Título Superior de Diseño *Nivel 2, (GRADO) del MECES** Guía docente de CULTURA DEL DISEÑO **ESPECIALIDAD**.MODA	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 Valencia		
Título Superior de Diseño	Diseño		
Departamento	Ciencias Sociales y legislación		
Mail del departamento	Cienciassociales@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Cultura del diseño de moda		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Velluters	Curso	2º
Código		Horas semanales	6
Ciclo		Créditos ECTS	6
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	FB. Formación Básica, obligatoria		
Tipo de asignatura	60% presencialidad 40% trabajo autónomo		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Rosa Esteban		
Correo electrónico	resteban@easdvalencia.com		
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías	Departamento de Ciencias Sociales		

* 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

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 "Cultura del diseño" tiene como objetivos fundamentales colaborar en la adquisición de los objetivos generales del perfil profesional del diseñador de moda. En concreto esta asignatura se dirige a la consecución de dos grandes objetivos:

- Dotar al futuro profesional del diseño de moda 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.

- 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:

- Conocer los fundamentos básicos de la cultura del diseño, como la investigación, la sociedad, la comunicación y el consumo así como su relación con el resto de materias que configuran el perfil del diseñador de moda
- Analiza e identificar los conceptos de semiología, estética, forma, función y estructura y su desarrollo en el diseño de joyería. Valorar e identificar los valores emocionales del diseño de moda
- Dominar la metodología de la investigación

3. Conocimientos previos recomendados

Cultura del Diseño es una asignatura básica dentro del perfil del diseñador de moda. En la EASD de València se imparte en el segundo curso de la titulación, lo que nos 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.

Esta asignatura se coordina con la asignatura de proyectos aportando la metodología de investigación y los contenidos básicos necesarios a la hora de investigar, identificar y aplicar los contenidos del la asignatura de cultura del diseño en el proyecto realizado.

4. Competencias de la asignatura

La adquisición de una competencia va a proporcionar al alumno el dominio, la capacidad y habilidad para saber qué hacer, cómo y por qué.

Las competencias combinan conocimientos, comprensión, destrezas, habilidades y actitudes y se dividen en específicas, transversales y genéricas.

A través de los contenidos de esta asignatura contribuiremos a alcanzar las siguientes competencias.

- **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.
- **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.
- **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
RA1. 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 de moda 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.	CE15 CG20,CG14 CT7
RA2. Domina la metodología de la investigación 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. Ind.2.1 Aplica correctamente la metodología de investigación explicada en la asignatura Ind.2.2 Elige fuentes relevantes y las cita de manera correcta (normas APA). Ind 2.3 Expone, comunica y defiende el trabajo de investigación de modo eficaz y coherente.	CG21, CG13

RA3. Analiza e identifica los conceptos de semiología, estética, forma, función y estructura; y su desarrollo en el diseño de moda. Valora e identifica los valores emocionales del diseño de moda.	CG6

6. Contenidos

Los contenidos se desarrollan en bloques a partir de los descriptores que establece la legislación

Descriptor 1º_*El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea*.
Contenido 1.1. Introducción al concepto de la cultura del diseño

- La función del diseñador de moda en el contexto de la sociedad contemporánea.
- Cultura material y valores sociales.
- La globalización de los usos, de los valores, de los comportamientos: global vs local en la cultura actual del diseño de moda.

Descriptor 2º*Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, la estética, la teoría de la forma, de la función y de la estructura.*
Contenido 2.1.: La comunicación y la información:

- Concepto de comunicación aplicado al diseño de moda.
- Elementos y sus funciones en el diseño de moda.
- Comunicación efectiva: Cuando, cómo y por qué en moda.
- Estrategias de comunicación: Las revistas de moda.
- La red de Internet: una red de redes: las redes sociales en el diseño de moda y el fenómeno *Blogger*.

Contenido2.2.: La estética. Forma función y estructura. El gusto

- Estética de los objetos.
- La Estética y sus categorías
- Dicotomía forma/función
- Las nuevas definiciones de las funciones de la moda.
- Gusto y diseño. El declive del buen gusto

Contenido 2.3.Valores simbólicos y emocionales del diseño de moda

- La semiología y sus niveles Los objetos hablan: Funciones prácticas / funciones simbólicas.
- La semántica del vestir: el movimiento hippy.
- Valores emocionales del diseño de moda.
- El concepto de emoción Diseño esencial vs diseño emocional.
- Estrategias para la creación de vínculos emocionales (branding).

Descriptor 3º_*Fundamentos de antropología aplicados al diseño y descriptor Fundamentos de sociología y cultura del consumo*.
Contenido 3.1. La sociología aplicada al diseño de moda

- Concepto de sociología.
- Sociología y técnicas de investigación aplicadas al diseño y la moda.
- La estructura social y su influencia en el diseño de moda.

Contenido 3.2. El consumo aplicado al diseño de moda

- El fenómeno del consumo aplicado a la moda .
- La creación de necesidades.
- Teorías motivacionales del consumo
- Las paradojas de diseñar en la era del consumo: elite vs masa. Lujo asequible vs diseño sostenible
- Los fenómenos de lo global y lo local y sus implicaciones.
- El consumidor compulsivo vs el consumidor conocedor, la emergencia de fashion victim.

- Alta costura vs baja cultura
- La internacionalización de la producción y del consumo aplicado a la moda.

Descriptor 4º. *Métodos de investigación y experimentación propios de la materia*
Contenidos que los desarrollan:

- Investigar en diseño de moda ¿Qué y por qué? ¿Dónde investigar?
- Metodología de la investigación.
- Tipologías de investigación.
- Técnicas 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 presencial	*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	50h
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	30h
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	5
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	R1,R2,R3	5
SUBTOTAL			90h
7.2 Actividades de trabajo Autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de	Volumen trabajo

		Aprendizaje	(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 exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R2	30
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	20
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,…	R1,R2,R3	10
SUBTOTAL			60h

TOTAL	**150h**

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 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 rubrica 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		
9.1.1 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 rubrica 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
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 rubrica 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:

_ ALONSO RIVAS, Javier y GRANDE ESTEBAN, Ildefonso. *"Comportamiento del consumidor*". Ed.ESIC. Madrid,

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

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

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

_ DivineEggs Guiddens, A. (2004). *Sociología*. Alianza Editorial

_ Erner Guillaume **"** *Sociología de las tendencias*"**,** GG.Barcelona 2016

_ Francalanci, Ernesto. *La estética de los objetos.* (2010). ed: Antonio machado.

_ Gobe, M. (2005). *Branding emocional*. Barcelona:

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

_ Historia de la belleza. (2010) Umberto Eco. ed.: Debolsillo

_ 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

_ MANZINI, Ezio (2015)"*Cuando todos diseñan*" Ed. Experimenta. Madrid 2015

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

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

_ NORMAN, Donald A.: (2010)"*El diseño emocional*". Paidós, Barcelona,

_ PÉREZ, Carmen (2008*). La Función como principio del Diseño*. Pereira

_ PRESS, Mike y Rachel COOPER: (2009)"El diseño como experiencia". GG, Barcelona,
_ SEIVEWRIGHT, Simon.(2008) *Diseño e* investigación. Barcelona Editorial Gustavo Gili
_ Valle, S. (2011). Cibercultura y civilización universal. Barcelona: Erasmus
_ Veblen, T. (2000). *Teoría de la clase ociosa*. El Aleph