

## Guia Docent del Grau en Disseny

# 3S\_FB\_Disseny i societat

**Titulació:** Grau en Ensenyaments Artístics Superiors en Disseny en les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte.

**Matèria:** Cultura del disseny

**Tipus:** Formació Bàsica

**Crèdits:** 4 ECTS

**Hores totals:** 100h

**Curs:** 2

**Hores/setmana:** 6,3h

**Semestre:** 3r

**Hores presencials/setmana:** 3h

**Idioma en què s'imparteix:** Català / Castellà

**Hores treball autònom/setmana:** 3,3h

**Prerequisits:** Cap

## 1. Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Disseny i societat pretén relacionar el disseny i el context social i cultural on es desenvolupa.

D'una banda, cal disposar d'uns coneixements mínims sobre les disciplines que s'han ocupat d'aquestes qüestions, com ara l'antropologia i la sociologia. I, de l'altra, cal analitzar quin paper ha tingut tradicionalment el disseny i quin hauria de complir en la societat d'avui i de demà. D'aquesta manera, l'assignatura es planteja com un recorregut que comença en l'antropologia i s'interroga sobre qüestions com ara la definició de cultura, l'imaginari o la tradició. A continuació, la sociologia agafa el relleu entenent que els mitjans de comunicació de masses passen a ocupar el lloc de la tradició religiosa com a transmissors dels models socials. Finalment, l'ètica tanca el cercle en plantejar quina és l'actuació que ha de tenir el dissenyador en la societat actual.

La intenció no és especialitzar l'alumnat en aquestes disciplines, sinó posar el debat sobre la taula i fer-li veure la necessitat de reflexionar i prendre una posició conscient i reflexionada sobre les qüestions plantejades.

## 2. Continguts de l'assignatura

La antropologia aplicada al disseny. Definició, objectius i metodologies.

- Definició de cultura.
- Tipus de cultures.
- El disseny com a element definidor de cultura.

La sociologia aplicada al disseny. Definició, objectius i metodologies. Models i societats.

- La funció del disseny a la societat de consum.
- La utilitat del disseny a la societat actual.

La responsabilitat social del disseny. L'ètica del dissenyador.

## Guia Docent del Grau en Disseny

### 3. Competències treballades a l'assignatura (Real Decret 633/2010)

| Competències transversals |                                                                                              | Matèria | Assignatura |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------|
| CT-02                     | Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament. | X       | X           |
| CT-07                     | Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.     | X       | X           |
| CT-08                     | Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.                                        | X       | X           |

| Competències generals |                                                                                                      | Matèria | Assignatura |
|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------|
| CG-03                 | Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica. | X       | X           |
| CG-06                 | Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.             | X       | X           |
| CG-13                 | Conèixer el context econòmic, social i cultural en el qual té lloc el disseny.                       | X       | X           |

| Competències específiques de Disseny Gràfic |                                                                                                                                                                                                                                 | Matèria | Assignatura |
|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------|
| GRA-15                                      | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció. | X       | X           |

| Competències específiques de Disseny d'Interiors |                                                                                                                                                                                                                                  | Matèria | Assignatura |
|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------|
| INT-15                                           | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció. | X       | X           |

| Competències específiques de Disseny de Moda |                                                                                                                                                                                                                                    | Matèria | Assignatura |
|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------|
| MOD-15                                       | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per a generar identitat, innovació i qualitat en la producció. | X       | X           |

| Competències específiques de Disseny de Producte |                                                                                                                                                                                                                                  | Matèria | Assignatura |
|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------|
| PRO-15                                           | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció. | X       | X           |

### 4. Resultats d'aprenentatge

| RA  | Descripció del resultat d'aprenentatge                                        | Competències |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| RA1 | Gestionar adequadament la informació.                                         | CT-02        |
| RA2 | Utilitzar la capacitat informativa, expressiva i comunicativa del llenguatge. | CT-07        |

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

3S\_FB\_Disseny i societat

Imprès 2026-4-7

2

## Guia Docent del Grau en Disseny

|     |                                                                                                              |                                            |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| RA3 | Establir connexions perceptives de cara a la creació i anàlisi del disseny.                                  | CG-06 / CG-13                              |
| RA4 | Valorar i demostrar sensibilitat envers la funció i el paper de l'art i del disseny a la societat.           | GRA-15 /<br>PRO-15 /<br>MOD-15 /<br>INT-15 |
| RA5 | Tenir sentit crític. Exposar raonadament idees pròpies i alienes.                                            | CG-13                                      |
| RA6 | Mostrar un nivell òptim pel que fa a l'expressió verbal i escrita en català-castellà (ortografia i sintaxi). | CT-07                                      |
| RA7 | Treballar de manera autònoma i en equip, valorant l'esforç del treball en equip.                             | CT-07                                      |

### 5. Metodologies docents de l'assignatura

| Codi | Tipologia                        | Descripció                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | S'aplica |
|------|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| MD1  | Conferència i/o classe magistral | El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.                                                                                                                                                                                                | X        |
| MD2  | Debat i/o discussió              | El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.                                                                                                                                                                | X        |
| MD3  | Lectures i/o comentaris          | Ús de textos o materials seleccionats com a punt de partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat entre els estudiants.                                                                                                                                                                  | X        |
| MD4  | Proves i/o exàmens               | Activitat formal i estructurada per tal de recollir evidències sobre el grau d'assoliment dels coneixements, habilitats o competències per part de l'alumnat. Aquesta pot ser escrita, oral o pràctica i inclou una varietat de formats: qüestionaris, problemes, preguntes obertes, exercicis pràctics, etc. | X        |
| MD6  | Presentacions i/o defenses       | Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.                                                                                                                                                                                                                 | X        |
| MD7  | Estudi de casos                  | Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de l'especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.                                                                                                                | X        |
| MD8  | Treball per projectes            | Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.                                                                                                                                                                                                         | X        |
| MD10 | Aula invertida                   | Traslladar part de l'aprenentatge teòric fora de l'aula, mitjançant materials en línia o recursos preparats pel docent, per dedicar el temps presencial a activitats pràctiques, participatives i d'aplicació del coneixement.                                                                                | X        |
| MD11 | Treball col·laboratiu            | Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.                                                                                                                                                         | X        |
| MD12 | Metodologies àgils               | Tipologia de treball en equip en la que la feina es realitza en diversos terminis de temps curts.                                                                                                                                                                                                             | X        |
| MD13 | Jocs de rol                      | Representació de rols amb la finalitat d'exemplificar una situació i els diferents punts de vista sobre aquesta.                                                                                                                                                                                              | X        |
| MD14 | Altres                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | X        |

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

3S\_FB\_Disseny i societat

Imprès 2026-4-7

3

## Guia Docent del Grau en Disseny

### 6. Activitats formatives de l'assignatura

| Codi | Descripció                                                                                                | Durada | Percentatge |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------|
| AF1  | Examen escrit                                                                                             | 2-4h   | 0-25%       |
| AF2  | Assaig individual amb recerca documental.                                                                 | 10-35h | 30-50%      |
| AF3  | Assaig en grup. Recerca de materials per a la discussió en classe: terminologia i argumentacions.         | 10-35h | 10-30%      |
| AF4  | Lectura i anàlisi de textos, comentari d'audiovisuals i de notícies relacionades amb els temes a tractar. | 10-35h | 25-30%      |

### 7. Sistemes d'avaluació

Per la seva tipologia i programa educatiu, totes les assignatures dels estudis de grau en disseny de l'ESDAPC tenen prevista l'avaluació contínua com a procediment per a regular i qualificar els aprenentatges assolits per l'alumnat durant el semestre.

En cas de no assolir el nivell de suficiència en les activitats avaluatives dins de les fites de tancament plantejades en la programació de l'assignatura, les activitats no superades es podran corregir i/o completar dins del procediment de recuperació que defineix el professorat en la seva programació.

#### 7.1. Avaluació contínua

##### Criteris generals d'avaluació

L'ESDAPC fixa uns **criteris generals d'avaluació** que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- Qualificació de l'assignatura: Es farà mitjana ponderada de les qualificacions obtingudes en cadascuna de les activitats formatives d'acord amb els percentatges descrits a la guia docent i la programació d'aula. La superació de l'assignatura s' assolirà amb una nota de 5,0 (Aprobat). Totes les activitats avaluatives es poden corregir i/o completar dins del procediment de recuperació dins de l'avaluació contínua que defineix el professorat en la seva programació d'aula.
- L'assistència a classe és imprescindible per tal de poder garantir que l'aprenentatge és progressiu, flexible i permet la retroalimentació i els ajustos en el seu assoliment dins de l'avaluació contínua. Per aquesta raó, l'assistència a classe és obligatòria. El professorat estableix els mecanismes per fer-ne el control. L'estudiant que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials de l'assignatura perd el dret a l'avaluació contínua i podrà presentar-se a la recuperació fora de l'avaluació contínua que es defineix a la guia docent i la programació d'aula de l'assignatura. En casos d'absentisme greu, amb una assistència inferior al 60% de les hores presencials de l'assignatura, l'estudiant perdrà el dret a ser avaluat i tindrà una qualificació de "No presentat".
- La capacitat per organitzar i planificar les tasques, forma part dels resultats d'aprenentatge que l'estudiant ha d'assolir dins del procés formatiu, per tant les entregues de les activitats avaluatives

## Guia Docent del Grau en Disseny

hauran d'ajustar-se als terminis, el format i els continguts definits en l'enunciat de l'activitat per tal de poder ser qualificades. Les activitats presentades fora de termini, format i/o continguts mínims es consideraran fora del procés d'avaluació contínua, no s'avalua dins d'aquesta i podrà tornar-la a entregar com a recuperació.

- En cas de coincidència d'un lliurament o examen amb una situació de força major, l'estudiant podrà sol·licitar lliurar una activitat fora de termini o repetir un examen, sense ser considerada fora de l'avaluació continuada. Aquest lliurament o examen es portarà a terme segons les condicions i calendari que determini el professorat.
  - Per causa de força major s'entén: malaltia greu o incapacitat temporal (hospitalització) de l'alumne/a o d'un familiar de primer grau, coincidència amb un examen oficial de nivell d'idioma o de carnet de conduir, deures inexcusables davant l'administració o defunció d'un familiar de primer o segon grau. S'haurà de sol·licitar de manera argumentada i justificada en forma de [sol·licitud genèrica](#), adreçada a la direcció del campus, i haurà d'incloure necessàriament l'original amb segell del document acreditatiu de la causa major al·legada.
- El procés d'avaluació es fonamenta en el treball personal de l'estudiant i pressuposa l'autenticitat de l'autoria i l'originalitat dels exercicis realitzats. Qualsevol acte de còpia i/o plagi o ús irregular de la Intel·ligència Artificial (IA) suposarà el suspens immediat i irrevocable de l'activitat avaluable, sense dret a recuperació.

Tot i això, i sense entrar en contradicció amb aquests criteris generals, cada docent podrà definir altres condicions específiques complementàries, que es recullen en aquesta guia docent.

Aquestes condicions complementàries no poden suposar en cap cas la penalització o limitació de la qualificació d'una activitat, ni la pèrdua de dret a recuperació d'una activitat.

### Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Capacitat d'elaborar un discurs coherent.

Ús correcte del llenguatge i de la terminologia pertinent. Bona redacció.

Bon ús de les fonts d'informació. Saber escollir continguts d'interès i citar les referències adequadament.

Resposta objectiva i correcta de les preguntes proposades.

Mostrar reflexió crítica envers el tema.

### Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Proves escrites

Autoavaluació

Coavaluació

## Guia Docent del Grau en Disseny

### 7.2. Recuperació

#### Criteris generals de recuperació

L'ESDAPC fixa uns criteris generals de recuperació que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- L'ESDAPC preveu una única recuperació per activitat. La recuperació de les activitats suspeses es farà en els terminis definits per el professorat en la seva programació d'aula dins del mateix semestre. En cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'alumnat podrà lliurar les activitats de recuperació durant la darrera setmana lectiva del semestre.

#### Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Es valora la pertinent gestió de la informació i la capacitat d'integrar els continguts de l'assignatura a partir de la reflexió crítica. Les evidències es recullen a partir de la recuperació de les activitats definides en la present Guia Docent: prova escrita, assaig individual, assaig grupal i activitats d'ampliació.

En aquest cas, la recuperació de les activitats dins de l'avaluació contínua es realitzarà a partir de l'ampliació del contingut i exigència en la bibliografia consultada.

#### Criteris específics fora de l'avaluació contínua

L'alumnat que ha superat el 20% de faltes no justificades i no té una exempció o justificació de causa major o ha incomplert amb les condicions de termini i format d'entrega de les activitats avaluatives i no té una exempció o justificació de causa major, perd el dret a l'avaluació contínua.

En aquest cas i sempre que no superi el 60% de les faltes d'assistència pot optar a la recuperació.

Es mantenen els criteris específics de l'avaluació contínua, i queden exclosos els generals que depenen del seguiment continuat de l'assignatura.

#### Instruments de recuperació de l'assignatura fora de l'avaluació contínua

Aquesta recuperació consistirà en el treball de manera autònoma dels diferents textos de la bibliografia bàsica definida a la Guia Docent, així com d'aquella treballada durant l'assignatura, per la realització d'una prova escrita.

Aquesta pot ser en format examen, qüestionari, desenvolupament d'un tema o qualsevol fórmula escrita oportuna.

## 8. Atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu

La present Guia Docent té en consideració l'atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu que comprèn dos marcs de referència que la sostenen:

- MISU: Mesures i Suports Universals per afavorir el desenvolupament personal i social en

## Guia Docent del Grau en Disseny

equitat i igualtat.

- DUA: Disseny Universal de l'Aprenentatge, que permet crear situacions d'aprenentatge flexibles a partir d'un disseny que detecta i minimitza les barreres del context, des d'un inici, i que considera la variabilitat.

Tanmateix, per assegurar la llibertat de pensament i d'oportunitats en relació amb la perspectiva de gènere, es porta a terme una dinàmica coeducadora que evita la predisposició de tractaments diferencials, atribucions de rols o suposicions d'habilitats determinades per motius de gènere.

Les MISU i DUA s'aplicarà a tot l'alumnat d'ESDAPC. Aquell alumnat amb necessitat d'unes mesures i suports addicionals, es recolliran mitjançant un Pla de Suport Individualitzat.

### 9. Còpia, plagi i honestedat acadèmica

Des del punt de vista legal el plagi és una infracció del dret d'autoria.

Les NOFC de l'ESDAPC descriuen en el seu apartat 5.4 les conductes irregulars en el procediment de l'avaluació, entre les quals hi ha la còpia o el plagi en qualsevol activitat acadèmica.

### 10. Ús de la Intel·ligència Artificial (IA)

L'ESDAPC reconeix el valor de la Intel·ligència Artificial (IA) en l'àmbit educatiu, alhora que posa de manifest els riscos que comporta si no s'utilitza de manera ètica, crítica i responsable. L'ús de la IA en el context docent i avaluatiu es regeix pels principis, criteris i recomanacions establerts a la Guia d'ús ètic i responsable de la Intel·ligència Artificial de l'ESDAPC, que constitueix el document institucional de referència en aquesta matèria.

En aquest sentit, en cada activitat d'avaluació s'informarà l'alumnat sobre les eines i els recursos d'IA que es poden utilitzar i en quines condicions, recomanant-ne l'ús com a eina d'assistència durant el procés de recerca, d'anàlisi o d'exploració conceptual, però no com a substitució del treball propi ni del criteri professional.

Per la seva banda, l'alumnat es compromet a seguir les indicacions de l'ESDAPC a l'hora de dur a terme les activitats d'avaluació, així com els criteris recollits a la Guia d'ús ètic i responsable de la IA. En aquest marc, l'alumnat haurà de citar de manera transparent les eines d'IA utilitzades i identificar explícitament els textos, imatges o altres continguts generats amb sistemes d'IA, que no es podran presentar com a producció pròpia.

Un mal ús de la Intel·ligència Artificial pot afectar greument l'avaluació de les activitats avaluatives. En cas de dubte, es recomana que, abans del lliurament, l'alumnat consulti el professorat responsable de l'assignatura.

La concreció de l'ús de la Intel·ligència Artificial en cada assignatura —incloent-hi les eines autoritzades, les condicions d'ús i els criteris d'avaluació associats— es definirà a la programació d'aula, on el professorat contextualitzarà la Guia docent i la Guia d'ús ètic i responsable de la IA en funció dels objectius, competències i metodologies de l'assignatura.

En tots els casos, l'alumnat és responsable dels possibles errors, omissions o biaixos que pugui generar la Intel·ligència Artificial utilitzada en el procés de treball.

## Guia Docent del Grau en Disseny

### 11. Fonts d'informació i recursos didàctics

#### Bibliografia bàsica

BOURDIEU, Pierre. Sobre la televisión. Anagrama. Barcelona, 1997.  
CHAVES, Norberto. El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2001.  
HARRIS, Marvin. Vacas, Cerdos, Guerras y Brujas. Alianza Editorial. Madrid, 2004 (primer capítol: Brujas)  
PAPANÉK, Victor. Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social. Editorial Pol. len 2014  
PELTA, Raquel. Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico. Editorial Paidós. Barcelona, 2003  
ROBERTS, Lucienne. Good: Ética en el diseño gráfico. Index Book. Barcelona, 2006

#### Bibliografia de consulta i altres recursos

ALCINA, José. Arte y antropología. Alianza. Madrid, 1988  
ALONSO, Javier. Comportamiento del consumidor. Esic Editorial, 2004  
ARIÑO, Antonio. Sociología de la cultura. Ed. Ariel, Barcelona, 1997 ATKIN, Douglas, El culto de las marcas . Ed. Robinbook, 2005  
AUGÉ, Marc i COLLEYN, Jean-Paul. Qué es la antropología. Paidós Studio 164. Barcelona, 2005  
BAGGINI, Julian. Más allá de la noticia: la filosofía detrás de los titulares. Cátedra. Madrid, 2004  
BARLEY, Nigel. El antropólogo inocente. Anagrama. Barcelona, 1991  
BARON, R. A. i BYRNE, D. Psicología Social. Ed. Prentice Hall. Madrid, 1998  
BASSAT, Lluís. El libro rojo de la publicidad. Ed. Plaza & Janés de bolsillo Barcelona 2001  
BASSAT, Lluís. El libro rojo de las marcas. Ed. Plaza & Janés de bolsillo Barcelona, 2001  
BAUMAN, Zigmunt. Mundo consumo. Ètica del individuo en la aldea global. Paidós contextos. Madrid.  
BAUMAN, Zygmunt. Temps líquids. Viure una època d'incertesa. Viena edicions. Portàtil. Barcelona, 2011.  
BERGER, L. Peter. Invitació a la sociologia. Una perspectiva humanística. Edit. Herder. Barcelona, 2009.  
BERGER, P. LUCKMANN, T. (1993) La construcción social de la realidad. Buenos Aires: Amorrortu Editores.  
BERNSTEIN, B. Poder, educación y conciencia. El roure. Barcelona, 1990  
BOHANNAN, Paul i GLAZER, Mark. Antropología Lecturas McGraw-Hill, 2001  
BOORMAN, Neil. NO marcas. Diario de un anticonsumista. Temas de Hoy. Madrid, 2008.  
BOURDIEU, Pierre. Las reglas del arte. Ed. Anagrama. Barcelona, 1995  
BOURDIEU, Pierre. Sociología y cultura. Edit. Grijalbo, 1990  
BOURDIEU, Pierre. La distinción. Criterio y bases sociales del gusto. Taurus. Madrid, 1991  
BOURDIEU, Pierre. Sobre la televisión. Anagrama. Barcelona, 1997  
BRIZEDINE, L. El cerebro femenino. RBA. Barcelona, 2006 CALVERA, Anna. Arte? Diseño G.G, 2003  
CAPARRÓS LERA, J.M., CRUSELLS, Magí i MAMBOLA, Ricard. 100 Documentales para explicar història. De Flaherty a Michael Moore. Alianza Editorial. Madrid, 2010.  
CARDÚS I ROS, Salvador. Sociologia , Ed. Uoc 2009 CASTELLS, Manuel. La sociedad red, Alianza Editorial  
CHARBONNIER, Georges. Entrevistas con Claude Levi-Strauss. Amorrortu, 2007  
CHAVES, Norberto. El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Ed. Custavo Gili, Barcelona, 2001  
DE FUSCO, Renato. Historia del diseño. Edic. Santa & Cole, 2005 DOUGLAS, Mary. Estilos de pensar. Gedisa. Barcelona, 1998 DUVIGNAUD, Jean. Sociología del arte. Ed. Península, 1988  
Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda: una visión sociológica*. Paidós Ibérica.  
ERNER, Guillaume. Sociología de las tendencias. Editorial GG, 2010 FRANCASTEL, Pierre. Sociología del arte. Alianza/Emecé. Madrid, 1990 FRANK, Thomas. La Conquista de lo Cool. Editorial Alpha Decay 2011

## Guia Docent del Grau en Disseny

- FREVERT, Ute i HAUPT, Heinz-Gerhard. El hombre del siglo XX. Alianza Editorial. Madrid. 2002
- FRUTIGER, Adrian, Signos, símbolos, marcas, señales. Gustavo Gili, 2006
- FURIÓ, Vicenç. Sociología del arte. Ed. Cátedra 2002
- GARCIA VÁZQUEZ, Carlos. Ciudad hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI. Gustavo Gili, 2004
- GARCÍA, Roberto. Conceptos fundamentales de Sociología. Alianza Editorial Madrid. 2007.
- GIDDENS, Anthony i SUTTON, Philip W. Conceptos esenciales de sociología. Alianza editorial. Madrid, 2015
- GIDDENS, Anthony. Sociología. Alianza Editorial . 2010
- GINER, Salvador. Sociologia. Edit. Península. Barcelona, 2010
- GOFFMAN, E. La presentación de la persona en la vida cotidiana. Amorrortu. Buenos Aires, 1993
- HALL, E. T. The Hidden Dimension. AnchorBooks. Londres, 1966
- HARRIS, Marvin. Bueno para comer. Alianza. Madrid, 1990
- HAN, Buyng-Chul. La desaparición de los rituales. Herder Editorial. Barcelona, 2020.
- HAN, Buyng-Chu. Infocracia. La digitalización y la crisis de la democracia. Taurus. Madrid, 2022.
- HARRIS, Marvin. Introducción a la Antropología General. Alianza Editorial. Madrid, 2011
- HAUSER, Arnold. Fundamentos de la sociología del arte. Guadarrama. Barcelona, 1982
- JOSEPH, Isaac. Erving Goffman y la microsociología. Barcelona. Gedisa, 1999
- JULIER, Guy. La Cultura del Diseño. Gustavo Gili. Barcelona, 2010
- KLEIN, Naomi. No logo : el poder de las marcas. Ed. Paidós 2002
- KOTLER i ARMSTRONG. Introducción al Marketing. Ed. Pearson 2008
- KOTTAK, Conrad Philip. Introducción a la antropología cultural: espejo para la humanidad. McGraw-Hill, 2007
- CHARBONNIER, Georges. Entrevistas con Claude Levi-Strauss. Amorrortu, 2007
- LINDSTROM, Martin. Así se manipula al consumidor. Ed. Gestión 2000 , 2011
- LIPOVETSKY, Gilles i ROUX, Elyette. El lujo eterno. De la era de lo sagrado al tiempo de las marcas. Ed. Anagrama, 2007
- LLOBERA, Josep Ramon. Manual d'antropologia cultural. Ed. UOC. Barcelona, 1999
- LÓPEZ VÁZQUEZ, Belén. Publicidad emocional : estrategias creativas. Ed. ESIC 2007
- MAQUET, Jacques. La Experiencia Estética: La mirada de un antropólogo sobre el arte. Celeste Ediciones, 1999
- MARTIN JUEZ, Fernando. Contribuciones para una antropología del diseño. Edit. Gedisa. Barcelona. 2002.
- MARTY, Gisèle. Psicología del arte. Ed. Pirámide, 1999
- MEGGS, Philip i PURVIS, Alston. Historia del diseño gráfico. RM Verlag. Barcelona, 2009
- MILLER, Barbara. Antropología Cultural. Ed. Pearson, 2010
- MORALES, F i AL. Psicología social. McGraw-Hill. Madrid, 1994
- MUNNÉ, F. Entre el individuo y la sociedad. Marcos y teorías actuales de comportamiento interpersonal. Barcelona: PPU 1993.
- NAROTZKY, Viviana. La Barcelona del diseño. Ed. Santacole, Barcelona 2007
- NORMAN, Donald. El diseño emocional. Ed. Paidós, 2005
- NORMAN, Donald. La psicología de los objetos cotidianos. Nerea, 1988
- PASTOUREAU, Michel. Azul, historia de un color. Paidos, Barcelona, 2010
- PASTOUREAU, Michel/SIMONNET, Dominique. Le petit livre des couleurs. Éditions du Panama. Paris, 2005
- PELTA, Raquel. Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico. Editorial Paidós. Barcelona, 2003
- PÉREZ BES, Francisco. La Publicidad comportamental online. Ed. UOC, 2010
- PÉREZ CASTELLANOS, José Hernán. 100 Diseños/ 100 Años. Ed. McGraw-Hill, 2001
- PETER, J.P; OSLOM J.C. Comportamiento del consumidor y Estrategia de Marketing. Ed. McGraw-Hill, 2006
- PRESS Mike i COOPER, Rachel. El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. GG, 2009
- RICARD, André. La aventura creativa. Las raíces del diseño. Editorial Ariel. Barcelona, 2000. RIVERA, Jaime.

## Guia Docent del Grau en Disseny

Conducta del consumidor. Ed.ESIC 2008

ROBERTS, Lucienne. Good:Ética en el diseño gráfico. Index Book. Barcelona, 2006

RODRÍGUEZ ARDURA, Inma. Estratègies i Tècniques de Comunicació. Ed. UOC 2008 ROM, Josep. Els fonaments del disseny gràfic. Trípod. Barcelona, 2005

RUFFIÉ, J. De la biología a la cultura. Ed. Muchnik, Barcelona, 1982

RUIZ DE MAYA, Salvador. Comportamientos de compra del consumidor : 29 casos reales. Ed. ESIC 2006

SABORIT, P. Vidas adosadas, el miedo a los semejantes en la Sociedad contemporánea. Anagrama, 2006

SAVATER, Fernando. Ética para Amador. Ariel. Madrid, 2009

SCHIFFMAN, Leon G. Comportamiento del Consumidor. Ed. Pearson Educación, 2005

SCHÜTZ, Alfred. El problema de la realidad social. Amorrortu Editores, 1979

SILVA, Juan Manuel. ¿Qué es eso de ética profesional? Unam. México, 2001 SPARKE, Penny. Diseño y Cultura. Gustavo Gili, 2010

SPARKE, Penny. Què entenem per recerca en disseny? Algunes respostes des del Regne Unit. Eina, 2005

TEJEDA, Guillermo. Diccionario crítico del diseño. Paidós Diseño 06. Barcelona, 2006

TOURAINÉ, A. El món de les dones. Paidós. Barcelona, 2007 TURNER, V. La selva de los símbolos. Ed. Siglo XXI. Madrid, 1980

VELILLA, Javier. Branding : tendencias y retos en la comunicación de marca. Ed. UOC. Barcelona, 2010

VERDÚ, Vicente. Yo y tu, objetos de lujo. Arena abierta debate, 2005

VINCENT, Norah. Un hombre hecho a sí mism@. Edaf. Santiago de Chile, 2007

VINYETS, Joan. Usuarios al poder. La experiencia del consumidor como referencia. Experimenta (revista) Núm. 41. Madrid, 2002

VVAA. Antropología cultural. Diccionario. Ediciones Rioduero. Madrid, 1986.

VVAA. Diccionari d'Antropologia. Fundació Barcelona. Barcelona, 1993

VVAA. La mirada del sociólogo. Qué es, qué hace, qué dice la sociología. Ed. UOC. Barcelona, 2004

VYGOTSKY, Lev. Psicología del arte. Ed. Paidós 2006

WILLIAMS, Raymond. Sociología de la comunicación y del arte. Ed. Paidós, 1982

### Audiovisuales

## Guia Docent del Grau en Disseny

### 12. Blocs de continguts

|                    |                     |                           |
|--------------------|---------------------|---------------------------|
| <b>ACTIVITAT 1</b> | <b>Durada: 2-4h</b> | <b>Ponderació: 0-25 %</b> |
|--------------------|---------------------|---------------------------|

#### Descripció de l'activitat

Examen escrit sobre la informació proporcionada a l'aula.

#### Continguts

La antropologia aplicada al disseny. Definició, objectius i metodologies.

La sociologia aplicada al disseny. Definició, objectius i metodologies. Models i societats.

La responsabilitat social del disseny. L'ètica del dissenyador.

#### Competències

|         |                                                                                                                         |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CG-03   | Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.                    |
| GRA-15, | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de |
| INT-15, | vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció.                 |
| PRO-15, |                                                                                                                         |
| MOD-15  |                                                                                                                         |
| CG-05   | Actuar com mitjancers entre la tecnologia i l'art, les idees i les finalitats, la cultura i el comerç.                  |
| CG-06   | Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.                                |
| CG-13   | Conèixer el context econòmic, social i cultural en el qual té lloc el disseny.                                          |
| CG-14   | Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.   |
| CG-19   | Demostrear capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació.                                              |

#### Metodologies docents aplicades

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MD4 | Activitat formal i estructurada per tal de recollir evidències sobre el grau d'assoliment dels coneixements, habilitats o competències per part de l'alumnat. Aquesta pot ser escrita, oral o pràctica i inclou una varietat de formats: qüestionaris, problemes, preguntes obertes, exercicis pràctics, etc. |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

#### Resultats d'aprenentatge

|     |                                                                                                              |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RA1 | Gestionar adequadament la informació.                                                                        |
| RA2 | Utilitzar la capacitat informativa, expressiva i comunicativa del llenguatge                                 |
| RA3 | Establir connexions perceptives de cara a la creació i anàlisi del disseny                                   |
| RA4 | Valorar i demostrar sensibilitat envers la funció i el paper de l'art i del disseny a la societat.           |
| RA5 | Tenir sentit crític. Exposar raonadament idees pròpies i alienes.                                            |
| RA6 | Mostrar un nivell òptim pel que fa a l'expressió verbal i escrita en català-castellà (ortografia i sintaxi). |
| RA7 | Treballar de manera autònoma i en equip, valorant l'esforç del treball en equip.                             |

## Guia Docent del Grau en Disseny

### Avaluació contínua

#### Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

20-50% Resposta objectiva i correcta de les preguntes proposades // RA1, RA7  
20-50% Capacitat d'elaborar un discurs coherent. // RA3, RA4, RA5  
5-20% Ús correcte del llenguatge i de la terminologia pertinent. // RA2, RA6  
5-20% Bona redacció. // RA2, RA6  
10-30% Bon ús de les fonts d'informació. // RA1

#### Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Prova escrita

#### Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

20-50% Resposta objectiva i correcta de les preguntes proposades // RA1, RA7  
20-50% Capacitat d'elaborar un discurs coherent. // RA3, RA4, RA5  
5-20% Ús correcte del llenguatge i de la terminologia pertinent. // RA2, RA6  
5-20% Bona redacció. // RA2, RA6  
10-30% Bon ús de les fonts d'informació. // RA1

#### Recuperació fora de l'avaluació contínua

#### Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

20-50% Resposta objectiva i correcta de les preguntes proposades // RA1, RA7  
20-50% Capacitat d'elaborar un discurs coherent. // RA3, RA4, RA5  
5-20% Ús correcte del llenguatge i de la terminologia pertinent. // RA2, RA6  
5-20% Bona redacció. // RA2, RA6  
10-30% Bon ús de les fonts d'informació. // RA1

#### Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Prova escrita

## Guia Docent del Grau en Disseny

|                    |                       |                            |
|--------------------|-----------------------|----------------------------|
| <b>ACTIVITAT 2</b> | <b>Durada: 10-35h</b> | <b>Ponderació: 30-50 %</b> |
|--------------------|-----------------------|----------------------------|

### Descripció de l'activitat

Assaig individual amb recerca documental.

Resum i ampliació personal dels temes tractats a classe, a partir de les discussions en grup i les lectures proposades.

### Continguts

La sociologia aplicada al disseny. Definició, objectius i metodologies. Models i societats.

- La funció del disseny a la societat de consum.
- La utilitat del disseny a la societat actual.

### Competències

|                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CG-03<br>GRA-15,<br>INT-15,<br>PRO-15,<br>MOD-15 | Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.<br>Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció.                                                                       |
| CG-05<br>CG-06<br>CG-13<br>CG-14                 | Actuar com mitjancers entre la tecnologia i l'art, les idees i les finalitats, la cultura i el comerç.<br>Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.<br>Conèixer el context econòmic, social i cultural en el qual té lloc el disseny.<br>Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals. |
| CG-19<br>CT-02<br>CT-08                          | Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació.<br>Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.<br>Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.                                                                                                                                                                            |

### Metodologies docents aplicades

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MD1 | El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.                                                                                                                                                                                                |
| MD2 | El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.                                                                                                                                                                |
| MD3 | Ús de textos o materials seleccionats com a punt de partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat entre els estudiants.                                                                                                                                                                  |
| MD4 | Activitat formal i estructurada per tal de recollir evidències sobre el grau d'assoliment dels coneixements, habilitats o competències per part de l'alumnat. Aquesta pot ser escrita, oral o pràctica i inclou una varietat de formats: qüestionaris, problemes, preguntes obertes, exercicis pràctics, etc. |
| MD6 | Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.                                                                                                                                                                                                                 |
| MD7 | Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.                                                                                                               |

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

3S\_FB\_Disseny i societat

Imprès 2026-4-7

13

## Guia Docent del Grau en Disseny

### Resultats d'aprenentatge

|     |                                                                                                              |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RA1 | Gestionar adequadament la informació.                                                                        |
| RA2 | Utilitzar la capacitat informativa, expressiva i comunicativa del llenguatge                                 |
| RA3 | Establir connexions perceptives de cara a la creació i anàlisi del disseny                                   |
| RA4 | Valorar i demostrar sensibilitat envers la funció i el paper de l'art i del disseny a la societat.           |
| RA5 | Tenir sentit crític. Exposar raonadament idees pròpies i alienes.                                            |
| RA6 | Mostrar un nivell òptim pel que fa a l'expressió verbal i escrita en català-castellà (ortografia i sintaxi). |
| RA7 | Treballar de manera autònoma i en equip, valorant l'esforç del treball en equip.                             |

### Avaluació contínua

#### Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

20-60% Capacitat d'elaborar un discurs coherent. // RA2, RA3, RA7  
10-30% Riquesa en els continguts. // RA4, RA5  
5-20% Ús correcte del llenguatge i de la terminologia pertinent. // RA6  
5-20% Bona redacció. // RA6  
10-30% Bon ús de les fonts d'informació. // RA1

#### Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Treball, debat, exposició i/o prova escrita.

#### Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

20-60% Capacitat d'elaborar un discurs coherent. // RA2, RA3, RA7  
10-30% Riquesa en els continguts. // RA4, RA5  
5-20% Ús correcte del llenguatge i de la terminologia pertinent. // RA6  
5-20% Bona redacció. // RA6  
10-30% Bon ús de les fonts d'informació. // RA1

### Recuperació fora de l'avaluació contínua

#### Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

20-50% Resposta objectiva i correcta de les preguntes proposades // RA4, RA5  
20-50% Capacitat d'elaborar un discurs coherent. // RA2, RA3, RA7  
5-20% Ús correcte del llenguatge i de la terminologia pertinent. // RA1, RA6  
5-20% Bona redacció. // RA1  
10-30% Bon ús de les fonts d'informació.

#### Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Prova escrita o Treball escrit

## Guia Docent del Grau en Disseny

|                    |                       |                            |
|--------------------|-----------------------|----------------------------|
| <b>ACTIVITAT 3</b> | <b>Durada: 10-35h</b> | <b>Ponderació: 10-30 %</b> |
|--------------------|-----------------------|----------------------------|

### Descripció de l'activitat

Assaig en grup. Recerca de materials per a la discussió en classe: terminologia i argumentacions.

### Continguts

3- La responsabilitat social del disseny. L'ètica del dissenyador.

### Competències

|                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CG-03<br>GRA-15,<br>INT-15,<br>PRO-15,<br>MOD-15            | Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.<br>Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció.                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| CG-05<br>CG-06<br>CG-13<br>CG-14<br>CG-19<br>CT-07<br>CT-08 | Actuar com mitjancers entre la tecnologia i l'art, les idees i les finalitats, la cultura i el comerç.<br>Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.<br>Conèixer el context econòmic, social i cultural en el qual té lloc el disseny.<br>Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.<br>Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació.<br>Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.<br>Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments. |

### Metodologies docents aplicades

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MD1 | El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.                                                                                                                                                                                                |
| MD2 | El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.                                                                                                                                                                |
| MD3 | Ús de textos o materials seleccionats com a punt de partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat entre els estudiants.                                                                                                                                                                  |
| MD4 | Activitat formal i estructurada per tal de recollir evidències sobre el grau d'assoliment dels coneixements, habilitats o competències per part de l'alumnat. Aquesta pot ser escrita, oral o pràctica i inclou una varietat de formats: qüestionaris, problemes, preguntes obertes, exercicis pràctics, etc. |
| MD6 | Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.                                                                                                                                                                                                                 |
| MD7 | Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de l'especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.                                                                                                                |
| MD8 | Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.                                                                                                                                                                                                         |

### Resultats d'aprenentatge

|     |                                                                              |
|-----|------------------------------------------------------------------------------|
| RA1 | Gestionar adequadament la informació.                                        |
| RA2 | Utilitzar la capacitat informativa, expressiva i comunicativa del llenguatge |

## Guia Docent del Grau en Disseny

|     |                                                                                                              |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RA3 | Establir connexions perceptives de cara a la creació i anàlisi del disseny.                                  |
| RA4 | Valorar i demostrar sensibilitat envers la funció i el paper de l'art i del disseny a la societat.           |
| RA5 | Tenir sentit crític. Exposar raonadament idees pròpies i alienes.                                            |
| RA6 | Mostrar un nivell òptim pel que fa a l'expressió verbal i escrita en català-castellà (ortografia i sintaxi). |
| RA7 | Treballar de manera autònoma i en equip, valorant l'esforç del treball en equip.                             |

### Avaluació contínua

#### Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

30-60% Elaborar un discurs coherent seguint les pautes de treball donades. // RA2, RA3, RA4, RA5  
10-20% Saber escollir continguts d'interès i citar les referències adequadament. // RA5, RA6  
20-50% Mostrar reflexió crítica envers el tema // RA5  
0-25% Autoavaluació d'un mateix i dels altres membres del grup (qüestionari) // RA7

#### Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Treball, debat, exposició i/o prova escrita.

#### Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

20-50% Resposta objectiva i correcta de les preguntes proposades // RA1, RA7  
20-50% Capacitat d'elaborar un discurs coherent. // RA2, RA3, RA4, RA5  
5-20% Ús correcte del llenguatge i de la terminologia pertinent. // RA6  
5-20% Bona redacció. // RA6  
10-30% Bon ús de les fonts d'informació. // RA1

#### Recuperació fora de l'avaluació contínua

#### Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

20-50% Resposta objectiva i correcta de les preguntes proposades // RA1, RA7  
20-50% Capacitat d'elaborar un discurs coherent. // RA2, RA3, RA4, RA5  
5-20% Ús correcte del llenguatge i de la terminologia pertinent. // RA6  
5-20% Bona redacció. // RA6  
10-30% Bon ús de les fonts d'informació. // RA1

#### Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Prova escrita

## Guia Docent del Grau en Disseny

|                    |                       |                            |
|--------------------|-----------------------|----------------------------|
| <b>ACTIVITAT 4</b> | <b>Durada: 10-35h</b> | <b>Ponderació: 20-30 %</b> |
|--------------------|-----------------------|----------------------------|

### Descripció de l'activitat

Lectura i anàlisi de textos, comentari d'audiovisuals i de notícies relacionades amb els temes a tractar.

### Continguts

La antropologia aplicada al disseny. Definició, objectius i metodologies.

La sociologia aplicada al disseny. Definició, objectius i metodologies. Models i societats.

La responsabilitat social del disseny. L'ètica del dissenyador.

### Competències

|                                         |                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CG-03                                   | Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.                                                                                                                            |
| GRA-15,<br>INT-15,<br>PRO-15,<br>MOD-15 | Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat a la producció. |
| CG-05                                   | Actuar com mitjancers entre la tecnologia i l'art, les idees i les finalitats, la cultura i el comerç.                                                                                                                          |
| CG-06                                   | Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.                                                                                                                                        |
| CG-13                                   | Conèixer el context econòmic, social i cultural en el qual té lloc el disseny.                                                                                                                                                  |
| CG-14                                   | Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.                                                                                                           |
| CG-19                                   | Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies d'investigació.                                                                                                                                                       |

### Metodologies docents aplicades

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MD1 | El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.                                                                                                                                                                                                |
| MD2 | El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.                                                                                                                                                                |
| MD3 | Ús de textos o materials seleccionats com a punt de partida per promoure la reflexió, la comprensió crítica i el debat entre els estudiants.                                                                                                                                                                  |
| MD4 | Activitat formal i estructurada per tal de recollir evidències sobre el grau d'assoliment dels coneixements, habilitats o competències per part de l'alumnat. Aquesta pot ser escrita, oral o pràctica i inclou una varietat de formats: qüestionaris, problemes, preguntes obertes, exercicis pràctics, etc. |
| MD6 | Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.                                                                                                                                                                                                                 |
| MD7 | Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.                                                                                                               |
| MD8 | Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.                                                                                                                                                                                                         |

### Resultats d'aprenentatge

|     |                                                                                                    |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RA1 | Gestionar adequadament la informació.                                                              |
| RA2 | Utilitzar la capacitat informativa, expressiva i comunicativa del llenguatge                       |
| RA3 | Establir connexions perceptives de cara a la creació i anàlisi del disseny.                        |
| RA4 | Valorar i demostrar sensibilitat envers la funció i el paper de l'art i del disseny a la societat. |

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

3S\_FB\_Disseny i societat

Imprès 2026-4-7

17

## Guia Docent del Grau en Disseny

|     |                                                                                                              |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RA5 | Tenir sentit crític. Exposar raonadament idees pròpies i alienes.                                            |
| RA6 | Mostrar un nivell òptim pel que fa a l'expressió verbal i escrita en català-castellà (ortografia i sintaxi). |
| RA7 | Treballar de manera autònoma i en equip, valorant l'esforç del treball en equip.                             |

### Avaluació contínua

#### Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

10-20% El resultat respon objectivament i correctament a l'encàrrec demanat. // RA1, RA7  
20-50% Mostrar reflexió crítica envers el tema // RA3, RA4,  
10-30% Capacitat d'elaborar un discurs coherent. // RA5  
10-30% Riquesa en els continguts. // RA4  
0-25% Expressió oral sòlida en la forma i els continguts. // RA2, RA6

#### Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Treball, debat, exposició i/o prova escrita.

#### Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

10-20% El resultat respon objectivament i correctament a l'encàrrec demanat. // RA1, RA7  
20-50% Mostrar reflexió crítica envers el tema // RA3, RA4,  
10-30% Capacitat d'elaborar un discurs coherent. // RA5  
10-30% Riquesa en els continguts. // RA4  
0-25% Expressió oral sòlida en la forma i els continguts. // RA2, RA6

### Recuperació fora de l'avaluació contínua

#### Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

10-20% El resultat respon objectivament i correctament a l'encàrrec demanat. // RA1, RA7  
20-50% Mostrar reflexió crítica envers el tema // RA3, RA4,  
10-30% Capacitat d'elaborar un discurs coherent. // RA5  
10-30% Riquesa en els continguts. // RA4  
0-25% Expressió oral sòlida en la forma i els continguts. // RA2, RA6

#### Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Prova escrita