



CAMPUS
DE EXCELENCIA
INTERNACIONAL

PROCESO DE COORDINACIÓN
DE LAS ENSEÑANZAS
PR/CL/001

CSDMM

Centro superior
de Diseño de
Moda

ANX-PR/CL/001-01

GUÍA DE APRENDIZAJE

ASIGNATURA

815000013 – CULTURA DEL DISEÑO

PLAN DE ESTUDIOS

81DM – GRADO EN DISEÑO DE MODA

CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2023/2024 – cuarto semestre

Índice

Guía de Aprendizaje

1. Datos descriptivos	2
2. Profesorado	2
3. Requisitos previos obligatorios	3
4. Conocimientos previos recomendados	3
5. Competencias y resultados del aprendizaje	4
6. Descripción de la Asignatura	4
7. Cronograma	5
8. Actividades y criterios de evaluación	7
9. Recursos didácticos	8
10. Otra información.....	10

1. Datos descriptivos

1.1 Datos de la asignatura.

Nombre de la Asignatura	815000013 – Cultura del Diseño
Nº de Créditos	6 ECTS
Carácter	Materia básica
Curso	2º curso
Semestre	4º Semestre
Periodo de impartición	Febrero - junio
Idiomas de Impartición	Castellano
Titulación	81DM – Grado en Diseño de Moda
Centro responsable de la titulación	Centro Superior de Diseño de Moda
Curso Académico	2023 – 2024

2. Profesorado

2.1. Profesorado implicado en la docencia.

Nombre	Departamento	Despacho	Correo electrónico	Horario de tutorías*
Joan Bruno Rodríguez Pastor		00.07e	jb.rodriquez@fundisma.upm.es	Jueves de 17.30 a 19.30

* Las horas de tutoría son orientativas y pueden sufrir modificaciones. Se deberá confirmar los horarios de tutorías con el profesorado.

2.2. Personal investigador en formación o similar.

Nombre	Correo electrónico	Profesor responsable

2.3. Profesorado externo.

Nombre	Correo electrónico	Centro de procedencia

3. Requisitos previos obligatorios

3.1 Asignaturas previas requeridas para cursar la asignatura.

Sin requisitos previos.

3.2 Otros requisitos previos para cursar la asignatura.

Sin requisitos previos.

4. Conocimientos previos recomendados

4.1 Asignaturas previas que se recomienda haber cursado.

Sin requisitos previos.

4.2 Otros conocimientos previos recomendados para cursar la asignatura.

Sin requisitos previos.

5. Competencias y resultados del aprendizaje

5.1. Competencias

/COMPETENCIAS BÁSICAS O GENERALES

CB3. Que los estudiantes tengan capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudios) para emitir que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

/COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE14. Comprender la influencia social del diseño y de la cultura, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción y el conocimiento de modo que pueda aplicarse al diseño de moda.

/COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT3. Aplicar la comunicación oral y escrita. Los alumnos transmiten conocimientos y expresan ideas y argumentos de manera clara, rigurosa y convincente, tanto de forma oral como escrita, utilizando los recursos gráficos y los medios necesarios adecuadamente y adaptándose a las características de la situación y de la audiencia.

5.2. Resultados del aprendizaje

/Introducir la filosofía del diseño como disciplina que indaga sobre el propio hecho de diseñar.

/Comprender y conocer las implicaciones del hecho de diseñar.

/Reflexionar sobre el papel del diseño en la cultura del siglo XX y XXI.

/Comprender el posicionamiento del término design thinking y sus herramientas principales.

/Dotar al estudiante de referencias bibliográficas e históricas.

6. Descripción de la Asignatura y temario

6.1. Descripción de la asignatura.

La asignatura cultura del diseño se presenta como un espacio para reflexionar acerca del hecho de diseñar. En este sentido, el diseñador se dibuja como un intermediario entre el mundo de las ideas y su materialización en conceptos y productos. La evolución cultural y la propia evolución del término diseño han conducido a que los denominados productos de diseño abarquen un espectro cada vez más amplio. Especialmente interesante, es el diseño de experiencias y servicios en torno a los productos diseñados, y la comunicación de su propuesta de valor.

Sobre este contexto, la asignatura también será un espacio para reflexionar acerca del rol del diseñador en la sociedad, y cómo esa traducción de la idea a lo material lleva implícitamente el desarrollo de marcos de referencia o *frame* en sintonía con su tiempo. Muestra de ello es el papel de la sostenibilidad como *frame* esencial en el diseño de producto actual.

Por último, la asignatura también será un espacio para comprender el papel que actualmente juega el término design thinking. Íntimamente ligado a la innovación y al mundo start-up, bajo el concepto de design thinking se agrupan diferentes técnicas de diseño estratégico las cuales permitirán explorar la relación forma-función desde la perspectiva de usuarios y mercados.

Con esta aproximación, la asignatura pretende mostrar que más allá de una serie ordenada de pasos metodológicos que guían el proceso de diseño, el pensamiento de diseño responde, en su origen, a la necesidad del diseñador de incorporar, en su proceso creativo, diferentes puntos de vista, lenguajes, sensaciones, texturas, materiales, impresiones, expectativas, condiciones de contorno, etc. Esa forma integradora de pensar es, esencialmente, cultura del diseño.

6.2 Temario de la asignatura.

- Reflexiones en torno a la acción de diseñar.
- Movimientos históricos del diseño.
- Filosofía del diseño: estudio de los procesos creativos.
- La sistematización del proceso de diseño. Reflexión en torno a dichos modelos.
- Design thinking en la sociedad actual.
- Herramientas actuales de design thinking: concepto de diseño estratégico.
- El papel del diseñador en la sociedad.
- Desarrollo de marcos de referencia.

7. Cronograma

7.1. Cronograma de la asignatura*.

Sem.	Actividad en el aula	Actividad Presencial en Aula	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1-4	Reflexiones en torno al hecho de diseñar. Concepto de diseño estratégico: forma, función y estrategia. Filosofía del diseño.	Clases teóricas y prácticas.		Asistencia a clase y participación.
5-8	Concepto de design thinking: posicionamiento actual y herramientas principales.	Clases teóricas y prácticas.		Asistencia a clase y participación.
9-10	El papel del diseñador en la sociedad y el desarrollo de marcos de referencia.	Clases teóricas y prácticas.		Asistencia a clase y participación.

Sem.	Actividad en el aula	Actividad Presencial en Aula	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
11-15	Movimientos históricos.	Clases teóricas y prácticas.		Asistencia a clase y participación.
15-17	Aplicación de las herramientas estudiadas. Presentaciones finales.	Clases prácticas.		Presentación de trabajos finales.

* El cronograma sigue una planificación teórica de la asignatura y puede sufrir modificaciones durante el curso derivadas de la COVID 19.

** Para el cálculo de los valores totales, se estima que por cada crédito ECTS el alumno dedicará dependiendo del plan de estudios, entre 26 y 27 horas de trabajo presencial y no presencial.

8. Actividades y criterios de evaluación

8.1. Actividades de evaluación de la asignatura.

8.1.1. Evaluación (progresiva).

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
1-16	Cultura del diseño: participación en clase	Continua	Presencial	17 sem.	20%	0	CT3 CB3 CE14
17	Presentación escrita y oral de un trabajo a desarrollar durante el cuatrimestre.	Continua	Presencial	3 horas	80%	5,0	CT3 CB3 CE14

8.1.2. Prueba de evaluación global.

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
	Evaluación de conceptos teóricos y de herramientas prácticas.	Oral/proyecto/escrito	Presencial	2 horas	100%	5,0	CT3 CB3 CE14

8.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria.

Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
Evaluación de conceptos teóricos y de herramientas prácticas.	Oral/proyecto/escrito	Presencial	2 horas	100%	5,0	CT3 CB3 CE14

8.2. Criterios de Evaluación.

- **Sistema de evaluación progresiva de la asignatura:**
 - o Para optar a la evaluación progresiva, el estudiante deberá asistir al menos a un 80% de las clases presenciales. El no cumplimiento de dicho requisito, le impedirá aprobar la asignatura por evaluación progresiva, debiendo acudir a la prueba final.
 - o En la evaluación progresiva, se contabilizará la participación en clase, mediante preguntas, participación en los debates o presentaciones y actividades sugeridas y realizadas a iniciativa de los estudiantes. Este bloque, contabilizará un 20% de la nota por evaluación progresiva.
 - o El 80% restante de la nota se obtendrá mediante la presentación oral de un trabajo que se enunciará en las primeras semanas de clase, que se desarrollará a lo largo del cuatrimestre, y que la última semana de clase los estudiantes presentarán. Dicho trabajo deberá tener un soporte de presentación o memoria, que los estudiantes también entregarán.
- **Evaluación mediante prueba global:**
 - o La prueba global consistirá en un examen oral y escrito en el que se preguntará al alumno por conceptos teóricos y prácticos pertenecientes al temario de la asignatura. Tendrá una duración de dos horas.
- **Evaluación extraordinaria:**
 - o La evaluación extraordinaria consistirá en un examen oral y escrito en el que se preguntará al alumno por conceptos teóricos y prácticos pertenecientes al temario de la asignatura. Tendrá una duración de dos horas.
- **Liberación de bloques de asignatura (art. 12.2):**
 - o No se contempla la evaluación por bloques. Es decir, que un estudiante que haya participado en clase, pero no pueda presentar el trabajo final, no conservará dicha nota a la hora de las pruebas globales o extraordinarias.

9. Recursos didácticos

9.1. Recursos didácticos de la asignatura.

Nombre	Tipo	Observaciones
Buchanan, R. (2009). <i>Thinking about Design: An Historical Perspective</i> . In A. Meijers (Ed.), <i>Philosophy of Technology and Engineering</i>	Recursos bibliográficos Monografías	Buena perspectiva histórica al diseño moderno desde sus inicios, combinando aproximación artística y tecnológica.

Sciences (409-453). : Elsevier B.V.	Bibliografía básica	
Benavides, E. M. (2008). <i>Ética Borrosa</i> . Madrid: Madrid Éride.	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía básica	Ensayo filosófico en forma de diálogo en el que se presenta un categórico universal para la toma de decisiones.
Benavides, E. M. (2011). Woodhead Publishing in Mechanical Engineering. <i>Advanced Engineering Design : An Integrated Approach</i> . Elsevier Science.	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía básica	Visión integrada de métodos de ingeniería del diseño y breve explicación del proceso de diseño.
Brown, T. (2009). Change by Design. <i>How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation</i> . Harper Collins.	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía básica	Visión del Design Thinking como catalizador del cambio, escrito por el CEO de IDEO.
Dorst, K. (2015). <i>Frame Innovation. Create New Thinking by Design</i> . Cambridge, Massachusetts: MIT Press.	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía básica	Manual de referencia sobre la innovación basada en frames.
Flusser, V., <i>Filosofía del Diseño</i> , 1990.	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía básica	Colección de artículos en torno a diferentes temas de diseño.
Kandinsky, V. (1912). <i>De lo espiritual en el Arte</i> . Barcelona, Paidós 1996.	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía básica	Ensayo para desde la perspectiva del diseño, comprender la función, más allá de lo tangible, de los elementos fundamentales de representación.
Gilles Lipovetsky (1987), <i>El imperio de lo efímero: la moda y su destino en las sociedades modernas</i> .	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía básica	La moda como elemento esencial para comprender lo humano. Tendencias históricas, económicas y sociales: una visión integrada.
McDonough, W., & Braungart, M. (2002). <i>Cradle to cradle: Remaking the way we make things</i> . North point press.	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía básica	Manual de referencia sobre diseño sostenible.
Ortega y Gasset (1925), <i>La deshumanización del arte</i> .	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía básica	Ensayo en torno a la historia del pensamiento estético.
Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). <i>Business Model Generation: A Handbook for Visionaries, Game Changers, and Challengers</i> . Hoboken (New Jersey): John Wiley & Sons.	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía básica	Manual de referencia sobre el diseño de modelos de negocio.
Norman, D. (2013). <i>The Design of Everyday Things</i> . Perseus Books.	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía básica	Manual de referencia en diseño conceptual y en su relación en la interacción con el usuario.
Ries, Eric. (2011). <i>The Lean Start-Up. How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses</i> , Crown Publishing, New York, 2011.	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía complementaria	Manual de referencia sobre el método Lean Start-up.
Schon, D. A. (1983). <i>The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action</i> . New York: Basic Books.	Recursos bibliográficos Monografías	Monografía que asienta las bases del diseño como 'reflective practice'.

	Bibliografía complementaria	
Simon, H. A. (1970). <i>The Sciences of the Artificial</i> . Cambridge, Massachusetts: MIT Press.	Recursos bibliográficos Monografías Bibliografía complementaria	Monografía que asienta las bases de la ciencia del diseño.

EQUIPAMIENTO

- / El ofrecido por el CSDMM: aulas dotadas de proyectores y mesas de trabajo, talleres.
- / Biblioteca del Campus Sur.

10. Otra información

10.1. Otra información sobre la asignatura.

COMUNICACIÓN

- **Horarios de tutorías:** Bajo cita previa acordada con el profesor a través del mail jb.rodriguez@fundisma.upm.es
- **Periodo de respuesta:** Cualquier duda, consulta o demás recibida al correo electrónico será atendida y respondida en un plazo máximo de 72 horas. Los fines de semana no computarán en dichas horas ni se emitirán respuestas.

PLATAFORMAS

- **Plataformas:** ZOOM y MOODLE UPM

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

- **Objetivos de Desarrollo Sostenible:**

La asignatura ha sido programada en su contenido teniendo en cuenta la mayoría de los aspectos relativos a los objetivos de desarrollo sostenible adoptados por las Naciones Unidas.

Salud y bienestar, educación de calidad, igualdad de género, agua limpia y saneamiento, energía asequible, trabajo decente y crecimiento económico, reducción de las desigualdades, consumo responsable, acción por el clima, paz justicia e instituciones sólidas.