

# Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES\*

Guía docente de CULTURA DEL DISEÑO

**ESPECIALIDAD** DISEÑO GRÁFICO. ITINERARIO FOTOGRAFÍA Y CREACIÓN AUDIOVISUAL

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	Escuela de Arte y Diseño de Valencia		
Título Superior de Diseño	Diseño Gráfico. Itinerario Fotografía y Creación Audiovisual		
Departamento	Historia y Teoría del Arte y el Diseño		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Cultura del Diseño		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Vivers	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Básica, obligatoria		
Tipo de asignatura	Tipo B (60% presencialidad)		
Lengua en que se imparte	Catellano-Valenciano		
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.

---

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

---

Según la Orden 13/2017, de 4 de abril de la Conselleria de Educación, Investigación, Cultura y Deporte, por la que se establecen y autorizan los planes de estudios conducentes a la obtención del título superior de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico, itinerario Fotografía y Creación Audiovisual de la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia, 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 en el ámbito de su profesión.

Con la asignatura *Cultura del diseño* el alumno conocerá y comprenderá 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 recomendable 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
<p>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.</p> <p>Ind. 1.1. Identifica los conceptos /ideas /movimientos relevantes del recurso anterior y los desarrolla de manera individual o en equipo.</p> <p>Ind.1.2. Relaciona conceptos y procesos y los aplica al momento actual de manera individual o en equipo.</p>	<p>CE9 CG20,CG14 CT7</p>
<p>R2_ Domina la metodología de la investigación realizando un trabajo individual donde desarrolla, de manera crítica y a partir de una obra fotográfica, un marco teórico, contrastado y fundamentado dentro de un contexto y teniendo 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. 2.3. Elige fuentes relevantes y las cita de manera correcta (normas APA).</p> <p>Ind. 1.3 Expone, comunica y defiende el trabajo de investigación de modo eficaz y coherente.</p>	<p>CE9 CT12 CG21, CG13</p>
<p>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 de la imagen en fotografía.</p>	<p>CG6, CG20,CE9</p>

## 6. Contenidos

### DESCRIPTORES

D1.- El significado del diseño en la cultura y la sociedad contemporánea.

D2.- Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, de la estética, de la teoría de la forma, de la función y de la estructura.

D3.- Fundamentos de Antropología aplicados al Diseño.

D4.- Fundamentos de Sociología y cultura del consumo.

D5.- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

**1. Introducción a la cultura del diseño.**

Concepto de cultura del diseño.

La función del diseñador gráfico, y del fotógrafo 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 del diseño .**

El fenómeno del consumo.

La creación de necesidades.

Teorías motivacionales del consumo.

Lo global y lo local y sus implicaciones en la Cultura Audiovisual.

**4. Estética de la imagen y los objetos.**

La Estética y sus categorías Dicotomía forma/función Gusto y diseño.

Lo Apolíneo y o Dionisiaco.

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, a la fotografía y a la creación audiovisual.**

Concepto de sociología.

La estructura social y su influencia en el diseño y la imagen. Metodología de la investigación.

Internet y las redes sociales.

Estrategias de comunicación y sus elementos en el mundo de la Cultura de la Imagen.

---

**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,R3	40h
<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>	R2	20h
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	R2	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>	R2	15h
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	R1,R2,R3	5h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>

## 7.2 Actividades de trabajo autónomo

<b>ACTIVIDADES</b>	<b>Metodología de enseñanza-aprendizaje</b>	<b>Relación con los Resultados de Aprendizaje</b>	<b>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</b>
<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	30h
<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	20h
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>	R1,R2,R3	10h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## 8. Recursos

Material didáctico profesor

Documentos escritos y de tipo audiovisual seleccionados.

Internet

Biblioteca Centro

## 9. Evaluación

<b>9.1 Convocatoria ordinaria</b>		
<b>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</b>		
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	<b>% Nota final</b>	<b>Resultados de Aprendizaje evaluados</b>
<i>Exámenes escritos u orales</i>	60%	R1,R3
Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación individual.	40%	R2
<i>Antes de abordar el trabajo de investigación se facilitará al alumno una rúbrica u otro instrumento (lista de chequeo...) que especifique los indicadores y su valoración concreta. Dicha rúbrica se desarrollará en la aplicación de la guía</i>		
<i>*Los alumnos tienen que aprobar el examen y el trabajo para aprobar la asignatura</i>		
<i>*Los trabajos presentados fuera de plazo no serán evaluados</i>		
<i>*Los trabajos que total o parcialmente sean copias o plagios no serán evaluados</i>		
<b>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+ 20% faltas de asistencia)</b>		
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	<b>% Nota final</b>	<b>Resultados de Aprendizaje evaluados</b>
<i>Exámenes escritos u orales</i>	60%	R1,R3
Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación individual.	40%	R2
<b>9.2 Convocatoria extraordinaria</b>		
<b>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</b>		
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	<b>% Nota final</b>	<b>Resultados de Aprendizaje evaluados</b>
<i>Exámenes escritos u orales</i>	60%	R1,R3

Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación individual.	40%	R2
<p>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</p> <p>*Los alumnos tienen que aprobar el examen y el trabajo para aprobar la asignatura</p> <p>*Los trabajos presentados fuera de plazo no serán evaluados</p> <p>*Los trabajos que total o parcialmente sean copias o plagios no serán evaluados</p>		
<b>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+ 20% faltas de asistencia)</b>		
<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</b>	<b>% Nota final</b>	<b>Resultados de Aprendizaje evaluados</b>
Exámenes escritos u orales	60%	R1,R3
Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación individual.	40%	R2
<p>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</p> <p>*Los alumnos tienen que aprobar el examen y el trabajo para aprobar la asignatura</p> <p>*Los trabajos presentados fuera de plazo no serán evaluados</p> <p>*Los trabajos que total o parcialmente sean copias o plagios no serán evaluados</p>		

## 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, Jean (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.

HUYSEN, 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.; 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.