



GUIA DOCENTE
Cultura del Disseny
2026_27

Especialidad: **Diseño Gráfico**

Curso 2026/2027

→ 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	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Gráfico		
Departamento	Historia y Teoría del Arte y del Diseño		
Mail del departamento			
Asignatura	Cultura del Diseño		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	



→ 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 València 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 alumnado haya superado el resto de las asignaturas básicas, como Fundamentos Históricos del Diseño.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Cultura del Diseño.

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 las 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 citas de manera correcta.	CE9, CT12 CG21, CG13



Ind. 3.3 Expone, comunica y defiende el trabajo de investigación de modo eficaz y coherente.	
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

Unidad 1. Introducción a la cultura del diseño

- Concepto de cultura del diseño
- La función del diseñador/a y del diseñador gráfico y la diseñadora gráfica en el contexto de la sociedad contemporánea
- Alteraciones del medio ambiente: diseño ecológico, diseño sostenible, el upcycling.
- Cambios sociales y tecnológicos: diseño social, diseño con perspectiva de género, diseño e IA

Unidad 2. Teoría de la información y la comunicación

- Elementos del proceso de comunicación
- Comunicación efectiva
- Estrategias de comunicación

Unidad 3. El consumo de diseño

- El fenómeno del consumo
- La creación de necesidades
- Teorías motivacionales del consumo
- Los fenómenos de lo global, lo local y lo glocal, y sus implicaciones

Unidad 4. Estética de la imagen y los objetos

- La Estética y sus categorías
- Gusto y diseño
- Valores estéticos de la Imagen

Unidad 5. Valores emocionales del diseño

- El concepto de emoción.
- La semiología y sus niveles.
- Estrategias para la creación de vínculos emocionales (branding)

Unidad 6. Sociología y técnicas de investigación cualitativa aplicadas al diseño gráfico.

- Concepto de sociología



- La estructura social y su influencia en el diseño gráfico
- Metodologías de 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)
<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, R3	30h
<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.	R2	20h
<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.	R2	10h
<i>Exposición trabajos</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	R2	10h
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3	5h
SUBTOTAL			75

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	40h
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias... para exponer o entregar	R1, R2, R3	25h



	durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.		
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias...	R1, R2, R3	5h
SUBTOTAL			75
TOTAL			150

→ 8. Recursos

- Pizarra
- Ordenador
- Cañón de proyección/pantalla
- Material audiovisual
- Recursos multimedia
- Páginas web
- Biblioteca de la EASD València
- Centre de Documentació Impiva Disseny

→ 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
--	-------------------------------------



Los instrumentos de evaluación son los siguientes:

Realización de trabajos de investigación (individuales o grupales); presentaciones y/o defensas de trabajos; actividades aula y/o autónomas (50%)

Pruebas teórico-prácticas (50%)

Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.

Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

R1, R2
R1, R3

Los criterios de evaluación de los distintos instrumentos de evaluación son los siguientes:

Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo:

- Adecuación a pautas y plazos consensuados y establecidos.
- Capacidad de selección y organización de la información.
- Capacidad de análisis y de síntesis.
- Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas.
- Capacidad de coordinación en los trabajos de grupo.
- Corrección ortográfica y sintáctica.
- Empleo de un vocabulario adecuado.
- Empleo de un estilo coherente en la comunicación oral y escrita.
- Empleo de las normas básicas de elaboración y presentación de un trabajo de investigación.
- Respeto a la propiedad intelectual.
- Uso correcto de las fuentes y la bibliografía.

Realización de actividades:

- Dominio de los conceptos trabajados en el aula.
- Capacidad de análisis y de síntesis.
- Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas.
- Corrección ortográfica y sintáctica.
- Empleo de un vocabulario adecuado.
- Empleo de un estilo de comunicación coherente.
- Uso correcto de las fuentes y la bibliografía.

Pruebas teórico-prácticas:

- Dominio de la totalidad de los contenidos de la asignatura.
- Capacidad de análisis y de síntesis.
- Capacidad de argumentación y estructuración de ideas.
- Corrección ortográfica y sintáctica.
- Empleo de un vocabulario adecuado.
- Empleo de un estilo de comunicación coherente.

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

**Resultados de
Aprendizaje evaluados**



Pruebas teórico/prácticas. Supone el 100% de la calificación total. Esta prueba se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5. Se evaluarán todos los contenidos desarrollados en la asignatura.

Para evaluar esta prueba, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.

Los criterios de evaluación de los instrumentos de evaluación son los siguientes

1. Prueba teórico práctica:

- Dominio de la totalidad de los contenidos de la asignatura.
- Capacidad de análisis y de síntesis.
- Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas.
- Corrección ortográfica y sintáctica.
- Empleo de un vocabulario adecuado.
- Empleo de un estilo de comunicación coherente.

R1, R2, R3

“Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.”

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de
Aprendizaje evaluados



Realización de trabajos de investigación (individuales o grupales); presentaciones y/o defensas de trabajos; actividades aula y/o autónomas (50%) Pruebas teórico-prácticas (50%) Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes. Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo: -Adecuación a pautas y plazos consensuados y establecidos. -Capacidad de selección y organización de la información. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. -Capacidad de coordinación en los trabajos de grupo. -Corrección ortográfica y sintáctica. -Empleo de un vocabulario adecuado. -Empleo de un estilo coherente en la comunicación oral y escrita. -Empleo de las normas básicas de elaboración y presentación de un trabajo de investigación. -Respeto a la propiedad intelectual. -Uso correcto de las fuentes y la bibliografía. Realización de actividades: -Dominio de los conceptos trabajados en el aula. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. -Corrección ortográfica y sintáctica. -Empleo de un vocabulario adecuado. -Empleo de un estilo de comunicación coherente. -Uso correcto de las fuentes y la bibliografía. Pruebas teórico-prácticas: -Dominio de la totalidad de los contenidos de la asignatura. -Capacidad de análisis y de síntesis. -Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas. -Corrección ortográfica y sintáctica. -Empleo de un vocabulario adecuado. -Empleo de un estilo de comunicación coherente.	R1, R2 R1, R3		
9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia) <table> <tr> <th data-bbox="197 1608 1193 1680">INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</th><th data-bbox="1193 1608 1445 1680">Resultados de Aprendizaje evaluados</th></tr> </table>		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados		



Pruebas teórico/prácticas. Supone el 100% de la calificación total. Esta prueba se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5. Se evaluarán todos los contenidos desarrollados en la asignatura.

R1, R2, R3

Para evaluar esta prueba, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.

Los criterios de evaluación de los instrumentos de evaluación son los siguientes:

1. Prueba teórico práctica:

- Dominio de la totalidad de los contenidos de la asignatura.
- Capacidad de análisis y de síntesis.
- Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas.
- Corrección ortográfica y sintáctica.
- Empleo de un vocabulario adecuado.
- Empleo de un estilo de comunicación coherente.

“Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.”

→ 10. Bibliografía

Julier, Guy (2008). *La cultura del Diseño*. Gustavo Gili.

Sparke, Penny (2007). *Diseño y cultura: una introducción*. Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

Aicher, Otl. (2001). *El mundo como proyecto*. Barcelona.

Augé, Marc (2001). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Gedisa.

Baudrillard, Jean (1987). *Cultura y Simulacro*. Kairós.

Calvera, Ana. (2005). *Arte ¿? Diseño: Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Gustavo Gili.

Calvera, Ana. (2007). *De lo bello de las cosas: materiales para una estética del diseño*. Gustavo Gili.

Chaves, Norberto. (2000). *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona.



- Cirlot, Juan Eduardo (1981). *Diccionario de los símbolos*. Labor.
- Glaser, Milton. (2014). *Diseñador / ciudadano*. Gustavo Gili.
- Gobe, Marc (2005). *Branding emocional*. Divine Egg Studio.
- Guiddens, Anthony (2004) *Sociología*. Alianza.
- Hall, Edward T. (1978). *Más allá de la cultura*. Gustavo Gili.
- Heskett, John. (2005). *El diseño en la vida cotidiana*. Gustavo Gili.
- Huyssen, Andreas (2006). *Después de la gran división: modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Adriana Hidalgo.
- Jardí, Enric. (2012). *Pensar con imágenes*. Gustavo Gili.
- Lupton, Ellen. (2017). *Intuición, creación, acción: Graphic Design Thinking*. Gustavo Gili.
- Maffesoli, Michel (2004). *El tiempo de las tribus*. Siglo XXI.
- Manzini, Ezio. (2015). *Cuando todos diseñan*. Experimenta Theoria.
- Margolin, Victor (2005). *Las políticas de lo artificial. Ensayos y estudios sobre diseño*. Designio.
- Munari, Bruno. (2016). *Diseño y Comunicación Visual*. Gustavo Gili.
- Munari, Bruno. (2018). *Fantasía: Invención, creatividad e imaginación en las comunicaciones visuales*. Gustavo Gili.
- Munari, Bruno. (2019). *Artista y diseñador*. Gustavo Gili.
- Norman, Donald A. (2004). *Diseño emocional*. Paidós.
- Norman, Donald A. (1990). *La psicología del objeto cotidiano*. Nerea.
- Papanek, Victor. (1977). *Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social*. Blume.
- Press, Mike y Cooper, Rachel (2009). *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Gustavo Gili.
- Raposo, Daniel. (2020). *Comunicar visualmente. El diseño gráfico de la marca*. Editorial Experimenta.
- Ricard, André. (2008). *Conversando con estudiantes de diseño*. Gustavo Gili.
- Satué, Enric. (1994). *Diseñador*. Madrid.
- Sudjic, Deyan. (2009). *El lenguaje de las cosas*. Turner.
- Thoreau, Henry D. (2012). *Desobediencia civil y otros escritos*. Alianza.
- Valle, Sonia (2011). *Cibercultura y civilización universal*. Erasmus.
- Veblen, Thorstein. (1995). *Teoría de la clase ociosa*. Fondo de Cultura Económica.