

Título Superior de las
Enseñanzas Artísticas Superiores
de Diseño (nivel grado)

Curso 2017-2018

Guía docente de
Teoría y cultura del Diseño

Especialidad de Diseño gráfico, interiores, moda y producto

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)
 Guía docente de la asignatura **Teoría y cultura del Diseño**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Formación básica
Materia	Cultura del Diseño
Especialidad	Diseño Gráfico / Diseño de Producto / Diseño de Moda / Diseño de interiores
Periodo de impartición	Cursos 2º y 4º / 1º y 2º semestre
Nº créditos	4
Departamento	Cultura y gestión del diseño
Idioma/s	Español / Inglés

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Calvo Sainz Carmen	ccalvo@esdmadrid.es

3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Martínez Martínez Araceli	amartinez@esdmadrid.es	4Ga 4Gb 2Pa 2Ma 4Gc
Calvo Sainz Carmen	ccalvo@esdmadrid.es	2Ib 2Mb 2Pa 2Pb

4. Presentación de la asignatura

La asignatura Teoría y cultura del diseño es de formación básica para las cuatro especialidades, forma parte de la materia Cultura del diseño, junto con la asignatura de Estética, complementándose ambas para iniciarse en el conocimiento de la semiología, la comunicación y el estudio social en el Diseño. Si la asignatura Estética, necesita la mirada filosófica, y la definición de lo que es una imagen en la sociedad de la reproductibilidad, donde todas las imágenes están dadas, en la asignatura Teoría y cultura del diseño, se profundizará en el significado del diseño en la cultura y la sociedad contemporánea.

Esta sociedad se define por la cultura del consumo, el acceso a la información, la globalización, la tecnología, conceptos en los que profundizaremos desde las perspectivas antropológica y sociológica. Entender y aplicar los métodos de investigación y experimentación de estas ciencias sociales, llevan al alumno a practicar y sistematizar la búsqueda de regularidades culturales y semejanzas desde las dos perspectivas: el emic antropológico y el etic sociológico.

El diseño interviene y participa en la sociedad en la que se integra, observar, escuchar, comparar, nos permitirá acercarnos, entender, algunos problemas sociales, culturales y ver qué está en nuestras manos, para las posibles soluciones. La inspiración social y democrática del diseño peligrará en una

sociedad dominada por el marketing y el diseño nunca puede maquillar las diferencias sociales y culturales, sino contribuir a reducirlas.

Asignatura de formación básica, que indagará en los bienes y los males del diseño en nuestra sociedad y cultura actual, reflexionará sobre la complejidad del concepto cultura, el concepto identidad, la problemática de género, las tecnologías que nos definen como sociedad de la Investigación e innovación, la hiper-socialización, y finalmente, volviendo a la cultura material, la relación del Diseño con la salvaguarda de los bienes culturales.

La asignatura propone conocer toda esa red de relaciones complejas que condicionan el proceso de diseño y aplicarlas, en la medida de lo posible, a la mejora de la sociedad.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Haber cursado las asignaturas Teoría e historia del Arte y Teoría e Historia del Diseño.

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
1CT Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
2CT Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
6CT Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
8CT Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
9CT Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
11CT Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
12CT Adaptarse en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos
14CT Dominar la metodología de la investigación en la generación de proyectos, idea y soluciones
16CT Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
1CG investigar los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
3CG Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar propuestas y canalizar el diálogo
4CG profundizar en la historia y tradición de las Artes y el diseño
5CG conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
6CG Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad, inclusión social y trasmisor de valores culturales
11CG Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
CE GIMP1 Desarrollar razonadamente y críticamente ideas y argumentos

CE GIMP2 Liderar y gestionar grupos de trabajo
CE GIMP3 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
CE GIMP4 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad, inclusión social y trasmisor de valores culturales
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
CE1 Comprender los aspectos básicos de la Antropología, la Sociología y su relación con el Diseño
CE2 Saber analizar e interpretar textos y audiovisuales de la teoría y crítica del Diseño
CE3 Saber aplicara la metodología de investigación de las ciencias sociales
CE4 Conocer las bases de la Antropología de las creencias y su relación con el Diseño
CE5 Conocer las bases de la Antropología y Sociología Económica: Diseño y cultura del consumo
CE6 Pensar la cultura del diseño anclada en lo real y lo cotidiano
CE17 Valorar la cultura del Diseño como forma de acción

6. Resultados del aprendizaje

<p>Al terminar con éxito esta asignatura, el estudiante será capaz de:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Expresar y comunicar experiencias y conceptos (modernidad líquida, consumo/consumismo, diversidad cultural, geopolítica de las relaciones culturales...) oralmente y por escrito, apreciando la necesidad de la utilización cuidadosa del lenguaje y de un vocabulario preciso. 2. Reflexionar la Cultura del Diseño en el ámbito de lo cotidiano y pensar un Diseño que no ahonde en las diferencias sociales. 3. Conocer las normas colectivas de la práctica del Diseño y los cauces de comunicación. 4. Reflexionar sobre las estructuras sociales de la economía. Conocer la importancia de las industrias Creativas. 5. Elaborar un juicio propio y dotarse de un pensamiento autónomo y crítico.

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- "Fundamentos de la Antropología aplicados a la cultura del Diseño: aspectos materiales e inmateriales de la vida cotidiana"	Tema 1. "Definición y métodos de la Antropología social, cultural y simbólica: concepto de cultura, cultura material y cultura inmaterial"
	Tema 2. "Signo, Señal, Símbolo. Los símbolos incomprendidos, La Antropología de los sentimientos y el Diseño: Mitos, Rituales, Creencias. Los universales culturales"

II.- "Conceptos básicos de la explicación sociológica: Diseño y Sociedad"	Tema 3. "Los procesos de socialización e Identidad. Roles, control social, movimientos sociales. El significado del Diseño en las revoluciones y transformaciones políticas y sociales." La cultura de masas"
	Tema 4. "Estudios de Género: viejos modelos, nuevas costumbres". ¿Es nuestra sociedad igualitaria?
	... Tema 5. "Determinismo tecnológico: cambio social y tecnología. La hiper- socialización. La construcción de imaginarios sociales a través de la publicidad.
	Tema 6. " Métodos de investigación propios de la Antropología y Sociología. La práctica de la investigación cualitativa. Aplicación: la cultura del Diseño como acción.
III.- "Cultura del Diseño: diseñadores y consumidores. El valor del Diseño".	Tema 7." La sociedad Líquida y la sociología del consumo. El consumidor socialmente responsable. El <i>e-commerce</i> . El consumo de Alto Diseño: capital social y capital cultural.
	Tema 8." los premios y el Diseño. Las industrias culturales y creativas. Las ciudades creativas y del Diseño de la UNESCO. Branding de ciudades. Diseño y <i>cultural heritage</i> ."

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
UN Trabajo de investigación académica: clases prácticas donde el contenido es investigado y seleccionado por el alumno aplicando lo aprendido en la clase teórica, siendo capaz de demostrar análisis y pensamiento crítico. Fases. - 1 Generación de la propuesta de investigación.-2 Entrega de la propuesta ya desarrollada.-3 Exposición oral del resultado y debate. Fechas de entrega y presentación: Semanas 6 generación de la propuesta, 13,14 y 15 Entrega y exposición oral. El trabajo de investigación final tendrá carácter globalizador, integrador y finalista. Será imprescindible obtener aprobado para la superación de la asignatura en el sistema de evaluación continua.
Como máximo 5 Prácticas escritas individuales de análisis y síntesis de lecturas obligatorias. Tema 1 Semana 3, tema 3 y 4 Semana 6 y temas 5,6,7,8, Semana 10.
Como máximo 2, Prácticas en Museos y otras visitas colectivas. Tema 8 visita Barcelona Semana 12 (23-27 abril)
UN Análisis y debate en el aula presencial de exposiciones temáticas en pequeños grupos: Tema 2 Semana 4
UNA Prueba escrita para verificar que el alumno ha seguido la asignatura y ha sido capaz de escuchar, comprender, estudiar y asimilar conceptos sociológicos y antropológicos que facilitan la comprensión y ejecución del diseño en los diferentes contextos culturales. Semana 16. Por su carácter globalizador, integrador y finalista, Será necesario aprobar para evaluar la asignatura por el sistema de evaluación continua.
UN Cuestionarios de autoevaluación individuales opcionales. Semana 16.

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

HORAS

Clases teórico-prácticas (a)	64
Otras actividades formativas (a)	4
Realización de pruebas (a)	4
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas (b)	24
Preparación del estudiante para realización de pruebas (b)	24
Total de horas de trabajo del estudiante (a+b)	120

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

Teórico-práctica.

Se plantea una metodología que busca dar autonomía a los alumnos, y que ellos participen también en la valoración de su esfuerzo y la responsabilidad que tienen en el aprendizaje. Esta faceta se desarrollará más ampliamente con los alumnos de 4º curso.

1) El alumno será responsable de la elaboración de trabajos de análisis y síntesis de lecturas que compartirá con el grupo y que serán la materia de sus pruebas teóricas. La Bibliografía juega un papel fundamental y sobre ella el alumno trabajará, para desarrollar un pensamiento autónomo y crítico, y se establecen oportunidades de aprendizaje y desarrollo del pensamiento crítico tanto individuales como grupales.

La metodología acompaña al alumno y le tiene que dotar de una necesidad de aprender a conocer y entender las necesidades de ese conocimiento. Evidentemente la metodología que pone al alumno a hacer, a obrar, es la que produce un aprendizaje más significativo, aquel aprendizaje que se fija con experiencias se convierte en lo que vertebra la unidad didáctica.

2) En el trabajo de investigación académica, se planteará no solo la verificación de hipótesis, sino las propuestas de mejora o cambio. Este trabajo se propone como una actividad para potenciar la reflexión sobre lo diverso, cómo nos enriquece y amplía el horizonte del diseñador.

3) El otro bastión de la metodología será la clase invertida, para ello contamos con el aula virtual, donde se facilita una documentación a los alumnos, que le da autonomía, pero que les responsabiliza sobre lo que tienen que llevar leído y trabajado a la clase presencial donde el debate y las dudas tienen su espacio.

4) En "la cultura de Pantalla" no podemos prescindir de la utilización de las tecnologías y recurrir a una metodología de comunicación visual como experiencia de aprendizaje, pero también se producirá en espacios como son las instituciones museísticas, la propia ciudad o los espacios comerciales, donde el Diseño se ha convertido en una presencia ubicua.

5) La colaboración en proyectos con otras disciplinas.

Estrategias metodológicas variadas donde el alumno es el protagonista y el profesor el facilitador.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Pruebas escritas Exposiciones y Comunicación en el aula de las prácticas realizadas Documentación textual de las prácticas Trabajo de investigación Actitud participativa y uso de la documentación facilitada
--

11.2. Criterios de evaluación

<ul style="list-style-type: none"> - EVALUACIÓN CONTINUA: para los alumnos que han cumplido el porcentaje presencial 80% (27 clases descontando los festivos) - - Saber utilizar las habilidades comunicativas y desarrollar organizadamente ideas y argumentos - - Desarrollo de la autonomía y capacidad de trabajo en equipo. - - Demostrar capacidad crítica. - - Desarrollar estrategias de investigación y demostrar dominio en el análisis de datos y elaboración de conclusiones - - Conocer el contexto antropológico, económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño y saber analizar los factores que intervienen. - - Lectura de textos y Bibliografía - - Reflejar un correcto uso del lenguaje escrito y oral - - Participación activa y entrega de todas las prácticas y trabajos - - Superar la prueba escrita. Duración 2 horas - PÉRDIDA DE EVALUACION CONTINUA - Evaluación ordinaria. Todos los enunciados excepto la participación y entrega de prácticas. - Evaluación extraordinaria. Todos los enunciados excepto la participación y entrega de prácticas. - Duración prueba escrita 2 horas.

11.3. Criterios de calificación

Se calificará de 0 a 10, con un decimal Será necesaria la puntuación de 5 en todas las pruebas evaluables para aprobar la asignatura

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba escrita	50%
Trabajo de investigación	40%
Prácticas y participación activa	10%
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
----------------------------	---------------

Prueba escrita	100%
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba escrita	100%
Total ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prueba oral o escrita	100%
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

Utilización de las TIC en el aula/ aula virtual Bibliografía/ Uso Bibliotecas Repertorio de textos y audiovisuales Visitas a instituciones culturales, comerciales... Conferencias semana PDF, otras... Páginas web de Museos de Diseño nacionales e internacionales, Museo de América, Antropología, otros Museos, Archivos... Páginas web : <i>world design organization</i> ICSID ./Wdo.org/ Páginas web Premios: http://www.idi.mineco.gob.es/portal/site/MICINN/PNID Página web DIMAD: Asociación de diseñadores de Madrid /Dimad.org/
--

12.1. Bibliografía general

Se recomienda que el número total de referencias bibliográficas incluidas en este documento sea el imprescindible. El resto podrá incluirse en el aula virtual.

Bloque 1

Título	<i>El genio del paganismo</i>
Autor	AUGE, Marc
Editorial	1993
Título	<i>Símbolos en: "Ensayos de Antropología cultural" pág. 187-195</i>

Autor	CABRERA, María
Editorial	Ariel 1996
Título	<i>Contribuciones a la Antropología del Diseño</i>
Autor	MARTIN JUEZ, Fernando
Editorial	Gedisa , 2002

12.2. Bibliografía complementaria

Título	<i>Design for eternity</i>
Autor	VV.AA.
Editorial	MET. Publicación 2015
Bloque 2	
Título	<i>Cómo se hace un trabajo de investigación en Sociología</i>
Autor	ALGUACIL Gómez, Julio
Editorial	Catarata, 2011
Título	<i>Hacia una crítica de la razón patriarcal</i>
Autor	AMOROS, Celia
Editorial	Antrophos,1986
Título	<i>Prácticas culturales en España desde los años sesenta hasta la actualidad</i>
Autor	ARIÑO, Antonio
Editorial	Ariel,2010
Título	<i>La cultura en el mundo de la modernidad líquida</i>
Autor	BAUMAN, Zygmunt
Editorial	Fondo de cultura económica 2013
Título	<i>Mirar</i>
Autor	BERGER, John
Editorial	G.G. 2001
Título	<i>La socialización tecnológica: la expresión de la identidad y nuevas formas de relación social en las redes sociales</i>
Autor	GONZALEZ de RIVERA,
Editorial	DEA Universidad Complutense 2010
Título	<i>Patrimonio en Femenino</i>
Autor	VVAA
Editorial	Museo de Antropología 2011
Bloque 3	
Titulo	<i>Vida de consumo</i>
Autor	BAUMAN, Zygmunt
Editorial	Fondo de cultura económica 2016
Titulo	<i>La distinción</i>
Autor	BOURDIEAU, Pierre
Editorial	Taurus 2012
Titulo	<i>Las estructuras sociales de la economía</i>
Autor	BOURDIEAU, Pierre
Editorial	Manantial 2016
Título	<i>El diseño como experiencia: el papel del diseño y de los diseñadores en el siglo XXI</i>
Autor	COOPERY, Rachel

Editorial	Gustavo Gili 2009
Título	<i>Diseñador ciudadano</i>
Autor	GLASER, Milton
Editorial	Gustavo Gili 2014
Título	<i>Cultura del diseño</i>
Autor	JULIER, Guy
Editorial	Gustavo Gili 2010
Título	<i>Diseño y cultura. Una introducción desde 1900 hasta la actualidad</i>
Título	<i>El factor diseño en la cultura de la imagen y en la imagen de la cultura</i>
Autor	SATUE, Enric
Editorial	<i>Alianza forma 2011</i>
Título	<i>Diseño y cultura. Una introducción desde 1900 hasta la actualidad</i>
Autor	SPARKE, P
Editorial	Gustavo Gili 2011
Título	<i>Plan de fomento de Las industrias culturales y creativas</i>
Autor	VV.AA.
Editorial	MECD (Ministerio de educación cultura y deporte). 2017

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	
Dirección 2	
Dirección 3	

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Carmen Calvo Sainz
Horario de atención a alumnos (si procede)	
Correo electrónico	ccalvo@esdmadrid.es
Departamento	Cultura y gestión del Diseño
Categoría	Profesor
Titulación Académica	Licenciada en Historia del Arte

Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura (si procede)	
Nombre y apellidos	Araceli Martínez Martínez
Horario de atención a alumnos (si procede)	
Correo electrónico	amartinez@esdmadrid.es
Departamento	Cultura y gestión del Diseño
Categoría	Profesor
Titulación Académica	Doctora en Historia del Arte.

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

--

15. Cronograma

Cronograma **Semanas 1 a 9**

ASIGNATURA:

SEMESTRE:

PROFESOR/A:

CURSO:

ESPECIALIDAD:

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	I	I	I	II	II	II	II	II	II
TEMA	1. Definición y métodos de la Antropología. Concepto de cultura	1. cultura material y cultura inmaterial 2. Signos, señal, símbolos. los símbolos incomprensibles	2. La Antropología de los sentimientos: mitos, rituales, Creencias Los universales culturales.	3. Los procesos de socialización e identidad. Roles, control social, movimientos sociales.	3. El significado del diseño en las transformaciones políticas y sociales. La cultura de masas	4. Estudios de género. La sociedad igualitaria	6. Métodos de la Investigación social. Práctica de la investigación	6. Métodos de la investigación social. Práctica de la investigación	5. Determinismo tecnológico. Cambio social y tecnología
ACTIVIDAD	Explicación teoría /Aula virtual- debate	Aula Virtual Bibliografía/texto debate	Aula virtual Bibliografía/texto/ debate Visitas	Aula Virtual Bibliografía/texto debate	Aula Virtual Bibliografía/texto debate	Aula Virtual Bibliografía/texto debate	Explicación en clase- dudas	Explicación en clase- dudas	Aula Virtual Bibliografía/texto debate
METODOLOGÍA	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica	Teórico-práctica
COMPETENCIAS	16CT1CG 4CG 5CG 6CG CE1 CE4 CE6 CE9	16CT1CG 4CG 5CG 6CG CE1 CE4 CE6 CE9	16CT1CG 4CG 5CG 6CG CE1 CE4 CE6 CE9	16CT1CG 4CG 5CG 6CG CE3 CE2 CE10	16CT1CG 4CG 5CG 6CG CE3 CE2 CE10	16CT1CG 4CG 5CG 6CG CE3 CE2 CE10	16CT1CG 4CG 5CG 6CG CE3 CE2 CE10	16CT1CG 4CG 5CG 6CG CE3 CE2 CE10	16CT1CG 4CG 5CG 6CG CE3 CE2 CE10

Cronograma Semanas 10 a 18

ASIGNATURA:
SEMESTRE:
PROFESOR/A:

CURSO:
ESPECIALIDAD:

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE	II	II	III	III	III	III			
TEMA	5. La hiper-socialización. La construcción de imaginarios sociales en la publicidad	6. La práctica de la investigación social. Reflexiones primeros resultados.	7. sociedad y consumo. El consumidor socialmente responsable. El e-commerce.	7. El consumo de Alto diseño. Actividades en colaboración	8. Premios de Diseño. Industrias culturales y creativas. Las ciudades creativas de la Unesco.	8. Branding de ciudades. Diseño y cultural Heritage. El valor del diseño. Colaboraciones	Evaluación continua prueba escrita	Exámenes ordinarios	Exámenes extraordinarios
ACTIVIDAD	Aula virtual. Ejercicios /práctica bibliografía. Debate Museo virtual CVC	Primeros borradores trabajo de investigación	Aula virtual- Conferencias Colaboraciones	Aula virtual- Exposiciones/ comunicación trabajos	Exposiciones/ comunicación trabajos	Exposiciones/ comunicación trabajos			
METODOLOGÍA	Teórica práctica	Teórica práctica	Teórico práctica	Teórica práctica	Teórica práctica	Teórica práctica	práctica	práctica	práctica
COMPETENCIAS	11CT1CG 4CG 5CG 6CG CE3 CE2 CE10	11CT14CT1CG 4CG 5CG 6CG CE3 CE2 CE10	11 CT 16CT1CG 4CG 5CG 6CG CE7	11 CT 16CT1CG 4CG 5CG 6CG CE7	11CT16CT3CG1CG 4CG 5CG 6CG	11CT16CT3CG1CG 4CG 5CG 6CG	11CT16CT12CT1CG 4CG 5CG 6CG CE3 CE2 CE10 CE1CE4CE6 CE9CE7CE8	11CT16CT12CT1CG 4CG 5CG 6CG CE3 CE2 CE10 CE1CE4CE6 CE9CE7CE8	11CT16CT12CT1CG 4CG 5CG 6CG CE3 CE2 CE10 CE1CE4CE6 CE9CE7CE8