

# Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES\*

Guía docente de CULTURA DEL DISEÑO

**ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO**

Curso 2020/2021

## 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	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título Superior de Diseño			
Departamento	Diseño de Producto		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Cultura del Diseño de Producto		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración			
Carácter de la asignatura			
Tipo de asignatura			

<b>Lengua en que se imparte</b>	
<b>DATOS DE LOS PROFESORES</b>	
<b>Profesor/es responsable/s</b>	Xavier Giner / Maria Navarro
<b>Correo electrónico</b>	xavierginer@easdvalencia.com
<b>Horario de tutorías</b>	
<b>Lugar de tutorías</b>	

\* El **Título Superior de Diseño** queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de **GRADO**, se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del **Título Superior de Diseño**.

---

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

---

En la sociedad actual existe una creciente necesidad de conocimiento, de comunicación con el entorno más cercano y con el mundo en general. Debido al proceso de globalización y a los cambios continuos a los que los grupos sociales están sometidos. Por ello es necesario un estudio del ser humano y de las manifestaciones culturales que le rodean y determinan su realidad. En este contexto, el diseñador ha de aprender a captar estos fenómenos, adaptarse a las circunstancias y decidir qué diseña, como y porqué lo hace.

Con la asignatura Cultura del Diseño se pretende conseguir que el alumno asimile el significado y la función 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.

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 preveer respuestas adecuadas y responsables con el patrimonio cultural y social.

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. Los conceptos de valor, creación y práctica que convierten al diseño en objeto de estudio son a su vez procesos que se refieren, respectivamente a la profesión del diseño, a la producción y al lugar que ocupan los diseños en la sociedad actual.

---

### 3. Conocimientos previos recomendados

---

Es importante haber superado las asignaturas de historia y de proyectos correspondientes a primer y segundo curso.

---

### 4. Competencias de la asignatura

---

#### Competencias transversales

**CT 7\_** Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

**CT 12\_** 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 continuada.

#### Competencias Generales

**CG 6\_** Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

**CG 13\_** Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

**CG 14\_** Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

**CG 20\_** 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 de diseño.

**CG 21\_** Dominar la metodología de la investigación.

#### Competencias Específicas

**CE 15\_** 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><b>RA 1_ Conceptos</b> Evalúa el significado de Diseño y de Cultura en la sociedad contemporánea y determina los conceptos de semiología, estética, forma, función y estructura, en su desarrollo y evolución en el objeto diseñado en el ámbito de diseño de producto. RA 1.1_ Identifica los conceptos/ideas/movimientos relevantes. RA 1.2_ Relaciona conceptos y procesos y los aplica al contexto actual.</p>	CG 6
<p><b>RA 2_ Producción</b> Identifica las estructuras sociales, materiales, culturales y productivas que influyen en el Diseño de Producto en diversos países y diferentes períodos. Pone en relación hechos que corresponden a momentos diferentes de la cultura del diseño.</p>	CG 13, CT 12
<p><b>RA 3_ Consumo</b> Valora la relación existente entre cultura y consumo, y como éste determina comportamientos en la sociedad contemporánea.</p>	CG 14
<p><b>RA 4_ Metodología</b> Profundiza en los métodos de investigación del diseño, identifica las metodologías de diseño de producto, sus autores y herramientas aplicadas al proceso proyectual. RA 4.1_ Aplica correctamente la metodología de investigación explicada en la asignatura. RA 4.2_ Elige fuentes relevantes y las cita de manera correcta (normas APA). RA 4.3_ Expone, comunica y defiende el trabajo de investigación de modo eficaz y coherente.</p>	CG 21, CE 15
<p><b>RA 5_ El alumno expone, comunica y defiende, a través de presentaciones visuales, cada una de las temáticas y presenta al menos una memoria de análisis sobre algún tema u obra especialmente relevante.</b></p>	CT 7, CG 20

---

## 6. Contenidos

---

UNIDAD 1: Introducción a la cultura del diseño. Cultura material, producción social y consumo de los objetos: la emergencia de “lo útil”. UNIDAD 1: Introducción a la cultura del diseño. Cultura material, producción social y consumo de los objetos: la emergencia de “lo útil”.

UNIDAD 2: El consumo y el Diseño. Concepto de necesidad. Producción y consumo. Alta cultura vs baja cultura. El fenómeno global y local. Las paradojas de la satisfacción.

UNIDAD 3: Estética de los objetos. La belleza formal. La forma sigue a la función. Lujo asequible vs diseño sostenible. Diseño emocional vs diseño esencial.

UNIDAD 4: El lenguaje de los objetos. Las nuevas definiciones de las funciones de un producto. La semántica de los objetos. Valores emocionales del diseño. Estrategias para la creación de vínculos emocionales (branding).

UNIDAD 5: La investigación y el Diseño. La investigación cualitativa y la investigación en Diseño. Aplicación de la investigación en diseño. El diseño centrado en el usuario. Los métodos de proyectación: autores, evolución y usos según el contexto social y cultural.

UNIDAD 6: La comunicación del Diseño en la época de internet. Elementos del proceso de comunicación. Estrategias de comunicación en el Diseño. El papel de las revistas en la difusión de los valores del diseño. Revistas generalistas vs. Revistas especializadas. El surgimiento de internet. La difusión de las ideas en la época de internet. La web. Las redes sociales. Los blogs.

## 7. Volumen de trabajo/ Metodología

<b>7.1 Actividades de trabajo presencial</b>			
<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>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, R2, R3, R4	30h
<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>	R1, R2, R3, R4, R5	30h
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	R5	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>	R4, R5	10h
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	R5	10h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>

<b>7.2 Actividades de trabajo autónomo</b>			
<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>	R1, R2, R3, R4,	40h

<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, R4,	40h
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, ...</i>	R2, R3	20h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90h</b>

<b>TOTAL</b>	<b>150h</b>
--------------	-------------

## 8. Recursos

Aula teórica con proyector, ordenador y pizarra.

## 9. Evaluación

<b>9.1 Convocatoria ordinaria</b>	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	Resultados de Aprendizaje evaluados
Elaboración y exposición trabajos de investigación (en equipo). 40%  Actividades de cada unidad (individuales). 40%  Trabajo Final (individual). 20%	R1, R2, R3, R4, R5
<i>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	Resultados de Aprendizaje evaluados
Elaboración de trabajos de investigación (en equipo). 20%  Actividades de cada unidad (individuales). 20%  Trabajo Final (individual). 20%  Examen teórico. 40%	R1, R2, R3, R4,

<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>	Resultados de Aprendizaje evaluados
Elaboración de trabajos de investigación (en equipo). 20%  Actividades de cada unidad (individuales). 20%  Trabajo Final (individual). 20%  Examen teórico. 40%	R1, R2, R3, R4,
<i>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	Resultados de Aprendizaje evaluados
Elaboración de trabajos de investigación (en equipo). 20%  Actividades de cada unidad (individuales). 20%  Trabajo Final (individual). 20%  Examen teórico. 40%	R1, R2, R3, R4,



---

## 10. Bibliografía

---

### Bibliografía Básica

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

Bürdek, Bernard E. (2015). Diseño. Historia, Teoría y Práctica del Diseño. Barcelona, Experimenta Editorial, 2019.

Lupton, Ellen (2015). Intuición, acción, creación. Barcelona, Gustavo Gili

Milton, A & Rogers, P. (2013) Métodos de investigación para el diseño de producto. Barcelona: Blume.

### Biblioteca de lecturas

Bonsiepe, Gui. (1978). Teoría y Práctica del Diseño Industrial. Barcelona: Gustavo Gili.

Braudillard, Jean. (1987). Cultura y simulacro. Barcelona: Kairós

Cutolo, Giovanni (2005). Lujo y diseño. Barcelona: Santa & Cole

Dorfles, Gillo (1968). El diseño industrial y su estética. Barcelona: Labor

Giedion, Siegfried (1978). La mecanización toma el mando. Barcelona: Gustavo Gili.

Julier, Guy (2008). La cultura del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

Llovet, Jordi (1979). Ideología y metodología del diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

Heskett, John (2005). El diseño en la vida cotidiana. Barcelona: Gustavo Gili.

MILÁ, Miguel: Lo esencial. El diseño y otras cosas de la vida, Editorial Lumen, Barcelona, 2019.

Norman, Donald A. (2005). El diseño emocional. Barcelona: Paidós

Ricard, André (2008). Conversando con estudiantes de diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

Seivewright, Simion (2013) Diseño e investigación. Barcelona: GG

Sudjic, Dejan. (2009). El lenguaje de las cosas. Madrid: Turner

Sudjic, Dejan (2014). B de Bauhaus. Un diccionario del mundo moderno. Madrid: Turner