

GUÍA DOCENTE CULTURA DEL DISEÑO

Especialidad: TODAS

Fecha aprobación: 22/06/2026

Fechas revisiones:

1. DATOS DE LA ASIGNATURA

Curso: 1º	Anual/semestral: anual
Tipo de asignatura: Básica	Materia: Cultura del diseño
Horas de docencia semanales: 2	Horas de trabajo totales: 168
ECTS: 6	
Departamento: Fundamentos Artísticos	
Plan de estudios: resolución 11 de marzo de 2024	

2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

La asignatura Cultura del Diseño investiga en el conocimiento del diseño de una manera integral y se sitúa en el amplio paisaje de los estudios visuales. En su primera parte estudia los procesos culturales, comunicativos, semióticos y estéticos del diseño. En su segunda parte hace el análisis de los elementos antropológicos, sociológicos y de consumo que se manifiestan en su intervención en el mundo. El acercamiento al diseño tiene una pretensión heterodoxa que se abre a un abanico de disciplinas que van más allá de la comunicación pura y se mezclan con la semiótica, sociología o estética, para situar contextualmente al diseño en nuestro tiempo: un objeto contemporáneo de simulación y verdad.

3. COMPETENCIAS

La adquisición de las competencias descritas a continuación será necesaria para superar la asignatura:

→ Competencias generales

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica, CG6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño, CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad, 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, CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

→ Competencias transversales

CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora., CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente, CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza, CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación, CT5 Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional, CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal, CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo, CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos, CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos, CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo, CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad, 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, CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional, CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables, CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional, CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental, CT17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos

→ Competencias digitales

El Plan Digital de Centro (PDC) recoge en su epígrafe 6.1 la integración gradual y adaptada de las TIC a los estudios superiores de diseño, con expresión de las competencias digitales (incluidas las referentes al uso de la IA en el proceso de aprendizaje), propuestas de indicadores de logro y recursos digitales.

4. CONTENIDOS

El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea. Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, la estética, la teoría de la forma, de la función y de la estructura. Fundamentos de antropología aplicados al diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Sociedad y cultura de masas. Estilos de vida. Medios de comunicación. La dimensión estética del diseño en sus formulaciones modernas y postmodernas. Los medios de comunicación en su evolución histórica, los intermediarios culturales que controlan los mecanismos de creación, búsqueda, recomendación y distribución de bienes y servicios de consumo. Procedimientos retóricos que se establecen en la experiencia comunicativa del diseño.

Trabajo presencial 72 horas	Temporalización de contenidos 168 horas	Trabajo autónomo 96 horas
36	Bloque 1. Comunicación. Semiótica. Estética. El significado del diseño en la cultura y en la sociedad contemporánea. Teoría de la información y de la comunicación, de la semiología, la estética, la teoría de la forma, de la función y de la estructura. Medios de comunicación. Sociedad y cultura de masas. Procedimientos retóricos que se establecen en la experiencia comunicativa del diseño. La dimensión estética del diseño en sus formulaciones modernas y postmodernas. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	48
36	Bloque 2. Antropología. Sociología. Consumo. Fundamentos de antropología aplicados al diseño. Fundamentos de sociología y cultura del consumo. Estilos de vida. Los medios de comunicación en su evolución histórica, los intermediarios culturales que controlan los mecanismos de creación, búsqueda, recomendación y distribución de bienes y servicios de consumo. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	48

5. VOLUMEN DE TRABAJO

→ Actividades de trabajo presencial

horas

Asistencia a clases teóricas lectivas	44
Asistencia a clases prácticas lectivas	20
Realización de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	8
TOTAL	72

→ Actividades de trabajo autónomo

horas

Preparación y realización autónoma de trabajos prácticos y/o proyectos	48
Horas de estudio y preparación de exámenes y/u otras pruebas de evaluación	48
TOTAL	96

6. METODOLOGÍA

Para conseguir una asimilación real de los conocimientos por parte de cada alumno y alumna, los aprendizajes deben ser significativos, cercanos a sus experiencias y referentes, potencialmente motivadores y realmente funcionales.

El proceso de aprendizaje entendido dentro de un modelo constructivista donde el estudio y conocimiento se articule desde procedimientos en los que el alumno tenga una actuación protagonista en su proceso educativo.

Por otra parte, este procedimiento nunca estará desvinculado del resto de las materias y procurará, siempre que sea posible, la coordinación y correspondencia con el resto de asignaturas para que el alumno entienda que el conocimiento de esta área nunca está encerrado en sí mismo.

La metodología de trabajo se desglosa formalmente en dos categorías de actividades: actividades presenciales y de trabajo autónomo.

Para atender a las/os alumnos/as con necesidades específicas y de apoyo educativo se aplicarán adaptaciones no significativas que afectarán a la metodología, sin merma en la adquisición de competencias, y siguiendo las indicaciones del Plan de Atención a la Diversidad.

→ Actividades de trabajo presencial

En primer lugar, las actividades presenciales comprenden la exposición y explicación de los contenidos de los temas ilustrados con material por parte del profesor; foros de discusión sobre propuestas, planteamientos y temas tratados; actividades en las que intervendrán activamente los alumnos, individualmente o en grupo; presentación de trabajos y exámenes.

→ Actividades de trabajo autónomo

En segundo lugar, como actividades de trabajo autónomo, los alumnos realizarán trabajos y/o lectura de textos, monografías y libros con recensión de los mismos.

7. EVALUACIÓN

→ Procedimiento de evaluación

La evaluación del proceso de aprendizaje de la materia se basará en el grado de consecución de las competencias de la asignatura y de los resultados de aprendizaje de la materia, tomando como referencia los criterios de evaluación.

Evaluación inicial: Se evaluarán los conocimientos previos del alumnado así como sus actitudes, capacidad e incluso motivación, con el fin de que nuestra intervención sea ajustada a sus necesidades.

Evaluación formativa: Evaluación a lo largo de todo el proceso formativo. Tiene carácter regulador, orientador y autocorrector del proceso educativo. Se realizará tomando como referencia las actividades desarrolladas por las/los estudiantes, que se consideran actividades de evaluación, y se valorará tanto sus avances como la idoneidad de las propias actividades.

Evaluación sumativa/final: Se aplicará al final del curso para llegar a una evaluación global en la que se pongan de manifiesto el grado de adquisición de las competencias de la asignatura por parte del alumnado.

→ **Estudiantes que no asisten a clase y/o no es posible realizar un seguimiento continuado**

La falta de asistencia a clase de modo reiterado puede provocar la imposibilidad de la aplicación correcta de los criterios de evaluación y la propia evaluación continua.

El porcentaje de faltas de asistencia, justificadas e injustificadas, que pueden originar la imposibilidad de aplicación de la evaluación continua se establece en el 30% del total de horas lectivas de la asignatura. La/el estudiante que se vea implicado en esta situación se someterá a una evaluación final. Las/os estudiantes con la asignatura pendiente pueden asistir regularmente a clase y hacer un seguimiento normal de la asignatura. Si por incompatibilidad del horario académico no es posible la asistencia, estas/os estudiantes se someterán a una evaluación final.

→ **Estudiantes evaluados por un tribunal**

El alumnado en cuarta convocatoria que solicite ser calificado por un tribunal, así como todo el alumnado de convocatoria extraordinaria, serán calificados por un tribunal. Estas/os estudiantes podrán asistir a clase. El/la docente de la asignatura podrá orientarlos, corregirlos y asesorarlos, pero no podrá evaluarlos.

7.1 INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación que utilizará el profesor serán los siguientes:

Las pruebas escritas objetivas y específicas que se realicen a lo largo del curso.

Las actividades prácticas y los trabajos propuestos.

Se usarán herramientas de revisión en línea (plataformas educativas que permitan la retroalimentación de los trabajos) y software de detección de plagio para fomentar la originalidad en los trabajos.

Las técnicas de evaluación se formularán sobre:

La observación rigurosa y progresiva del trabajo en aula.

El desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que ponga en práctica los contenidos estudiados y que promoverá la autonomía, la capacidad de investigación y estrategias de colaboración por parte del alumno.

La investigación y trabajos realizados por el alumnado y tutelados por el profesor acerca de alguna cuestión relacionada con los contenidos de la materia se sustanciará en una memoria sobre el tema tratado.

Para mantener al estudiante informado de sus progresos se establecerán mecanismos de información continua: tutoría, aula virtual y correo electrónico.

Protocolo de uso de la IA.

El trabajo con IA debe integrarse de manera transversal con la supervisión del profesor y el empleo de rúbricas de evaluación según los artículos 18, 19 y 20 de la Orden de 8 de septiembre de 2025 (Estrategia Digital LIBRE) y los propios protocolos del Plan Digital de Centro de la Escuela Superior de Diseño.

<https://www.borm.es/services/anuncio/ano/2025/numero/4232/pdf?id=838315>

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Comprender el significado del diseño contemplando sus características comunicativas, semióticas, estéticas, sociológicas y culturales. Demostrar capacidad de interpretación de los procedimientos retóricos que se establecen en la experiencia comunicativa del diseño. Entender la naturaleza de los patrones culturales, las transformaciones del arte popular y la dinámica de la cultura de masas. Conseguir la asimilación y dominio adecuados de los contenidos de la materia. Lograr claridad y concisión en el desarrollo de las ideas y una correcta comunicación personal tanto oral como escrita. Demostrar capacidad crítica y de análisis. Utilizar de forma correcta el lenguaje de la materia. Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.

7.3 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Los trabajos presentados en las convocatorias de un curso no se evaluarán en convocatorias de otro curso, debiendo realizarse los ejercicios planteados en el curso durante el que se examinen.

Todos los proyectos, actividades y las pruebas objetivas, deberán tener una calificación mínima de 5,00 para poder mediar.

A. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR LA/EL DOCENTE

→ Estudiantes que asisten a clase: evaluación continua

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender el significado del diseño contemplando sus características comunicativas, semióticas, estéticas, sociológicas y culturales. Conseguir la asimilación y dominio adecuados de los contenidos de la materia. Lograr claridad y concisión en el desarrollo de las ideas y una correcta comunicación personal tanto oral como escrita. Demostrar capacidad crítica y de análisis. Utilizar de forma correcta el lenguaje de la materia. Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.	30%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender el significado del diseño contemplando sus características comunicativas, semióticas, estéticas, sociológicas y culturales. Demostrar capacidad de interpretación de los procedimientos retóricos que se establecen en la experiencia comunicativa del diseño. Entender la naturaleza de los patrones culturales, las transformaciones del arte popular y la dinámica de la cultura de masas. Conseguir la asimilación y dominio adecuados de los contenidos de la materia. Lograr claridad y concisión en el desarrollo de las ideas y una correcta comunicación personal tanto oral como escrita. Demostrar capacidad crítica y de análisis. Utilizar de forma correcta el lenguaje de la materia.	60%
PARTICIPACIÓN ACTIVA Lograr claridad y concisión en el desarrollo de las ideas y una correcta comunicación personal tanto oral como escrita. Demostrar capacidad crítica y de análisis. Utilizar de forma correcta el lenguaje de la materia.	10%

→ Estudiantes que no asisten a clase: evaluación final

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender el significado del diseño contemplando sus características comunicativas, semióticas, estéticas, sociológicas y culturales. Conseguir la asimilación y dominio adecuados de los contenidos de la materia. Lograr claridad y concisión en el desarrollo de las ideas y una correcta comunicación personal tanto oral como escrita. Demostrar capacidad crítica y de análisis. Utilizar de forma correcta el lenguaje de la materia. Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.	30%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN	70%

Comprender el significado del diseño contemplando sus características comunicativas, semióticas, estéticas, sociológicas y culturales. Demostrar capacidad de interpretación de los procedimientos retóricos que se establecen en la experiencia comunicativa del diseño.

Entender la naturaleza de los patrones culturales, las transformaciones del arte popular y la dinámica de la cultura de masas. Conseguir la asimilación y dominio adecuados de los contenidos de la materia. Lograr claridad y concisión en el desarrollo de las ideas y una correcta comunicación personal tanto oral como escrita. Demostrar capacidad crítica y de análisis. Utilizar de forma correcta el lenguaje de la materia.

B. CALIFICACIÓN EN EVALUACIÓN REALIZADA POR TRIBUNAL (4ª y 5ª convocatoria)

ELABORACIÓN DE TRABAJOS/PROYECTOS Comprender el significado del diseño contemplando sus características comunicativas, semióticas, estéticas, sociológicas y culturales. Conseguir la asimilación y dominio adecuados de los contenidos de la materia. Lograr claridad y concisión en el desarrollo de las ideas y una correcta comunicación personal tanto oral como escrita. Demostrar capacidad crítica y de análisis. Utilizar de forma correcta el lenguaje de la materia. Demostrar capacidad de investigación y autoaprendizaje.	30%
EXÁMENES / OTRAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN Comprender el significado del diseño contemplando sus características comunicativas, semióticas, estéticas, sociológicas y culturales. Demostrar capacidad de interpretación de los procedimientos retóricos que se establecen en la experiencia comunicativa del diseño. Entender la naturaleza de los patrones culturales, las transformaciones del arte popular y la dinámica de la cultura de masas. Conseguir la asimilación y dominio adecuados de los contenidos de la materia. Lograr claridad y concisión en el desarrollo de las ideas y una correcta comunicación personal tanto oral como escrita. Demostrar capacidad crítica y de análisis. Utilizar de forma correcta el lenguaje de la materia.	70%

8. UTILIZACIÓN DE LA IA

Se permite el uso de IA Generativa con restricciones.

El uso de IA generativa está permitido en ciertas tareas de esta asignatura.

Para conocer en cuáles se permite, se aconseja revisar con detalle las especificaciones de dichas tareas cuando éstas aparezcan en Google Classroom y/o en el temario detallado.

Es responsabilidad del/de la estudiante conocer y aplicar estos requisitos específicos.

En todas las actividades evaluables en este curso. La/el estudiante debe declarar por escrito la utilización que haya hecho de cualquier IA generativa.

→ Protocolo de buenas prácticas

- Solo se emplearán herramientas IA que respeten el RGPD y la LOPDGDD, garantizando la legalidad, privacidad y seguridad en los procesos asistidos por la IA o se aplicarán sistemas de anonimización de datos.
- Las herramientas de IA empleadas por la/el docente, deben estar validadas por el centro y ajustadas a cada etapa educativa con un propósito educativo claro y vinculado al currículo, es decir, que sean relevantes para los objetivos de aprendizaje del curso y que hayan demostrado ser efectivas en entornos educativos.
- La/el estudiante únicamente utilizará las herramientas de IA indicadas por la/el docente.

- Las/los estudiantes deben emplear la IA bajo las instrucciones del profesorado como herramienta de apoyo, no como un sustituto del aprendizaje o el esfuerzo personal.
- Se prohíbe el uso de IA para actividades que constituyan fraude académico, como la generación automática de respuestas en exámenes o la copia de tareas.
- Es fundamental respetar la honestidad académica, y perseguir la originalidad y el pensamiento crítico en todos los trabajos, respetando los derechos de autor.
- La IA debe utilizarse de forma respetuosa y responsable, evitando su uso para generar contenido ofensivo o perjudicial para otros.
- Cuando un/a estudiante utilice IA para elaborar una tarea, debe indicar claramente qué partes han sido generadas con su ayuda.
- No se permite presentar como propio un trabajo creado completamente por IA.
- Las/los estudiantes deben verificar la veracidad de la información proporcionada por la IA, consultando fuentes confiables y contrastando con información primaria siempre que sea posible.

9. RECURSOS

Toda la información relativa a la asignatura se encuentra en la plataforma *Google Classroom*.

→ Recursos del aula

Material audiovisual para el desarrollo de los contenidos teóricos: ordenador, cañón de proyección y pantalla.

Se utilizarán todos los medios disponibles en el centro para la práctica docente: libros depositados en la biblioteca, materiales digitales (pdf.) y videos relacionados con la materia propuestos por el profesor en el aula digital.

→ Recursos de la/el estudiante

Libros y videos recomendados por el profesor.

Materiales digitales (pdf.) aportados por el profesor.

Plataformas LLM (Large Language Model) de IA generativa para diseñar instrucciones precisas ('prompting') que generen textos e imágenes (DeepSeek, ChatGPT, OpenClaw, Claude, Gemini, Banana, Speechify).

10. BIBLIOGRAFÍA

Recursos web.

- <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/30171/649431.pdf?sequence=1>
- <https://revistes.ub.edu/index.php/astrolabio/issue/view/3250>
- <https://hipermediaciones.com/autor/>
- <https://www.enriquedans.com/>
- <https://arquicontable.nam42.cc>
- <https://www.e-flux.com/about>
- <https://proyectoidis.org>
- <https://jacobinlat.com/author/evgeny-morozov/>
- <https://www.aaronbenanav.com>
- <https://www.anthropic.com/research/labor-market-impacts>
- <https://www.citriniresearch.com/p/2028gic>
- <http://garymarcus.com/>
- <https://steipete.me/>
- <https://www.moltbook.com>
- <https://www.darpa.mil/research/programs/machine-common-sense>

Bibliografía desglosada.

Comunicación

- Guardiola, I. (2025). La servidumbre de los protocolos. Arcadia.
- McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación. Paidós.

Semiótica

- Baudrillard, J. (2010). El sistema de los objetos. Siglo XX.
- Groupe Mu. (1993). Tratado del signo visual. Cátedra.

Estética

- Hui, Y. (2025). Arte y cosmotécnica. Caja Negra.
- Vindel, J. (2020). Estética fósil. Arcadia.

Antropología

- Danowski, D. y Viveiros de Castro, E. (2019). ¿Hay mundo por venir? Caja Negra.
- Mauss, M. (1979). Sociología y Antropología. Tecnos.

Sociología

- Sadin, E. (2024). La vida espectral. Caja Negra.
- Zuboff, S. (2020). La era del capitalismo de la vigilancia. Paidós.

Economía

- Graeber, D (2014). En deuda. Una historia alternativa de la economía. Ariel.
- Latouche, S. (2009). Pequeño tratado del decrecimiento sereno. Icaria.

Cultura / Diseño

- Broncano, F. (2023). La escala de las cosas. Humanismo y cultura material. Editorial Delirio.
- Damasio, A. (2025). El extraño orden de las cosas. Ediciones Destino.
- Flusser, V. (1999). Filosofía del diseño. Editorial Síntesis.
- Freud, S. (2008). El malestar en la cultura. Alianza Editorial.
- Lovink, G. (2019). Tristes por diseño. Consonni.