

CULTURA DEL DISSENY

Cultura del diseño

GUÍA DOCENTE

1_ Dades d'identificació de l'assignatura

1_ Datos de identificación de la asignatura

Especialitat <i>Especialidad</i>	Disseny de Producte <i>Diseño de Producto</i>				
Departament <i>Departamento</i>	Història i Teoria de l'art i del disseny <i>Historia y Teoría del Arte y del Diseño</i>				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	6	Curs <i>Curso</i>	2º	Semestre <i>Semestre</i>	Primer
Tipus d'assignatura <i>Tipo de asignatura</i>	Formació bàsica / <i>Formación Básica</i>				
Llengua d'impartició <i>Lengua de impartición</i>	Castellano / Valenciano				

2_ Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

2_ Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

Cultura del Diseño contribuye a la formación humanística, al espíritu crítico y a la concienciación ética del diseñador/a de producto, en tanto que es responsable, junto con otros agentes, de la configuración del entorno material y social, y por tanto, transmisor de los valores de calidad de vida, de progreso sostenible y de convivencia de las comunidades humanas.

La asignatura pretende dotar al alumnado de herramientas teórico-prácticas para la comprensión de los distintos aspectos que conforman la sociedad y la cultura contemporánea y que constituyen una parte ineludible del proceso de trabajo de un/a diseñador/a.

La integración del diseñador/a en el ámbito profesional y laboral exige de él/ella, intuir y comprender los cambios culturales, sociales y artísticos para así proveer respuestas adecuadas y responsables con el patrimonio medioambiental, cultural y social.

3_ Coneiximents previs

3_ Conocimientos previos

Se recomienda haber superado las asignaturas de Fundamentos Históricos del Diseño y de proyectos correspondientes a primer curso. Es aconsejable tener un interés por adquirir conocimientos, aprender y tener cultura del proyecto. Formación que integre conocimientos genéricos básicos. Compromiso por conocer el mundo del diseño en general, y el diseño de producto en particular. Aportar valores culturales. Cultura mínima de diseño.

4_ Competències de l'assignatura

4_ Competencias de la asignatura

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.
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.
CE15	Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su influencia en la

	mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.
--	---

5_ Resultat d'aprenentatge

5_ Resultados de aprendizaje

Resultats d'aprenentatge <i>Resultados de aprendizaje</i>	Competències relacionades <i>Competencias relacionadas</i>
R1 - Analiza de forma reflexiva sobre el papel del diseño en la sociedad actual.	CG21, CG6, CG13, CE15
R2 - Desarrolla una crítica fundamentada tras la investigación y desarrolla propuestas innovadoras, inteligentes y sostenibles.	CT7, CT12, CG13, CG14, CE15
R3 - Introduce en la práctica académica los valores éticos y sociales propios de nuestra cultura actual a partir de los ejercicios de aula.	CG14, CT12, CE15
R4 - Identifica el comportamiento y las motivaciones de consumo, valora la relación existente entre cultura y consumo y reflexiona sobre el papel del diseñador/a como intermediario de esa relación.	CT12, CG13, CG14, CG20
R5 - Amplia sus conocimientos en la metodología de investigación del diseño, identifica las metodologías de diseño de producto y herramientas aplicadas al proceso proyectual. Usando fuentes relevantes y las citando de manera correcta (normas APA).	CG21
R6 - Expone, comunica y defiende el trabajo de investigación de modo eficaz y coherente, 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_ Activitats formatives

6_ Actividades formativas

6.1. Activitats de treball presencials

6.1. Actividades de trabajo presencial

ACTIVITATS ACTIVIDADES	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS) VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)
Classes presencial <i>Clases presencial</i>	<i>Exposició de continguts per part del professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements en l'aula.</i> <i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	Todos	25
Classes pràctiques <i>Clases prácticas</i>	Sessions de treball en grup supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/representacions/ audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumne. Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. 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 alumno.	Todos	20
Exposició treball en grup <i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Atenció personalitzada i en grup reduït. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per un tutor/a amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc. El professor estarà durant el temps assignat a l'aula.</i> <i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc. El profesor estará durante el tiempo asignado en el aula.</i>	Todos	3
Tutoria <i>Tutoría</i>	<i>Aplicació de coneixements interdisciplinaris.</i> <i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	Todos	10
Avaluació <i>Evaluación</i>	<i>Conjunt de proves (audicions, orals i/o escrites) empleades en l'avaluació inicial, formativa o additiva de l'alumne.</i> <i>Conjunto de pruebas (audiciones, orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</i>	Todos	5
SUBTOTAL			63

6.1. Activitats de treball autònom

6.1. Actividades de trabajo autónomo

ACTIVITATS ACTIVIDADES	METODOLOGIA D'ENSENYANÇA-APRENTATGE METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	RELACIÓ AMB RESULTATS D'APRENTATGE	VOLUM TREBALL (Nº HORES O ECTS)
---------------------------	---	---------------------------------------	------------------------------------

		RELACIÓN CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE	VOLUMEN TRABAJO (Nº HORAS O ECTS)
<i>Treball autònom</i> Trabajo autónomo		Todos	45
<i>Estudi pràctic</i> Estudio práctico		Todos	27
<i>Activitats complementàries</i> Actividades complementarias		Todos	15
SUBTOTAL			87
TOTAL			150

7_ Continguts de l'assignatura

7 _ Contenidos de la asignatura

BLOQUE I – FORMA Y FUNCIÓN

UNIDAD 1. El origen de las formas.

La forma y la función.

La mano inteligente, la teoría de las prótesis.

La evolución creadora

BLOQUE II – CONSUMO Y DISEÑO

UNIDAD 2. Introducción a la cultura del diseño.

La cultura material y el consumo de los objetos

Del producto artesano al producto industrial.

El inicio del diseño industrial.

Conflicto forma y función de finales del SXIX- inicios del SXX

Diseño y Modernidad. El racionalismo productivo en el diseño de producto.

UNIDAD 3. Consumo y diseño

El rediseño como maquillaje y la obsolescencia programada.

La herencia de Raymond Loewy. Las paradojas de la satisfacción.

La ingeniería destructiva.

BLOQUE III: FUNCIÓN, ESTÉTICA Y ÉTICA

UNIDAD 4: Las nuevas funciones del producto.

Las propiedades objetivas del producto, los *affordance*.

El buen diseño es el mínimo posible, ¿lo es?

De Dietter Rams a Jonathan Ive.

El lenguaje de los objetos. Arquetipos

Funciones indicativas y la función simbólica del producto.

El producto con valores y su dimensión simbólica en la actualidad.

UNIDAD 5: Estética de los objetos.

Belleza y función, la forma sigue a la función.

Ética y estética, la nueva normalidad.

UNIDAD 6: El diseño emocional.

La forma sigue a la emoción.

Estrategias para la creación de vínculos emocionales.

BLOQUE IV - INVESTIGACIÓN Y DISEÑO

Este bloque se desarrollará un o varios proyectos y se impartirá durante todo el curso, a través de sus propias actividades y workshops.

UNIDAD 7: Diseño de producto con valores.

El papel del diseñador en la concienciación.

Diseño sostenible y La nueva Bauhaus europea.

El papel del diseño en la economía circular.

Filosofía de “De la cuna a la cuna”.

UNIDAD 8: Diseño para la durabilidad

Estrategias de diseño para la durabilidad del producto

Diseño emocionalmente duradero. Diseño de producto que dure para siempre. El trabajo de Jonathan Champan.

UNIDAD 9:

El alma de los objetos. El binomio artesanía y diseño. Artesanía contemporánea

8_ Sistema d'avaluació i qualificació

8 _ Sistema de evaluación y calificación

Aspectes generals

Aspectos generales

La matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias.

En cada curso académico tendrán lugar dos convocatorias por asignatura, primera y segunda convocatoria respectivamente.

La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y

por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico.

La directora o director de los centros superiores podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, una nueva y única convocatoria. En caso de resolución negativa, se podrá recurrir en alzada ante la Dirección del ISEACV.

El alumnado que no supere la asignatura optativa correspondiente deberá acogerse a la oferta de asignaturas optativas del curso siguiente.

Se entiende que el alumnado ha perdido la evaluación continua cuando incumple el mínimo requerido de asistencia, que será igual o superior al 80% del porcentaje total de presencialidad previsto en los respectivos planes de estudio.

Cada profesor/a que imparte esta asignatura, redactará un documento denominado *Aplicación de la guía docente* en el que se especifican más detalladamente las actividades formativas, metodología, temporalización, criterios e instrumentos de calificación, sistemas de recuperación y, en su caso, medidas de apoyo no curriculares para deportistas de élite, personal técnico, entrenador, personal arbitral y juez de élite y las adaptaciones no curriculares para el alumnado con necesidades educativas específicas reconocidas.

La *Aplicación de la guía docente* se hará pública a los estudiantes al inicio de cada curso escolar.

La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas en esta asignatura.

Las calificaciones de cada convocatoria se expresarán del 0 al 10, como No Presentado o como Matrícula de honor.

La condición de “no presentado” consume convocatoria.

La mención de “Matrícula de honor” podrá ser otorgada a quienes hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del 5% de las personas matriculadas en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola matrícula de honor.

El alumnado podrá consultar sus calificaciones a través de ARTIC en las fechas especificadas en los calendarios de evaluación de cada convocatoria.

Además de estos aspectos generales, se atenderá a lo dispuesto en las instrucciones de inicio de cada curso académico que se publican en la web del ISEACV.

1ª Convocatòria: alumnat amb avaluació contínua

1ª Convocatoria ordinaria: alumnado con evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
Se valorarán mediante una evaluación continuada los conocimientos adquiridos y resultados de aprendizaje alcanzados por el/la alumno/a a lo largo del semestre, así como su capacidad de usarlos en trabajos prácticos, a través de la entrega de las actividades visuales relacionadas con la Cultura del diseño, comentarios de texto y/o prácticas derivadas de cada unidad didáctica y el trabajo de investigación del curso. 1. TRABAJOS DERIVADOS DE CADA UNIDAD	todos	30%
2. TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN	todos	50%
3. CONCURSOS y/o EXPOSICIONES	todos	20%

1ª Convocatòria: alumnat amb pèrdua d'avaluació contínua

1ª Convocatoria: alumnado con pérdida de evaluación continua

Instrumento de evaluación	Resultados de aprendizaje evaluados	Porcentaje otorgado
1. TRABAJOS DERIVADOS DE CADA UNIDAD	todos	30%
2. TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN	todos	50%
3. CONCURSOS y/o EXPOSICIONES	todos	20%

2ª CONVOCATÒRIA: sistema de recuperació

2ª CONVOCATORIA: Sistema de recuperación

La recuperación constará de dos partes obligatorias:

- Entrega de todos los ejercicios y actividades realizados durante el semestre (40%) El alumnado deberá presentar el conjunto de trabajos prácticos de corta duración desarrollados a lo largo del curso.
- Entrega de todos los proyectos realizados durante el semestre (60%). Será necesario presentar todos los

proyectos planteados durante el curso, debidamente corregidos o mejorados según las indicaciones recibidas.

Importante: Para que se apliquen estos porcentajes en la calificación final de recuperación, será imprescindible superar cada una de las dos partes por separado.

Reclamació de qualificacions

Reclamación de calificaciones

Si una vez efectuadas por el profesor/a las aclaraciones solicitadas, a la vista de las pruebas y otros medios que le sirvieran como elementos de juicio para calificar, se mantiene la reclamación, esta se presentará mediante escrito motivado dirigido a la dirección del centro dentro del plazo de reclamaciones de la convocatoria establecido en el calendario de evaluación.

La directora o el director tendrá que emitir y notificar resolución en el plazo de cinco días desde la recepción de la reclamación, a la vista del informe redactado por una comisión que convocará a tal efecto.

Contra la resolución de la directora o el director se podrá interponer recurso de alzada ante la Dirección del ISEACV en el plazo de un mes a contar a partir del día siguiente del día en que tenga lugar la notificación o publicación del acto.

8_ Bibliografia

8 _Bibliografía

Cambariere, Lujan (2022). *El alma de los objetos. Una mirada antropológica del diseño*. Experimenta

Capella, J. (2022). *Per què soc així?*. Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana

Chapman, J. (2005). *Emotionally durable design: Objects, experiences and empathy*

Chapman, J. (2007). *Designers Visionaries and Other Stories: A Collection of Sustainable Design Essays*. Routledge

Chapman, J. (2021). *Meaningful Stuff: Design That Lasts*. Routledge

Giner, X. (2020). *Diseño valenciano (2009-2019), Productos para un mundo global*. Revista Dúplex

Vélez, P. & Pibernat, O. (2021). *Objetos comunes: historias locales, debates globales*. Ajuntament de Barcelona, Institut de Cultura: Museu del Disseny de Barcelona, D.L.

Bibliografia complementària

Bibliografía complementaria

Baudrillard, J. (2010). *El sistema de los objetos*. Madrid: Siglo XXI Editores

Bürdek, B.E. (1994). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Editorial Gustavo Gili

Campi, I. (2020). *¿Qué es el diseño?* Editorial Gustavo Gili.

Dorfles, Gillo (1968). *El diseño industrial y su estética*. Labor

Lupton, E (2015). *Intuición, acción, creación*. Gustavo Gili

Milton, A & Rogers, P. (2013). *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Blume.

Norman, D.A. (2005). *El diseño emocional*. Barcelona: Paidós

Press, M. y Cooper, R. (2009). *El diseño como experiencia*. El papel del diseño y los diseñadores del siglo XXI. Editorial Gustavo Gili

Ricard, A. (2021). *Conversando Con Estudiantes De Diseño*. Editorial Gustavo Gili.

Soler-Guitián, A. (2017). *Diseño emocional, una contribución a la sostenibilidad*. *Economía Creativa*. (08), noviembre - abril, pp. 55-83.

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

Sudjic, D. (2009). *El lenguaje de las cosas*. Turner Publicaciones S.L.

Torrent, M. R., Marín, J. (2016). *Breviario de diseño industrial. Función, estética y gusto*. Ediciones Cátedra

Viñolas, J. (2005). *Diseño Ecológico*. Blume

9_ Control de modificaciones

9 _Control de modificaciones

Revisión	Modificación	Fecha
0	Generación del documento según la plantilla <i>Guía docente</i> establecida en el procedimiento <i>PROGRAMAS FORMATIVOS. Control, revisión y actualización de los programas formativos</i> del Sistema de Aseguramiento Interno de la Calidad.	17/07/2025

Elaborado, revisado y aprobado en el Departamento de HISTORIA Y TEORÍA DEL ARTE Y DEL DISEÑO
