



GUIA DOCENTE  
**Cultura del Disseny**  
2023-24

Especialidad: **Diseño Gráfico**

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                                 |                    |                             |
| 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    | 6                           |
| Código                |  | 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 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 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 - 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 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.</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>CE9<br/>CG20, CG14<br/>CT7</p> |
| <p>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.</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.</p> <p>Ind. 3.3 Expone, comunica y defiende el trabajo de investigación de modo eficaz y coherente.</p>  | <p>CE9, CT12<br/>CG21, CG13</p>   |
| <p>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.</p>   | <p>CG6</p>                        |



---

## → 6. Contenidos

---

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

- Concepto de cultura del diseño
- La función del diseñador y del diseñador gráfico 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 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

### 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                                     | 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>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>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                                   |
| <b>SUBTOTAL</b>            |   |  | <b>90</b>                            |

### 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        |
| <b>SUBTOTAL</b>                    |  |            | <b>60</b>  |
| <b>TOTAL</b>                       |  |            | <b>150</b> |



## → 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 |
|---|-------------------------------------|
| <p>Los instrumentos de evaluación son los siguientes:</p> <p><b>Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo (60%)</b><br/> <b>Realización de actividades en clase (40%)</b></p> <p>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 los y las estudiantes.</p> <p>Los criterios de evaluación de los distintos instrumentos de evaluación son los siguientes:</p> <p><b>Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Adecuación a pautas y plazos consensuados y establecidos.</li> <li>-Capacidad de selección y organización de la información.</li> <li>-Capacidad de análisis y de síntesis.</li> <li>-Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas.</li> <li>-Capacidad de coordinación en los trabajos de grupo.</li> <li>-Corrección ortográfica y sintáctica.</li> <li>-Empleo de un vocabulario adecuado.</li> <li>-Empleo de un estilo coherente en la comunicación oral y escrita.</li> <li>-Empleo de las normas básicas de elaboración y presentación de un trabajo de investigación.</li> <li>-Respeto a la propiedad intelectual.</li> <li>-Uso correcto de las fuentes y la bibliografía.</li> </ul> <p><b>Realización de actividades en clase</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Dominio de los conceptos trabajados en el aula.</li> </ul> | <p>R1, R2<br/>R1, R3</p>            |



- 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.

## 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><b>Pruebas teórico/prácticas.</b> 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.</p> <p>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.</p> <p>Los criterios de evaluación de los instrumentos de evaluación son los siguientes</p> <p>1. Prueba teórico práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Dominio de la totalidad de los contenidos de la asignatura.</li> <li>-Capacidad de análisis y de síntesis.</li> <li>-Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas.</li> <li>-Corrección ortográfica y sintáctica.</li> <li>-Empleo de un vocabulario adecuado.</li> <li>-Empleo de un estilo de comunicación coherente.</li> </ul> | <p>R1, R2, R3</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><b>Elaboración, presentación y defensa de un proyecto de investigación (60%)</b></p> <p><b>Realización de actividades en clase (40%)</b></p> <p>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 los y las estudiantes.</p> <p>1. Elaboración y defensa de trabajos individuales o de grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Adecuación a pautas y plazos consensuados y establecidos.</li> <li>-Capacidad de selección y organización de la información.</li> <li>-Capacidad de análisis y de síntesis.</li> </ul> | <p>R1, R2</p> <p>R1, R3</p>         |



- 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.

## 2. Ejercicios de aula:

- 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.

### 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><b>Pruebas teórico/prácticas.</b> 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.</p> <p>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.</p> <p>Los criterios de evaluación de los instrumentos de evaluación son los siguientes</p> <p>1. Prueba teórico práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Dominio de la totalidad de los contenidos de la asignatura.</li> <li>-Capacidad de análisis y de síntesis.</li> <li>-Capacidad de argumentación y estructuración de las ideas.</li> <li>-Corrección ortográfica y sintáctica.</li> <li>-Empleo de un vocabulario adecuado.</li> <li>-Empleo de un estilo de comunicación coherente.</li> </ul> | <p>R1, R2, R3</p>                   |



---

## → 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.

Huysen, 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). *Fantasia: 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.