



GUIA DOCENTE Cultura del disseny 2023-24

Especialidad: Fotografía y Creación Audiovisual

Curso 2023/2024

→ 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	6
Código	2DF	Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	60% presencial 40% 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
<p>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.</p> <p>Ind. 1.1. Identificar los conceptos /ideas /movimientos relevantes del recurso anterior y desarrollarlos de manera individual o en equipo.</p> <p>Ind.1.2. Relacionar conceptos y procesos y aplicarlos al momento actual de manera individual o en equipo.</p>	<p>CE9 CG20,CG14 CT7</p>
<p>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.</p> <p>Ind.2.1 Aplicar correctamente la metodología de investigación explicada en la asignatura.</p> <p>Ind. 2.3. Eligir fuentes relevantes y las cita de manera correcta (normas APA).</p> <p>Ind. 1.3 Exponer, comunicar y defender el trabajo de investigación de modo eficaz y coherente.</p>	<p>CE9 CT12 CG21, CG13</p>
<p>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.</p>	<p>CG6, CG20,CE9</p>



→ 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.

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 o 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	40h
<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	15h
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1,R2,R3	5h
SUBTOTAL			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	30h
-------------------------	--	----------	-----



<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	20h
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1,R2,R3	10h
SUBTOTAL			60
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



<p>PRUEBAS OBJETIVAS 40 % Exámenes escritos u orales</p> <p>TRABAJOS DE INVESTIGACION 40% Elaboración, presentación y defensa de proyectos de investigación individual y grupal.</p> <p>Antes de abordar el trabajo de investigación se facilitará al alumnado 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>*EL alumnado tiene que aprobar el examen y los trabajos 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 *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.</p> <p>ACTIVIDADES DE CLASE 20% Debates, ejercicios cortos...</p> <p>Los porcentajes exactos se desarrollaran más extensamente en la aplicación de la guía</p>	<p>R1,R2,R3</p> <p>R1,R2,R3</p> <p>R1,R2,R3</p>
---	---

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Los criterios de evaluación de los instrumentos de evaluación son los siguientes</p> <p>1. Pruebas teórico-prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -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. 	<p>RA1, RA2, RA3</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua



INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>PRUEBAS OBJETIVAS 40 % Exámenes escritos u orales</p> <p>TRABAJOS DE INVESTIGACION 40% Elaboración, presentación y defensa de proyectos de investigación individual y grupal.</p> <p>Antes de abordar el trabajo de investigación se facilitará al alumnado 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>*EL alumnado tiene que aprobar el examen y los trabajos 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 *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.</p> <p>ACTIVIDADES DE CLASE 20% Debates, ejercicios cortos...</p> <p>Los porcentajes exactos se desarrollaran más extensamente en la aplicación de la guía</p>	<p>R1,R2,R3</p> <p>R1,R2,R3</p> <p>R1,R2,R3</p>

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Los criterios de evaluación de los instrumentos de evaluación son los siguientes</p> <p>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.</p>	<p>RA1, RA2, RA3</p>

→ 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.