



GUIA DOCENTE

Cultura del disseny
2026-27

Especialidad: **Fotografía y Creación Audiovisual**

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. Itinerario Fotografía y Creación Audiovisual		
Departamento	Historia y Teoría del Arte y el Diseño		
Mail del departamento	@easdvalencia.com		
Asignatura	Cultura del diseño		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Vivers	Horas semanales	5
Código	2DF	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 la Orden 13/2017, de 4 de abril de la Consellería 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/a 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 alumnado 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/a 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 alumnado haya superado el resto de 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 - Explicar 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/a gráfico y fotógrafo, y desarrollarlos 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. Identificar los conceptos /ideas /movimientos relevantes del recurso anterior y desarrollarlos de manera individual o en equipo. Ind.1.2. Relacionar conceptos y procesos y aplicarlos al momento actual de manera individual o en equipo.	CE9 CG20,CG14 CT7
R2 - Dominar la metodología de la investigación realizando un trabajo individual donde desarrollar, 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. Ind.2.1 Aplicar correctamente la metodología de investigación explicada en la asignatura. Ind. 2.3. Elegir fuentes relevantes y las cita de manera correcta (normas APA). Ind. 1.3 Exponer, comunicar y defender el trabajo de investigación de modo eficaz y coherente.	CE9 CT12 CG21, CG13
R3 - Analizar e identificar los conceptos de semiología, estética, forma, función y estructura y su desarrollo en el diseño gráfico y fotografía. Valorar e identificar los valores emocionales de la imagen en fotografía.	CG6, CG20,CE9



→ 6. Contenidos

Unidad 1. Introducción a la cultura del diseño.

Concepto de cultura del diseño.

La función del diseñador/a gráfico, y del fotógrafo/a en el contexto de la sociedad contemporánea.

Alteraciones del medio ambiente: diseño ecológico, 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 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.

Unidad 4. Estética de la imagen y los objetos.

La Estética y sus categorías. Dicotomía forma/función.

Gusto y diseño.

Lo Apolíneo y lo Dionisiaco.

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, 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

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>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	R2	10h
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado 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>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 durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1,R2,R3	25h
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1,R2,R3	10h
SUBTOTAL			75
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Material didáctico del profesorado.
Documentos escritos y de tipo audiovisual seleccionados.
Internet
Biblioteca Centro

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



PRUEBAS OBJETIVAS 50 % Exámenes escritos u orales TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y ACTIVIDADES DE CLASE 50% Elaboración, presentación y defensa de proyectos de investigación individual y grupal. Debates, ejercicios cortos... Antes de abordar el trabajo de investigación se facilitará al alumnado una rúbrica u otro instrumento (lista de chequeo...) que especificará los indicadores y su valoración concreta. Dicha rúbrica se desarrollará en la aplicación de la guía *El alumnado tiene que aprobar el examen y los trabajos para aprobar la asignatura. *Los trabajos que total o parcialmente sean copias o plagios no serán evaluados. *Los trabajos para ser admitidos deberán ser tutorizados desde el principio hasta el fin para evitar plagios y asegurar que es el propio alumnado el que los realiza si no, no serán evaluados. Los porcentajes exactos se desarrollarán más extensamente en la aplicación de la guía. Consideraciones generales de la evaluación: - En todas las actividades y trabajos, escritos u orales, se promoverá el respeto a los principios de igualdad, inclusión y diversidad, tanto en el uso del lenguaje como en la selección y utilización de fuentes, imágenes y demás recursos empleados por el alumnado. - La utilización de herramientas de inteligencia artificial (IA) en las actividades y trabajos quedará sujeta a la autorización previa del profesorado y a las condiciones específicas establecidas para cada una de ellas. Cuando dicha utilización esté permitida, deberá declararse de forma expresa, indicando las herramientas empleadas y su finalidad. En todo caso, la evaluación priorizará la comprensión de los contenidos, el pensamiento crítico, la aportación personal, el proceso de aprendizaje y el uso crítico, ético y responsable de estas herramientas. El uso no autorizado o no declarado, así como aquel que sustituya la autoría o la aportación intelectual del estudiante, se considerará contrario a las normas de integridad académica y podrá dar lugar a la aplicación de las medidas previstas en la normativa del centro.	R1,R2,R3 R1,R2,R3 R1,R2,R3
--	---

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. Suponen el 100% de la calificación total. Estas pruebas se calificarán 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 estas pruebas, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.	RA1, RA2, RA3



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

1. 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.

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
PRUEBAS OBJETIVAS 50 % Exámenes escritos u orales TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y ACTIVIDADES DE CLASE 50% Elaboración, presentación y defensa de proyectos de investigación individual y grupal. Debates, ejercicios cortos... Antes de abordar el trabajo de investigación se facilitará al alumnado una rúbrica u otro instrumento (lista de chequeo...) que especificará los indicadores y su valoración concreta. Dicha rúbrica se desarrollará en la aplicación de la guía *El alumnado tiene que aprobar el examen y los trabajos para aprobar la asignatura. *Los trabajos que total o parcialmente sean copias o plagios no serán evaluados. *Los trabajos para ser admitidos deberán ser tutorizados desde el principio hasta el fin para evitar plagios y asegurar que es el propio alumnado el que los realiza si no, no serán evaluados. Los porcentajes exactos se desarrollarán más extensamente en la aplicación de la guía	R1,R2,R3

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Pruebas teórico/prácticas. Suponen el 100% de la calificación total. Estas pruebas se calificarán 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 estas pruebas, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.	RA1, RA2, RA3



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

1. 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.

→ 10. Bibliografía

Bibliografía básica:

JULIER, G. (2008). *La cultura del Diseño*. Gustavo Gili.

SPARKE, P. (2007). *Diseño y cultura: una introducción*. Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

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

BAUDRILLARD, J. (1987) *Cultura y Simulacro*. Kairós.

CIRLOT, J. E. (1981). *Diccionario de los símbolos*. Labor.

GOBE, M. (2005). *Branding emocional*. Divine Egg Studio.

GUIDDENS, A. (2004). *Sociología*. Alianza.

HALL, E. T. (1978). *Más allá de la cultura*. Gustavo Gili.

HUYSEN, A. (2006). *Después de la gran división: modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Adriana Hidalgo.

MAFFESOLI, M. (2004). *El tiempo de las tribus*. Siglo XXI.

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

NORMAN, D. (2004). *Diseño emocional*. Paidós.

NORMAN, D. (1990). *La psicología del objeto cotidiano*. Nerea.

PRESS, M.; COOPER, R. (2009). *El diseño como experiencia*. Gustavo Gili.

VALLE, S. (2011). *Cibercultura y civilización universal*. Erasmus.

VEBLEN, T. (1995). *Teoría de la clase ociosa*. Fondo de Cultura Económica.