

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Código: 200799

Créditos: 6

Carácter: FORMACIÓN OPTATIVA

Materia: TEORÍA Y ENTORNO

Curso: CUARTO

Semestre: SEGUNDO

Equipo docente: Laura Ciria

Horas de dedicación: 150h

Horas lectivas: 54h

Horas autónomas: 96h

DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA

Esta materia es de carácter optativo y de metodología teórica-práctica. Se entiende la práctica, entonces, como una dimensión articulada con las de teoría, praxis y poiesis, en relación con las situaciones, procesos y contextos que se abordan y en los que esta articulación se da. En base a esto, el objetivo general de la materia es poner énfasis en diferentes campos de acción en los que el entorno adquiere una especial relevancia y condición para el desarrollo de las artes y los diseños ya sea en su dimensión aplicada, investigativa como en las de gestión, circulación, distribución y exhibición.

En las seis asignaturas que componen la materia se abordarán espacios, lógicas, redes y plataformas tanto de gestión cultural como de difusión de las artes y los diseños; se introducirá a los/las alumnos/as en la práctica del relato curatorial en su dimensión mediadora, creadora e implicada con el contexto creativo contemporáneo; se reforzará su condición investigadora mediante el empleo de la anticipación y los principios de los estudios del futuro; se abordarán herramientas y metodologías de los campos específicos de la dirección creativa y artística.

COMISARIADO DE EXPOSICIONES

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

DIRECCIÓN CREATIVA

GESTIÓN CULTURAL

INNOVACIÓN Y ANTICIPACIÓN

PLATAFORMAS DE DIFUSIÓN

INNOVACIÓN Y ANTICIPACIÓN.

Asignatura de carácter optativo que forma parte de la materia "Teoría y contexto" del 2º semestre de 4º curso. Busca dar al alumno una base para entender el presente de la innovación, tanto en el ámbito de las artes, las artes aplicadas y el diseño, como en el tecnocientífico y social, que le permita situarse en este contexto y poder especular y anticipar situaciones futuras.

OBJETIVOS

Se trata de que el estudiante desarrolle una actitud crítica, reflexiva, contrastada y razonada sobre su contemporaneidad y los posibles futuros de la sociedad, de manera que tenga la habilidad de innovar y de anticipar lo que vendrá en su área de interés.

COMPETENCIAS

E02. Analizar y relacionar teorías, conceptos y saberes de las diversas áreas de conocimiento (sociales, científicas, de las artes y de los diseños).

E16. Hacer propuestas específicas en el campo de las artes y de los diseños, así como saber formalizarlas, aplicando estrategias, métodos, instrumentos y lenguajes adecuados a cada situación y contexto.

E17. Identificar y valorar la incidencia de los resultados del trabajo personal en el contexto social, cultural y profesional.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

T01. Escuchar activamente valorando las aportaciones ajenas para la construcción de los propios posicionamientos.

T03. Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.

T04. Ejercer el posicionamiento personal y las capacidades críticas y autocríticas en procesos de transformación del contexto.

T05. Comunicar y expresarse eficazmente, teniendo en cuenta el destinatario y el medio.

T06. Trabajar de forma colaborativa, multidisciplinar y transdisciplinar.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1(E02.42). Aplicar el concepto de innovación, así como los planteamientos, recursos y metodologías de los llamados estudios del futuro.

RA2 (E16.26). Investigar y emplear recursos de anticipación como herramienta para trazar líneas de futuro.

RA3 (E17.20). Integrar el conocimiento del presente comprendido como futuro del pasado materializado, en el marco de trabajo de innovación y anticipación en artes y diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE TRANSVERSALES

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

- T01.1. Construir posicionamiento y criterio propios tanto a partir de su trabajo como a partir del diálogo con otras propuestas o agentes.
- T01.2. Reconocer las cualidades del trabajo de los demás como fuente de aprendizaje.
- T03.1. Organizar y gestionar de forma autónoma los tiempos en los procesos de aprendizaje y en su itinerario formativo en el grado.
- T03.2. Gestionar de forma eficiente los recursos que están implicados en los procesos de aprendizaje, tanto los que le han sido facilitados como los que de forma autónoma adquiere.
- T04.1. Revisar su proceso de trabajo a partir de criterios tanto pedagógicos como de originalidad.
- T05.1. Organizar las ideas y transmitir las con eficiencia y creatividad.
- T05.2. Elegir el medio adecuado a cada situación comunicativa.
- T06.1. Distribuir los roles en un entorno colectivo de trabajo derivado de un proyecto según habilidades y disciplinas implicadas.
- T06.2. Trabajar de forma horizontal y cruzada en entornos colaborativos como fuente de desarrollo personal y grupal.

CONTENIDOS

La asignatura se articula sobre los ejes espacial, temporal, textual y contextual. La innovación en nuestro presente, con ejemplos y contextos contemporáneos, presente entendido como el único de los futuros del pasado que se ha realizado. Este conocimiento del presente a partir del pasado permite el siguiente paso, trazar líneas de futuros posibles. Así, a partir de la demarcación de la innovación contemporánea, la asignatura se convierte en una especulación sobre futuros para dar como resultado la anticipación. La acción propuesta a partir de la anticipación será el trabajo sobre un posible futuro en nuestro presente.

Los contenidos se estructuran en 3 partes. Las dos primeras orientadas a entender qué es la innovación, la tercera permite adentrarse en los estudios del futuro. Todas ellas siempre llevadas hacia los intereses y acciones en los ámbitos de las artes, las artes aplicadas y el diseño.

Marco general de la innovación

Ingenio, creatividad e innovación.

Vivir retrospectivamente. Copia, combina, transforma.

Innovación tecnológica, social y colaborativa.

Miradas a la innovación

Historia de las artes, la artesanía y el diseño.

Arqueologías de la innovación.

Historia de las ciencias y la tecnología.

Anticipación y prospectiva

Anticipación y acción.

Future Studies. Teorías prospectivas y diseño de escenarios.

Utopías. De Thomas More a Mark Stevenson.

Distopías. "Un mundo feliz" vs "1984".

Energía y materia. Teorías colapsistas y sostenibilidad.

Robots, robots everywhere! Posthumanismo y filosofía mecánica.

Disfrutar hasta la muerte. Psicopolítica y redes sociales.

La ciudad del futuro.

La simulación social.

METODOLOGÍA

La asignatura es de fuerte contenido teórico. El peso de cada sesión recae en la lectura de textos, el visionado de documentales y vídeos y las explicaciones del profesor, escogidos y organizados de forma que sirvan para la elaboración por parte del estudiante de su propio pensamiento sobre la innovación y el futuro. A lo largo del proceso se desarrollan de forma paralela actividades teórico-prácticas para acercar la teoría a los intereses prácticos del estudiante y a los contextos de las artes y el diseño. Finalmente, cada sesión dispone también de un tiempo para la presentación oral y el debate abierto.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicación: 150h

Horas actividades dirigidas: 22,5h (15%)

Horas actividades supervisadas: 22,5h (15%)

Horas aprendizaje autónomo: 96h (64%)

Horas actividades de evaluación: 9h (6%)

Actividad dirigida:

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Presentación y discusión de contenidos teóricos, referencias y casos de estudio y visitas y/o presentaciones de expertos.
Metodología de aprendizaje: Valoración y discusión crítica colectiva i/o exposición de contenidos prácticos y debate.
Descripción: Se realiza en el aula y consiste en la exposición por parte del profesor de los contenidos teóricos de la asignatura. También incluye debates dirigidos sobre estos contenidos.
Resultados de aprendizaje: RA1, RA2, RA3

Actividad supervisada:

Seguimiento supervisado por el profesor. Discusión y puesta en común de contenidos. Realización de ejercicios en el aula o taller.

Metodología de aprendizaje: Asesoramiento sobre los procesos de formalización del trabajo propio del alumno. Seguimiento y tutorización de los procesos metodológicos y de los resultados parciales del trabajo propio del alumno. Presentación pública y discusión crítica colectiva.

Descripción: Se lleva a cabo en el aula y consiste en la realización de ejercicios teórico-prácticos por parte del estudiante, tanto individualmente como en grupo, con el asesoramiento y seguimiento por parte del profesor. Incluye también la tutorización para la realización de los ejercicios de evaluación de la asignatura y la presentación en el aula de textos y otros contenidos.

Resultados de aprendizaje: RA1, RA2, RA3

Actividad autónoma:

Búsqueda de documentación: fuentes primarias, bibliografía, casos de estudio y referentes. Lectura de textos. Trabajo práctico autónomo.

Metodología de aprendizaje: Tratamiento de la información y/o lectura comprensiva de elementos formales y matéricos.

Descripción: Preparación de los ejercicios de la asignatura por parte del estudiante. Incluye la lectura de textos y otros contenidos, la escritura de las memorias correspondientes a los ejercicios y la preparación de las presentaciones en el aula.

Resultados de aprendizaje: RA1, RA2, RA3

Actividad d'evaluación:

Presentaciones de los ejercicios y de los resultados parciales o finales.

Metodología de aprendizaje: Comentario y revisión, individual o en grupo, de ejercicios y resultados parciales o finales.

Descripción: Presentaciones orales de las actividades y ejercicios propuestos. Asistencia a las clases y participación en los debates. Memorias escritas de los ejercicios de evaluación de la asignatura. Comentario y debate sobre los resultados grupales del curso entre todo el alumnado y profesorado. Revisión de contenidos y ejercicios. Propuestas de mejora. Entrevistas individuales con los alumnos.

Resultados de aprendizaje: RA1, RA2, RA3

SISTEMA DE EVALUACIÓN

La asistencia a clase es obligatoria: el estudiante debe asistir a un mínimo de un 80% de clases, en caso contrario la evaluación final bajará considerablemente.

Para poder superar la asignatura se deben realizar, presentar y entregar todos los trabajos del curso dentro de los plazos fijados. Cada trabajo representa una parte de la nota final, que también tendrá en cuenta el proceso de aprendizaje a lo largo del curso, la participación y la asistencia.

al estudiante que durante el curso haya hecho un seguimiento adecuado de la asignatura (asistencia, entregas, presentaciones), y le quede algún aspecto no adquirido, se le dará la oportunidad de poder superar la materia realizando un trabajo autónomo adicional o rehaciendo alguna de las actividades o pruebas de evaluación al final del semestre. En todo caso, para poder ir a la recuperación el alumno debe tener una nota mínima de 4 en la evaluación de la asignatura, debe haber asistido regularmente a la asignatura y debe haber entregado todos los ejercicios de reevaluación. La recuperación no sirve para subir nota.

SISTEMA DE EVALUACIÓN COMÚN A LA MATERIA

Evaluación continua a través del seguimiento del proceso de aprendizaje. 35%

Evaluación continua de la exposición y/o realización de ejercicios y trabajos. 35%

Evaluación puntual a través de seminarios, debates, visitas y/o otras actividades colectivas. 30%

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARCIALES

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Ejercicio 1: Presentación oral de 5 minutos sobre una persona innovadora del ámbito de las artes, las artes aplicadas o el diseño. Se valorarán los argumentos usados en su defensa, la calidad del discurso y de los recursos audiovisuales, la adecuación al tiempo, y las respuestas a las preguntas planteadas por el profesor y el resto de estudiantes. 20%
Resultados de aprendizaje: RA1, RA3

Ejercicio 2: Elaboración de un ensayo escrito sobre la innovación y sobre un tema previamente pactado con el profesor relacionado con los tratados en las 6 primeras sesiones de clase. Se valorará la capacidad de comunicar ideas relevantes, la contextualización, el uso de recursos teóricos de la asignatura y la corrección del discurso escrito. 20%
Resultados de aprendizaje: RA1, RA2, RA3

Ejercicio 3: Este ejercicio consta de dos partes:

Primera parte: Elaboración de 3 escenarios de futuro alrededor de un tema escogido por el estudiante y pactado con el profesor: un escenario óptimo, uno tendencial y uno extremo. Se entregará un documento escrito con mapas conceptuales y tablas de variables de cada escenario. Se presentarán los escenarios de forma oral al resto del grupo.

Segunda parte: Elaboración de una propuesta de anticipación y acción dentro del tema escogido que incluya la adaptación a los 3 escenarios previamente descritos.

Se evaluarán las presentaciones orales de las dos partes y la memoria escrita que recoja todo el ejercicio. Se valorará la capacidad de anticipación de los escenarios y la adaptación de la propuesta práctica a cada uno de ellos. 40%

Resultados de aprendizaje: RA1, RA2, RA3

También se evaluará la participación, la lectura comentada, las presentaciones y la asistencia. 20%

RECUPERACIÓN

1. La nota mínima media de curso tiene que estar entre 4 y 4,99.
2. El alumno/a tiene que haber estado previamente evaluado en un conjunto de actividades el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura.
3. La asistencia tiene que haber estado igual o superior al 70% de las horas lectivas presenciales.

BIBLIOGRAFÍA

BERKUN, Scott. *The myths of innovation*. Sebastopol (Canadá): O'Reilly, 2007.

BLAST, Gerald, CARAYANNIS, Elias, CAMPBELL, David (eds.). *Arts, Research, Innovation and Society*. New York: Springer, 2015.

BYUNG-CHUL, Han. *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder, 2010.

BYUNG-CHUL, Han. *Psicopolítica*. Barcelona: Herder, 2014.

CASTAÑER, X. i CAMPOS, L. *The Determinants of Artistic Innovation: Bringing in the role of organisations*. *Journal of Cultural Economics*. 2002, 26, pp.29-52.

DANTO, Arthur C. *La Madonna del futuro. Ensayos en un mundo del arte plural*. Barcelona: Paidós, 2003.

DE BONO, Edward. *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1994.

FLORIDA, Richard. *The Rise of the Creative Class*. New York: Basic Books, 2002.

FORD, Martin. *The rise of robots. Technology and the threat of a jobless future*. New York: Basic Books, 2015.

GODET, Michel. *De la anticipación a la acción. Manual de prospectiva y estrategia*. Barcelona: Marcombo, 1993.

HEATH, Joseph i POTTER, Andrew. *Rebelarse vende. El negocio de la contracultura*. Barcelona: Taurus, 2004.

IONE, Amy. *Innovation and Visualization. Trajectories, Strategies, and Myths*. New York: Rodopi, 2004.

KEVLES, D. *Patents, Protections, and Privileges: The Establishment of Intellectual Property in Animals and Plants*, *Isis*, 2007, 98, p. 323-331.

KNOBEL, Michele i LANKSHEAR, Colin (2011). *Remix. La nueva escritura popular*. Cuadernos Comillas, 2011, 1, p. 105-126.

LEHRER, Jonah. *Imaginar. Cómo funciona la creatividad*. Barcelona: RBA, 2012.

LESSIG, Lawrence. *Free culture. How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: The Penguin Press, 2004.

LESSIG, Lawrence. *Remix. Making art and commerce thrive in the hybrid economy*. New York: The Penguin Press, 2008.

LESTER, R. i PIORE, M. *Innovation: The Missing Dimension*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2004.

LEVITAS, Ruth. *Utopia as method. The imaginary reconstitution of society*. Hampshire: Palgrave MacMillan, 2013.

LOLAS, Fernando (ed.). *Ética e innovación tecnológica*. Universidad de Chile, 2006.

MARINA, José Antonio. *Elogio y refutación del ingenio*. Barcelona: Anagrama, 1992.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

MARINA, José Antonio. *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama, 1993.
MILLER, Arthur I. *Insights of genius. Imagery and Creativity in Science and Art*. New York: Springer-Verlag, 1996.
NADIN, Mihai (ed.). *Anticipation across disciplines*. New York: Springer, 2016.
POSTMAN, Neil. *Divertirse hasta morir. El discurso público en la era del "show bussiness"*. Madrid: La Tempestad, 2001.
ROBINSON, Ken. *El elemento. Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Barcelona: Mondadori, 2009.
RODARI, Gianni. *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*. Barcelona: Ediciones Del Bronce, 1996.
STEVENSON, Mark. *An optimists tour of the future*. London: Profile Books, 2011.
VAN DER LEEUW, Sander. *La arqueología de la innovación: enseñanzas para nuestro tiempo*. Innovación. Perspectivas para el siglo XXI. Madrid: BBVA. 2011, p. 31-51.

PROGRAMACIÓ

L'assignatura es desplega setmanalment durant 18 setmanes, és a dir, sessió per setmana seguint la següent distribució:

I. Marco general de la innovació

Sesió 1

Presentació de la assignatura y debate abierto en el aula sobre intereses, creatividad e innovación.

Sesió 2

Visionado del documental Remix y debate en el aula.

Sesió 3

Innovación tecnológica, social y colaborativa. Explicaciones y debate.

II. Miradas a la innovació

Sesió 4

Innovación en las artes, las artes aplicadas y el diseño. Presentación oral de los alumnos.

Sesió 5

Los estudios arqueológicos y la innovación. Arqueología del futuro.

Sesió 6

Innovación, ciencia y tecnología. Visionado del documental Automata y debate.

III. Anticipación y prospectiva

Sesió 7

De la anticipación a la acción, explicación y ejercicio en grupo.

Sesió 8

Teorías prospectivas y diseño de escenarios por parte del alumno. Presentaciones orales.

Sesió 9

Utopías e innovación. Comentario y debate.

Sesió 10

Distopías. "Un mundo feliz" vs "1984", hacia dónde vamos? Debate.

Sesió 11

El futuro de la energía y la materia. Sostenibilidad y teorías del colapso. Debate.

Sesió 12

Posthumanismo y filosofía mecánica. La era de la robótica. Debate.

Sesió 13

Redes sociales y psicopolítica. Un futuro hedonista? Debate.

Sesió 14

La simulación social y la ciudad del futuro.

Sesió 15

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Presentación final del ejercicio 3.

Sesión 16

Comunicación de calificaciones. Entrevistas personales.

Sesión 17

Recuperación

Sesión 18

Cierre del curso. Evaluación general de la asignatura.