

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID
bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN BELLAS ARTES					
Departamento de Escultura y Formación Artística					
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA					
ASIGNATURA:	CULTURA Y SOCIEDAD PARA EL DISEÑO				
Módulo	FUENTES AUXILIARES				
DATOS BÁSICOS:					
Curso:	2º				
Carácter:	Obligatoria				
Carga Docente T/P:	6 ECTS				
CUATRIMESTRE:	1º y 2º		GRUPO/S	1, 2 y 3 A	
PROFESOR/ES:	Luis Manuel Mayo Vega	AULA:	G1:119A G2: 120 G3:119B	TALLER	Despacho 121
e-mail: lmayoveg@art.ucm.es móvil: 628 21 65 75			DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA		
			CAMPUS VIRTUAL		

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:
La asignatura <i>Sociología para el Diseño</i> pertenece a la Materia de Fuentes auxiliares, materia fundamental de tipo teórico y práctico. Tiene como objetivo el desarrollo de hábitos de reflexión en los campos los movimientos culturales en relación con el diseño y el aprendizaje de la implicación de las variables sociológicas y antropológicas en el Diseño. La asignatura <i>Sociología para el Diseño</i> facilita al estudiante un enfoque comunicativo sobre los productos del diseño: le permite comprender los circuitos sociales y temporales del Diseño y de su propia creación; facilita contenidos sobre las prácticas de creación y consumo del diseño, y sobre el marco social de la producción de objetos e imágenes en diferentes culturas. <i>Sociología para el Diseño</i> ofrece al estudiante métodos de análisis sociológicos y antropológicos aplicados al Diseño.

TEMA	OBJETIVO
1, Introducción: investigaciones de referencia. 1.1, Estudios sobre diseño de objetos, signos y rituales de Mauss y Leroi-Gourhan. 1.2, Metodología para estudiar las lógicas de diseño: el enfoque de Van Lier. 1.3, El enfoque de modelo de negocio de Osterwalder y Pigneur aplicado al diseño 1.4, Estudio comparativo de escuelas sociológicas y antropológicas ante el análisis del diseño	Objetivos generales: O.G.3. O.G.5.y O.G.7. Objetivos específicos Conocer y manejar los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño. Saber realizar análisis de discurso y aplicar este método al campo del Diseño. Saber realizar análisis de objetos e imágenes y aplicar este método al campo del Diseño
2, Marco social de las diferentes lógicas de diseño: 2.1, Sociedades forrajeras, enfoque de Lenski y Kottak 2.2, Sociedad occidental tradicional, enfoque de Orti 2.3, Sociedad de consumo actual, enfoque de Baudrillard	Objetivos generales: O.G.3. O.G.5.y O.G.7. Objetivos específicos Conocer y manejar los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño. Saber realizar análisis de discurso y aplicar este método al campo del Diseño. Saber realizar análisis de objetos e imágenes y aplicar este método al campo del Diseño
3, Figuras creadoras y lógicas de diseño: 3.1, Distintas perspectivas sobre chamanes, enfoques de Levi-Strauss, Torrey, Evans-Pritchard 3.2, Designio y realización en Occidente, enfoque de Marx 3.3, Diseño y sociedad de masas postindustrial, enfoques de Alonso	Objetivos generales: O.G.3. O.G.5.y O.G.7. Objetivos específicos Conocer y manejar los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño. Saber realizar análisis de discurso y aplicar este método al campo del Diseño. Saber realizar análisis de objetos e imágenes y aplicar este método al campo del Diseño.
4, Concepto de materia y lógicas de diseño: 4.1, Materia mítica, juego y creación, enfoque de Huizinga y Caillois	Objetivos generales: O.G.3. O.G.5.y O.G.7. Objetivos específicos Conocer y manejar los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño.

4.2, Materia prima, mercancía y logos, enfoques de los presocráticos, de Platón y Aristóteles 4.3, Estándares de calidad y materiales de consumo, enfoque de Manzini	Saber realizar análisis de discurso y aplicar este método al campo del Diseño. Saber realizar análisis de objetos e imágenes y aplicar este método al campo del Diseño
5, Estructura constructiva y lógicas de diseño: 5.1, Semiótica del diseño, magia y significación: enfoques de Freud y Frazer. 5.2, Herramienta, máquina, industrialización: enfoque de Mumford. 5.3, Creatividad consumista en la sociedad actual: enfoque de Bauman	Objetivos generales: O.G.3. O.G.5.y O.G.7. Objetivos específicos Conocer y manejar los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño. Saber realizar análisis de discurso y aplicar este método al campo del Diseño. Saber realizar análisis de objetos e imágenes y aplicar este método al campo del Diseño.
6, Estructura plástica y lógicas de diseño: 6.1, Gestalt y animismo: adorno mítico, enfoque de Levy-Bruhl 6.2, Gestalt, visión y diseño tradicional: enfoque de Gombrich y Panofski 6.3, Gestalt consumista: el kitsch: enfoque de Moles y Dorflès	Objetivos generales: O.G.3. O.G.5.y O.G.7. Objetivos específicos Conocer y manejar los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño. Saber realizar análisis de discurso y aplicar este método al campo del Diseño. Saber realizar análisis de objetos e imágenes y aplicar este método al campo del Diseño.
7, Estructura de manejo y lógicas de diseño: 7.1, Chamanismo y totemismo, kula y potlatch, enfoques de Mauss y Malinowski 7.2, Ética protestante, espíritu y diseño capitalistas: enfoque de Weber 7.3, Estilos de vida, consumo y distinción: enfoque de Bourdieu	Objetivos generales: O.G.3. O.G.5.y O.G.7. Objetivos específicos Conocer y manejar los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño. Saber realizar análisis de discurso y aplicar este método al campo del Diseño. Saber realizar análisis de objetos e imágenes y aplicar este método al campo del Diseño
8, Lenguaje y lógicas de diseño: 8.1, Palabras tabú y rango social: enfoque de Turner 8.2, Metáfora como recurso de diseño: enfoque de Lizcano 8.3, Lenguaje, publicidad y diseño actuales: enfoque de Chaves y Klein	Objetivos generales: O.G.3. O.G.5.y O.G.7. Objetivos específicos Conocer y manejar los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño. Saber realizar análisis de discurso y aplicar este método al campo del Diseño. Saber realizar análisis de objetos e imágenes y aplicar este método al campo del Diseño
9, Conceptos de espacio y lógicas de diseño: 9.1, Espacio mítico y pasajes: enfoque de Van Gennep 9.2, Espacio tradicional, mapas y ciudades: enfoque de Lynch 9.3, Los no-lugares: enfoque de Augé	Objetivos generales: O.G.3. O.G.5.y O.G.7. Objetivos específicos Conocer y manejar los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño. Saber realizar análisis de discurso y aplicar este método al campo del Diseño. Saber realizar análisis de objetos e imágenes y aplicar este método al campo del Diseño..
10, Conceptos de tiempo y lógicas de diseño: 10.1, Tiempo analógico simbólico: enfoque de Thapar 10.2, Tiempo tradicional, utopía y progreso: enfoque de Nisbet y Mannheim 10.3, Tiempo de moda y consumo: enfoque de Simmel	Objetivos generales: O.G.3. O.G.5.y O.G.7. Objetivos específicos Conocer y manejar los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño. Saber realizar análisis de discurso y aplicar este método al campo del Diseño. Saber realizar análisis de objetos e imágenes y aplicar este método al campo del Diseño..
11, Causalidad y lógicas de diseño: 11.1, Causa-efecto del mito: enfoque de Cassirer 11.2, Causalidad y principios universales del diseño: enfoque de Lidwell 11.3, Causa y efecto en la sociedad actual: el enfoque de Bloor	Objetivos generales: O.G.3. O.G.5.y O.G.7. Objetivos específicos Conocer y manejar los conceptos y definiciones de la antropología aplicada al Diseño. Saber realizar análisis de discurso y aplicar este método al campo del Diseño. Saber realizar análisis de objetos e imágenes y aplicar este método al campo del Diseño..

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	
FEBRERO // JUNIO // JULIO ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:	Recuperación de julio: Examen 1: tipo test sobre los apuntes de clase publicados en campus virtual. Examen 2: tipo test sobre ejercicios prácticos relacionados con la materia de clase Examen 3: sólo para quienes no hayan expuesto ponencia en clase, tipo test sobre citas de apuntes. Cada calificación se puntúa de 0 a 10. La nota final es la media de $\frac{\text{Examen 1} + \text{Examen 2} + \text{Ponencia o Examen 3}}{3}$ (sumando 15 puntos entre las 3 se logra el Aprobado).
1, Introducción: investigaciones de referencia 2, Marco social de las diferentes lógicas de diseño	Examen de teoría: 33,3% de la nota
3, Figuras creadoras y lógicas de diseño	
4, Concepto de materia y lógicas de diseño.	
5, Estructura constructiva y lógicas de diseño.	

6, Estructura plástica y lógicas de diseño	
7, Estructura de uso y lógicas de diseño	
8, Estructura de manejo y lógicas de diseño	
9, Conceptos de espacio y lógicas de diseño	
10, Conceptos de tiempo y lógicas de diseño.	
11, Causalidad y lógicas de diseño.	
Se trata de un ejercicio práctico a partir de la teoría de clase de acuerdo con la materia impartida. Para superar este ejercicio es necesario tener en cuenta la dinámica diaria de clase.	Ejercicio de práctica: 33,3% de la nota
Las ponencias de estudiantes realizadas en clase se preparan con la entrada de campus virtual. El primer día de clase se entregará un cronograma que indica el día en que cada estudiante tiene que exponer su ponencia. Estas presentaciones de clase no incluyen power point. Se realizan ante la clase de viva voz y su duración es inferior a 15 minutos; más tiempo resta puntuación. Incluyen 3 preguntas finales del profesor. Si se suspende algún día de clase (por huelga o enfermedad del profesor) las ponencias del día fallado se desplazan al siguiente día de tutoría. El resto de ponencias no sufre ninguna modificación. Si el estudiante no puede asistir el día de su ponencia está previsto un examen tipo test para	Ponencias o intervenciones de clase: 33,3% de la nota
<ul style="list-style-type: none"> • NOTA IMPORTANTE: <i>Este calendario de ejercicios prácticos es una orientación programática de los mismos, por lo que puede verse alterado en algunos ejercicios por alguna circunstancia ocasional, retornando a continuación a las propuestas indicadas.</i> • (*A+B+C+D: Seleccionados por su calidad del mínimo realizado (70%) necesario para aprobar la asignatura). • <i>Todos los trabajos deberán estar firmados, sellados y numerados según la programación de ejercicios prácticos.</i> • <i>Se entregarán en una carpeta y nunca enrollados o deformados.</i> <i>Se ruega puntualidad para el comienzo de las clases.</i> 	