Título Superior de Diseño

*Nivel 2, (GRADO) del MECES**

Guía docente de Cultura del diseño

ESPECIALIDAD Diseño Gráfico

Curso 2019/2020

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	EASD València.		
Título Superior de Diseño			
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		**Horas semanales**	6
Código		**Créditos ECTS**	6
Ciclo		**Curso**	2º
Duración	Semestral.		
Carácter de la asignatura	Teórico-práctica (60% presencialidad)		
Tipo de asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Valenciano y / o castellano.		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

* 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.**

Seu Velluters: C. Pintor Domingo, 20
46001· Tel. 963 156 700 · Fax 963 156 701
info@easdvalencia.com

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 Gráfico, *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*.

Con la asignatura Cultura del diseño se pretende que el alumno conozca y comprenda el significado del diseño en las sociedades contemporáneas, con el fin de poder realizar comunicaciones eficaces. La integración del diseñador en el ámbito profesional 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.

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 los diseñadores, la producción y el consumo.

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

Cultura del Diseño es una asignatura básica dentro del perfil del diseñador gráfico. En la EASD de Valencia se imparte en el segundo curso de la titulación, lo que proporciona una mejor base para que el alumno asimile sus contenidos. Es recomendable, por ello, 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*
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. Ind. 1.1. Identifica los conceptos /ideas /movimientos relevantes del recurso anterior y los desarrolla de manera individual o en equipo. Ind.1.2. Relaciona conceptos y procesos y los aplica al momento actual de manera individual o en equipo.	CE9 CG20,CG14 CT7
R2_ Domina la metodología de la investigación realizando un trabajo individual donde desarrolla, de manera crítica y a partir de una obra gráfica, un marco teórico, contrastado y fundamentado dentro de un contexto y teniendo en cuenta los contenidos impartidos en la asignatura. Ind.2.1 Aplica correctamente la metodología de investigación explicada en la asignatura. Ind. 2.3. Elige fuentes relevantes y las cita de manera correcta (normas APA). Ind. 1.3 Expone, comunica y defiende el trabajo de investigación de modo eficaz y coherente.	CE9 CT12 CG21, CG13
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 del diseño gráfico.	CG6

6. Contenidos

1. Introducción a la cultura del diseño.

    -Concepto de cultura del diseño.

    -La función del diseñador, y del diseñador gráfico 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.

4- Estética de la imagen y los objetos.

- La Estética y sus categorías

- Gusto y diseño.

- Lo Apolíneo y o Dionisíaco.

- 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.

-Concepto de sociología.

-La estructura social y su influencia en el diseño gráfico.

-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 teórica	*Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.*	R1,R3	40h

Clases prácticas	*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.*	R2	20h
Exposición trabajo en grupo	*Aplicación de conocimientos interdisciplinares.*	R2	10h
Tutoría	*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.*	R2	15h
Evaluación	*Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.*	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)*
Trabajo autónomo	*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.*	R1, R2,R3	30h
Estudio práctico	*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, R2,R3	20h
Actividades complementarias	*Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,…*	R1,R2,R3	10h
		SUBTOTAL	**60**

TOTAL	150

8. Recursos

-Pizarra

-Ordenador.

-Cañón de proyección.

-Material audiovisual.

-Recursos multimedia.

-Páginas webs.

-Biblioteca.

-Centre de Documentació Impiva Disseny.

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
Exámenes escritos u orales	*60%*	R1,R3
Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación individual.	*40%*	R2
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 **Los alumnos tienen que aprobar el examen y el trabajo para 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*		
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
Exámenes escritos u orales	*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
Exámenes escritos u orales	*60%*	R1,R3

Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación individual.	*40%*	R2
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 **Los alumnos tienen que aprobar el examen y el trabajo para 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*		
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
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 **Los alumnos tienen que aprobar el examen y el trabajo para 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*		

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, J. (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.
Huyssen, 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. y 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.