GUIA DOCENTE

Cultura del Diseño

2024-25

Especialidad: **Diseño de Producto**	Curso **2024/2025**

→ 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	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Formación Básica	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Profesores Departamento Proyectos Diseño Producto
Correo electrónico	Consultar Web

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

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA1 – Conceptos 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.	CG06

RA2 - Producción 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 diseño	CG13, CT12
RA3 - Consumo 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	CG14
RA4 - Metodología e Investigación 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.	CG21, CE15
RA5 - Comunicación 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.	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)
Clase presencial	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	20

Clases prácticas	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	22
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	R5	10
Tutoría	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
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA 5	10
		SUBTOTAL	72

7.2 Actividades de trabajo autónomo

Trabajo autónomo	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	45
Estudio práctico	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	45
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,	RA2, RA3	18
		SUBTOTAL	108

TOTAL	**180**

→ 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. 40% Trabajo Final. 40% Examen teórico: se evaluará en términos de APTO/ NO APTO * 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. Coordinacion

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.