

# Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de CULTURA DEL DISEÑO DE JOYERÍA

Curso 2021/2022

**ESPECIALIDAD DISEÑO DE PRODUCTO, ITINERARIO JOYERÍA Y OBJETO**

## 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 de Producto itinerario Joyería y objeto		
Departamento	Ciencias Sociales y legislación		
Mail del departamento	Cienciassociales@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Cultura del diseño de Joyería		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Vivers	Curso	2º
Código		Horas semanales	6
Ciclo		Créditos ECTS	6
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Básica, obligatoria		
Tipo de asignatura	Tipo B (60% presencialidad)		
Lengua en que se imparte	castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s			
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías	Departamento de Ciencias 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 “Cultura del diseño” tiene como objetivos fundamentales colaborar en la adquisición de los objetivos generales del perfil profesional del diseñador de joyería. En concreto esta asignatura se dirige a la consecución de dos grandes objetivos:

- Dotar al futuro profesional del diseño de joyería 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 joyería
- 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 joyería
- Dominar la metodología de la investigación

---

## 3. Conocimientos previos recomendados

---

Cultura del Diseño es una asignatura básica dentro del perfil del diseñador de joyería. 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.

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 de la asignatura de cultura del diseño en el proyecto realizado.

---

## 4. Competencias de la asignatura

---

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 de la joyería contemporánea, 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

<i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>	<i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>
<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 de joyería 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>CE15 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 pieza de joyería, 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>CG21, CG13</p>
<p>R3. 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 joyería..</p>	<p>CG6</p>

--	--

## 6. Contenidos

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

**Descriptor *El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea.***

**Contenidos que los desarrollan:**

- \_ Introducción a la cultura del diseño.
- \_ Concepto de cultura del diseño.
- \_ La función del diseñador y de la joyería en el contexto de la sociedad contemporánea.

**Descriptor *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.***

**Contenidos que los desarrollan:**

- \_ Teoría de la información y la comunicación.
- \_ Elementos del proceso de comunicación
- \_ Comunicación efectiva.
- \_ Estrategias de comunicación
- \_ Valores emocionales del diseño.
- \_ El concepto de emoción.
- \_ La semiología y sus niveles.
- \_ Estrategias para la creación de vínculos emocionales (branding).
- \_ Estética de los objetos.
- \_ La Estética y sus categorías
- \_ Dicotomía forma/función
- \_ Gusto y diseño.

**Descriptor *Fundamentos de antropología aplicados al diseño y descriptor Fundamentos de sociología y cultura del consumo.***

**Contenidos que los desarrollan:**

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

**Descriptor *Métodos de investigación y experimentación propios de la materia***

**Contenidos que los desarrollan:**

- \_ Metodología de la investigación.
- \_ Tipologías de investigación.

## 7. Volumen de trabajo/ Metodología

<b>7.1 Actividades de Trabajo presencial</b>			
<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>
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	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	15
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	R1,R2,R3	5
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90h</b>

<b>7.2 Actividades de trabajo autónomo</b>			
<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>
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.	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	20
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1,R2,R3	10
SUBTOTAL			60h
<b>TOTAL</b>			<b>150h</b>

## 8. Recursos

Pizarra  
Páginas webs, blogs, revistas y catálogos  
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 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

<b>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+ 20% faltas de asistencia)</b>		
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	<i>% Nota final</i>	Resultados de Aprendizaje evaluados
<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>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</b>		
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	<i>% Nota final</i>	Resultados de Aprendizaje evaluados
<i>Exámenes escritos u orales</i>	60%	R1,R3
Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación individual.	40%	R2
<p><i>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</i></p> <p><i>*Los alumnos tienen que aprobar el examen y el trabajo para aprobar la asignatura</i></p> <p><i>*Los trabajos presentados fuera de plazo no serán evaluados</i></p> <p><i>*Los trabajos que total o parcialmente sean copias o plagios no serán evaluados</i></p>		
<b>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+ 20% faltas de asistencia)</b>		
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	<i>% Nota final</i>	Resultados de Aprendizaje evaluados
<i>Exámenes escritos u orales</i>	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
- \_ Cirlot, J.E. (1981). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Labor
- \_ Gobe, M. (2005). *Branding emocional*. Barcelona: DivineEggs
- \_ Guiddens, A. (2004). *Sociología*. Alianza Editorial
- \_ 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*. 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. (2000). *Teoría de la clase ociosa*. El Aleph