



GUIA DOCENTE  
**Cultura del Disseny**  
2022-23

Especialidad: **Diseño de Producto**

Curso **2022/2023**

→ 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. Coordinación → 11. Comunicación → 12. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Grado en Diseño de Producto		
Departamento	Diseño de Producto		
Mail del departamento	producto@easdvalencia.com		
Asignatura	Cultura del Diseño de Producto		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Formación Básica	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Xavier Giner, Maria Navarro, Pilar Mellado
Correo electrónico	xavierginer@easdvalencia.com / mnavarro@easdvalencia.com / pmellado@easdvalencia.com
Horario tutorías	Se hará público en la aplicación de la GD, web y aula virtual de la asignatura.
Lugar de tutorías	Departamento de producto.



---

## → 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 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 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

---

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Nombre de la asignatura**.

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT07	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 continuada.

### COMPETENCIAS GENERALES

CG06	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 de diseño
CG21	Dominar la metodología de la investigación.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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
<p><b>RA1 – Conceptos</b> El alumnado 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>	CG06
<p><b>RA2 - Producción</b> El alumnado 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</p>	CG13, CT12
<p><b>RA3 - Consumo</b> El alumnado valora la relación existente entre cultura y consumo, y cómo éste determina comportamientos en la sociedad contemporánea. Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de trabajos y/o proyectos</p>	CG14



<p><b>RA4 - Metodología e Investigación</b> El alumnado 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 citas de manera correcta (normas APA). RA 4.3_Expone, comunica y defiende el trabajo de investigación de modo eficaz y coherente.</p>	CG21, CE15
<p><b>RA5 - Comunicación</b> El alumnado 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.</p>	CT7, CG20

## → 6. Contenidos

### Unidad 1. Introducción a la cultura del diseño

- Cultura material
- Producción social y consumo de objetos: la emergencia de “lo útil”.

### Unidad 2. 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.

### Unidad 3. Diseño y Consumo

- Concepto de necesidad.
- Producción y consumo.
- Alta Cultura vs Baja Cultura.
- El fenómeno global y local.
- Las paradojas de la satisfacción.

### Unidad 4. La estética de los objetos

- La belleza formal.
- La forma sigue a la función.
- Lujo asequible vs diseño sostenible.
- Diseño emocional vs Diseño esencia

### Unidad 5. 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 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

### 7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4, R5	30
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	R1, R2, R3, RA, R5	30
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinarios	R5	10
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizada por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R4, R5	10



<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA 5	10
<b>SUBTOTAL</b>			90

## 7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: 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, R4, R5	40
<i>Estudio práctico</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.	RA1, RA2, RA3, RA4, R5	40
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,	RA2, RA3	20
<b>SUBTOTAL</b>			90
<b>TOTAL</b>			<b>180</b>

## → 8. Recursos

Para el desarrollo completo de la asignatura sería interesante poder contar en una misma aula o en aulas contiguas con los recursos:

- aula teórica: proyector, pizarra, soportes de corcho, ...

## → 9. Evaluación

### 9.1 Convocatoria ordinaria

#### 9.1.1 Alumnado con evaluación continua



INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Elaboración y exposición trabajos de investigación (en equipo). 40% Actividades de cada unidad (individuales). 40% Trabajo Final (individual). 20%.	RA1, RA2, RA3, RA4, RA5

### 9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Elaboración de trabajos de investigación. 20% Actividades de cada unidad. 20% Trabajo Final. 20% Examen teórico. 40%  * Para que los trabajos sean corregidos es requisito fundamental que la prueba teórico-práctica haya sido superada.	RA1, RA2, RA3, RA4

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Elaboración de trabajos de investigación. 20% Actividades de cada unidad. 20% Trabajo Final. 20% Examen teórico. 40%	RA1, RA2, RA3, RA4

### 9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Elaboración de trabajos de investigación. 20% Actividades de cada unidad. 20% Trabajo Final. 20% Examen teórico. 40%	RA1, RA2, RA3, RA4



---

## → 10. Coordinación

---

A continuación, se define la transversalidad entre las diferentes asignaturas del grado cursadas durante el mismo periodo académico:

### **Proyectos de estudio de diseño.**

Se vincula el bloque de Investigación al proyecto a trabajar en Estudio de Diseño.

---

## → 11. Comunicación

---

El alumnado entregará a petición del profesorado imágenes de sus productos y/o vídeo para su posible publicación en Redes Sociales y web de la escuela. Y con su consentimiento, etiquetarlo en las mismas.

---

## → 12. Bibliografía

---

Sparke, Penny (2007). *Diseño y cultura: una introducción*. Barcelona: Gustavo Gili  
Bürdek, Bernard E. (2019). *Diseño. Historia, Teoría y Práctica del Diseño*. Barcelona: Experimenta Editorial.  
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  
Campi, Isabel (2020) *¿Qué es el diseño?*. Gustavo Gili, Barcelona.  
Cutolo, Giovanni (2005). *Lujo y diseño*. Barcelona: Santa & Cole  
Dorfles, Gillo (1968). *El diseño industrial y su estética*. Barcelona: Labor  
Forty, Adrian, (2002), *Objects of Desire*. Londres: Thames & Hudson  
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 (2019). *Lo esencial. El diseño y otras cosas de la vida*. Barcelona: Editorial Lumen  
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  
vv.aa. (2020). *Diseño y franquismo*. Madrid: Experimenta Editorial.