, ya que es uno de los ámbitos principales donde se puede desarrollar la misma.

De manera más concreta los objetivos de esta asignatura son:

1. Conocer los fundamentos básicos de la Teoría y Cultura de la imagen, como la investigación, la sociedad, la comunicación y el consumo, así como su relación con el resto de materias que configuran el perfil del ilustrador o ilustradora.
2. Analiza e identificar los conceptos de semiología, estética, forma, función y estructura y su desarrollo de la profesión del ilustrador o ilustradora. Valorar e identificar los valores emocionales de la ilustración.
3. Dominar la metodología de la investigación

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Teoría y Cultura de la imagen es una asignatura básica dentro del perfil del diseñador de ilustración. En la EASD de València se imparte en el segundo curso de la titulación, lo que nos proporciona una mejor base para que el alumnado asimile sus contenidos. Es recomendable, por ello, que el alumnado haya superado el resto de asignaturas básicas, fundamentalmente Historia de la Ilustración que se imparte en el primer semestre.

Esta asignatura se coordina con las asignaturas de proyectos de Ilustración de manera que se utilizan los proyectos que se han realizado ya o los que se realizan al mismo tiempo, para la consecución de los resultados de aprendizaje de la asignatura. Estas coordinaciones se concretarán en las aplicaciones de las guías de cada curso escolar.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Teoría y Cultura de la imagen



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

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- Utiliza la metodología de la investigación en diseño identificando sus distintas tipologías y metodologías, realizando trabajos donde tiene 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.2.2 Elige fuentes relevantes y las citas de manera correcta (normas APA).</p>	CG21.
<p>R2 - Explica los conceptos básicos de la asignatura: la cultura, la estética, las tendencias, la forma, la función y la estructura, la semiología y los identifica en el ámbito de la ilustración.</p> <p>Ind 1.1. Identifica los conceptos /ideas /movimientos más relevantes.</p> <p>Ind.1.2. Relaciona conceptos y procesos y los aplica al momento actual.</p>	CG14, CT12 CE15.



R3 – Analiza la relación existente entre cultura y el consumo, y como estos factores determinan el comportamiento en la sociedad contemporánea Ind 1.1. Identifica los conceptos y teorías más relevantes. Ind.1.2. Los aplica a un caso determinado.	CG13
R4 - El alumnado participa, expone, comunica y defiende eficazmente, las actividades planteadas en la asignatura, tanto de manera individual como de grupo.	CT7, CG6, CG20

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Investigación y Diseño

¿Qué es la investigación en diseño?

- Qué es Tipos de investigación, Tipos de enfoque,
- Proceso. Tema, pregunta, *Abstract* y plan de acción o cronograma

¿Cómo investigar en diseño?

- Estrategia metodológica: y cuantitativa y cualitativa
- Recolección de la información: fuentes, búsquedas en BBDD, Marco teórico-práctico

¿Cómo analizo y presento mis resultados?

- Análisis en la información, elaboración mapa temático.
- Estructura del trabajo,
- Estilo APA, plagio.
- Resultados

Unidad 2. Cultura, subcultura y el papel del diseñador en la sociedad.

Concepto de cultura del diseño

- Concepto y enfoques del concepto de cultura.
- Prácticas culturales.
- Elementos de la cultura.
- Funciones de la Cultura.

Cultura y subculturas

- Rasgos de las subculturas y subculturas.
- Metodología para su análisis.

La función del diseñador en la sociedad contemporánea.

- Tipos de roles del diseñador en la sociedad
- Análisis de autores relevantes



Unidad 3. La producción de diseño

Dicotomía forma y función. la estructura.

- Debate forma y función. Escuelas sociológicas
- Biónica y biomímesis.

La estética.

- Lo bello y lo feo
- El juicio estético
- Los estereotipos

Las tendencias.

- Generación de tendencias
- Difusión de tendencias
- Los perfiles de los adoptantes de nuevas tendencias.

Unidad 4. El consumo de diseño

El consumo.

- Términos relacionados
- Cultura del consumo
- Consumidores pasivos o soberanos
- La creación de necesidades

El comportamiento del consumidor.

- Modelos del proceso
- Etapas
- Factores internos y externos

Teorías motivacionales.

- Jerarquía de las necesidades de Maslow.
- Teoría bifactorial de Herzberg.
- Teoría de la existencia, relación y progreso de Alderfer
- Teoría de las tres necesidades de McClellan
- Teoría de las expectativas de Vroom

Unidad 5. Valores emocionales y simbólicos del diseño

Introducción

- Niveles del diseño

Diseño emocional

- Análisis de Autores y obras
- Ejemplos

Semiótica



- Concepto.
- Análisis de Autores y obras.

Comunicación

- El proceso.
- Teorías comunicacionales.
- Comunicaciones eficaces.

→ 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, R4	40h
<i>Clases prácticas</i>	Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado: <ul style="list-style-type: none"> • Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. • Estudio de proyectos de ilustración en coordinación con otras asignaturas de la especialidad. • Charlas de profesionales y workshop. • Asistencia y realización de mesas redondas. • Estudio de campo, visitas a exposiciones • Búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. 	R1, R2, R3, R4	30h
<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, R4	10h
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4	10
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumnado o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, análisis de proyectos de otras asignaturas, seminarios, talleres, trabajos, memorias... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4	30
-------------------------	---	----------------	----



<i>Estudio práctico</i>	Estudio del alumnado o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, análisis de proyectos de otras asignaturas, seminarios, talleres, trabajos, memorias... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4	20
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, exposiciones, mesas redondas...	R1, R2, R3, R4	10
SUBTOTAL			60
TOTAL			150

→ 8. Recursos

- Pizarra
- Páginas webs y blogs
- Aula virtual
- Material audiovisual (vídeos, documentales...)
- Cañón de proyección
- Biblioteca.
- Bibliografía de la asignatura.

→ 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>Trabajos y actividades prácticas. Suponen el 100% de la calificación total.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Para sumar la nota final, se realizarán diversos trabajos prácticos que incluirán los que se realicen en la coordinación con otras asignaturas. 2. Cada trabajo se calificará de 0 a 10. 3. Se considera que la asignatura está superada si todos los trabajos tienen una nota igual o superior a 5. 4. Los trabajos presentados fuera de plazo no serán calificados. 5. Los trabajos suspendidos o no calificados quedarán pendientes para la convocatoria extraordinaria. 6. Para evaluar los trabajos/ actividades 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 estudiantes. 	<p>R1, R2, R3, R4</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>Se realizará una prueba teórico práctica que supondrá el 100% de la calificación total.</p> <p>Para evaluar la prueba se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores.</p>	<p>R1, R2, R3, R4</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Se tendrán que realizar los trabajos o pruebas prácticas que no se hayan superado en la evaluación ordinaria.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cada trabajo o prueba se calificará de 0 a 10. 2. Se considera que la asignatura está superada si todos los trabajos tienen una nota igual o superior a 5. 3. Para evaluar los trabajos / actividades 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 estudiantes. 	<p>R1, R2, R3, R4</p>

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>Se realizará una prueba teórico práctica que supondrá el 100% de la calificación total.</p> <p>Para evaluar la prueba se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores.</p>	<p>R1, R2, R3, R4</p>

→ 10. Bibliografía

Bibliografía básica:

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

Sparke, P. (2007). *Diseño y Cultura: una introducción*. Gustavo Gili

Bibliografía complementaria:

Libro

Alonso, J. y Grande, I. (2015) *“Comportamiento del consumidor”*. ESIC.,

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

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

Cirlot, J.E. (1981). *Diccionario de los símbolos*. Labor

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

Guillaume, E (2016). *Sociología de las tendencias*. GG.

Francalanci, E. *La estética de los objetos*. (2010).: Antonio machado.

Gobé, M. (2005). *Branding emocional*. Divine Egg Publicaciones.

Hall, E.T. (1978). *Más allá de la cultura*. Gustavo Gili.

Eco, H. *Historia de la belleza*. (2010). Debolsillo.

Eco, H. *Historia de la fealdad*. (2007). Lumen.

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

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

Manzini, Ezio (2015) *Cuando todos diseñan*. Experimenta.

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

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



Norman, D (2010) *El diseño emocional*⁹. Paidós.

Pérez C. (2008). *La Función como principio del Diseño*. Pereira.

Pres, M y Cooper, R (2009) *El diseño como experiencia*. Gustavo Gili.

Seivewright, S. (2008) *Diseño e investigación*. Gustavo Gili.

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

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