



Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa
EEASSD DO SISTEMA EDUCATIVO DE GALICIA

Modelo MD75PRO0_

Guía docente

Título superior de diseño

Especialidad: Gráfico

Disciplina: Cultura del diseño



Índice

1. Identificación y contextualización.....	3
2. Descripción de la disciplina.....	3
2.1 Descriptores.....	3
2.2 Relación con otras disciplinas de contenidos progresivos.....	3
2.3 Interés de la disciplina para la consecución de los objetivos de la titulación.....	3
2.4 Metodología.....	4
3. Objetivos.....	5
4. Competencias que se desarrollan en la disciplina.....	5
4.1 Competencias transversales.....	5
4.2 Competencias generales.....	5
4.3 Competencias específicas de la titulación.....	5
5. Organización de los contenidos.....	5
5.1 Contenidos.....	5
5.2 Organización.....	6
6. Procedimiento de evaluación.....	6



1. Identificación y contextualización

Datos de la disciplina					
Escuelas	EASD Pablo Picasso – A Coruña				
Web escuelas	www.eapicasso.com				
Mail escuelas	escola.arte.pablo.picasso@edu.xunta.es				
Materia	Cultura del diseño				
Disciplina	Cultura del diseño				
Carácter	Formación básica (F.B.)	Tipo	Teórica (T.)	Duración	Anual
Curso	2º			Créditos ECTS	6
Horas de clase semanales	2				
Horas de trabajo no presencial	72				
Horas de tutoría	6				

2. Descripción de la disciplina

2.1 Descriptores

- El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea. Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología y la estética.
- La teoría de la forma, de la función y la estructura.
- Fundamentos de antropología aplicados al diseño.
- Fundamentos de la sociología y cultura del consumo.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2.2 Relación con otras disciplinas de contenidos progresivos.

Esta disciplina no tiene relación con otras de contenidos progresivos.

2.3 Interés de la disciplina para la consecución de los objetivos de la titulación

Adquirir el conocimiento teórico del contexto histórico, estético, social y cultural en el que se desarrolla el diseño.

2.4 Metodología



Actividades introductorias

Explicación a los alumnos/as del desarrollo de la materia a lo largo del curso, incidiendo en las competencias y en los contenidos que se trabajan, la metodología y el sistema de evaluación.

Exposición magistral

Explicación por parte del profesorado en el aula de los contenidos de los temas o unidades didácticas enumeradas.

Prácticas presenciales

Resolución por parte del alumnado de los ejercicios prácticos propuestos en cada tema, a partir de los contenidos teóricos.

Prácticas no presenciales

Resolución por parte del alumnado de las actividades y problemas propuestos en algunos temas mediante trabajos autogestionados donde completará los conocimientos teórico-prácticos.

Exposición y debate

Exposición y defensa por parte del alumnado de alguno de los trabajos realizados a lo largo del curso.

Tutorías docentes

Su finalidad es resolver dudas, tutelar y coordinar las prácticas.

Actividades de evaluación

- **Formativa.**
 - Comprende el funcionamiento cognitivo frente a las tareas.
 - Adaptar los procesos a los progresos y dificultades.
- **Sumativa.**
 - Comprobar si se adquirieron las competencias previas.
 - Establecer balances de los resultados.

Actividades complementarias

Actividades realizadas para complementar la formación, académicamente dirigidas, relacionadas con los contenidos y realizadas en el centro o fuera de él.

3. Objetivos

Conseguir las competencias transversales, generales y específicas de la titulación durante el desarrollo de la disciplina.



4. Competencias que se desarrollan en la disciplina

4.1 Competencias transversales

- T.6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- T.8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- T.11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, ambiental y hacia la diversidad.
- T.12. 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 canales adecuados de formación continuada.
- T.17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidente en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

4.2 Competencias generales

- G. 6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
- G.13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
- G.14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social y como transmisor de valores culturales.

4.3 Competencias específicas de la titulación

- E. G.13. Conocer el contexto económico, social, cultural y histórico en que se desarrolla el diseño gráfico.
- E.G.15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

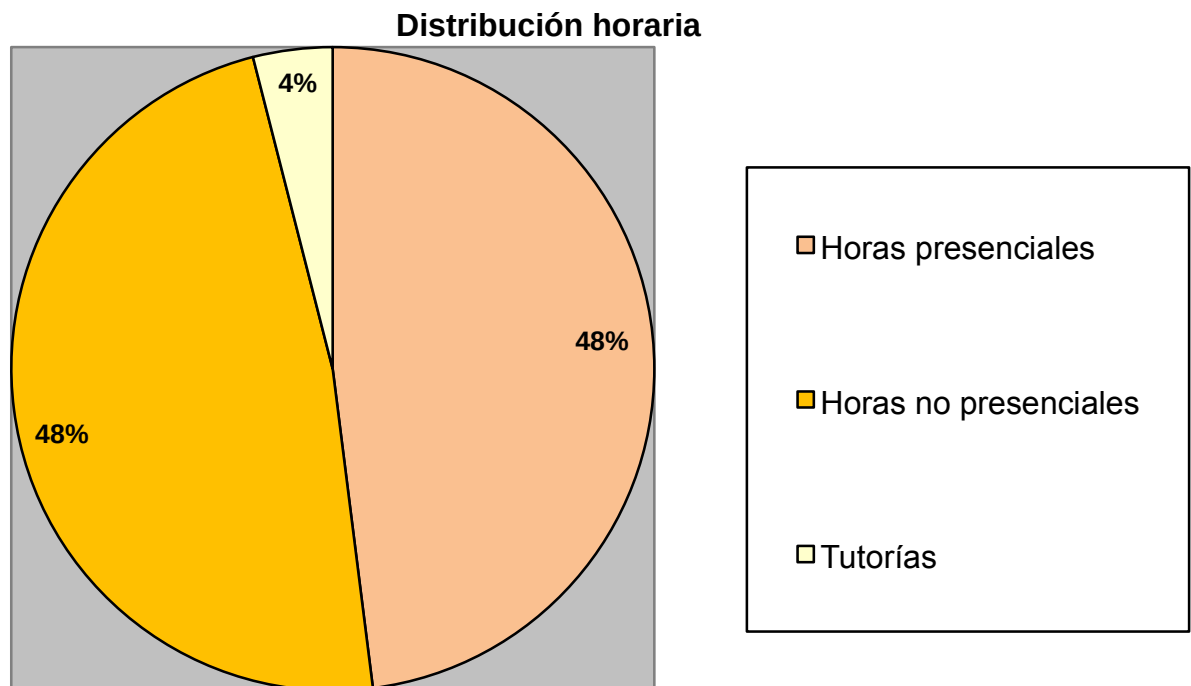
5. Organización de los contenidos

5.1 Contenidos

- El significado del diseño en la cultura y la sociedad contemporáneas. Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología y la estética.
- La teoría de la forma, de la función y la estructura.
- Fundamentos de antropología aplicados al diseño.
- Fundamentos de la sociología y cultura del consumo.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.



5.2 Organización



6. Procedimiento de evaluación

La enseñanza es de carácter presencial y asistencia obligatoria.

La evaluación es continua y el alumno/a dispondrá de dos convocatorias por año académico, ordinaria y extraordinaria.