Código: 104713
Créditos: 6
Carácter: FORMACIÓN OBLIGATORIA
Materia: TEORÍA I CONTEXTO
Curso: SEGUNDO
Semestre: SEGUNDO
Equipo docente:
Horas de dedicación: 150h
Horas lectivas: 75h
Horas autónomas: 75h

DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA
Esta materia es de carácter obligatorio y de metodología teórica-práctica. Se entiende la práctica, entonces, como una dimensión articulada con las de teoría, praxis i poiesis, tanto en relación con las situaciones, procesos y contextos que se abordan y en los que esta articulación se da, como en relación al propio contexto pedagógico de aprendizajes y actividades. En base a esto, el objetivo general de la materia es poner énfasis en la relación, implicación y mutua incidencia entre las artes y los diseños y su contexto, interdependiente y circundante.
En las cuatro asignaturas que componen la materia se fortalecerá la disposición investigadora de los/las alumnos/as desde la condición del pensamiento crítico, situado y contextual en, para y a través de las artes y los diseños; se abordarán, de forma amplia y abierta, marcos teóricos, discursos, conceptos y metodologías procedentes de campos de saber tanto de las ciencias sociales como de los estudios científico-técnicos; se incidirá en la reflexión y proyección de las prácticas de los/las alumnos/as en y para el contexto, tanto profesional como académico.
Asignaturas de la materia:
INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN EN ARTES I DISEÑOS
ESTUDIS CRÍTICOS Y CULTURALES 1
ESTUDIS CRÍTICOS Y CULTURALES 2
PROFESIÓN Y CONTEXTO

INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN EN ARTES I DISEÑOS.

Las artes y diseños están íntimamente ligados a los procesos de investigación y experimentación material, conceptual y teórica. Aun así, parece ser que el conocimiento que se genera en estos ámbitos no está tan reconocido como el que se genera en disciplinas de ciencias naturales y sociales, o las humanidades. Hacer investigación es buscar responder preguntas. En este camino siempre se produce conocimiento, ya sea individual y situado (como por ejemplo: qué pasa si poso este esmalte en esta madera y lo quemo con una cerilla?) o en un diálogo más grande (el agua puede hervir además de 100°?), como podría ser el caso del conocimiento académico.

Qué quiere decir conocer? Cómo se produce el conocimiento? Quién lo produce? Donde se produce? A quien está dirigido este conocimiento? Son todos los conocimientos igual de legítimos? Y la investigación? En qué consiste? Qué implica? Quién la desarrolla? Qué resultados obtiene? Todo el mundo tiene acceso al conocimientoo? Qué quiere decir hacer investigación y de qué maneras se hace? Hay diferencia entre la investigación científica, la social, la humanística y la investigación en arte y diseño? Si es así, cuál es? Existe una jerarquía entre estos diferentes tipos de conocimiento?

En esta asignatura introducimos el concepto de investigación para posarlo en práctica, tanto desde la disciplina del diseño como desde la (in)disciplina de la investigación artística, saltando de la reflexión teórica a la experiencia directa. Ofreciendo una serie de aperos concretos, formaremos parte de varios procesos de investigación para después hacer *insight* sobre la misma investigación, la experiencia individual y colectiva que ha supuesto, y sus potencialidades y limitaciones.

OBJECTIVOS

Genéricos:
Analizar: Desarrollar la facultad de observación, investigación y pensamiento crítico.
Relacionar: Desarrollar la facultad de relacionar.
Sintetizar: Desarrollar la capacidad de síntesis para explicar de una manera clara, oral y gráficamente, sus propuestas.
Idear: Desarrollar la capacidad de argumentar una reflexión.
Referenciar: Desarrollar la capacidad de contextualizar las propuestas en los casos de estudio correspondientes.
Adecuar: Ser coherente en todas las decisiones tomadas a lo largo de un proyecto.
Materializar: Desarrollar la capacidad creativa y la de generar y utilizar recursos *processuals y comunicativos.
Proceso: Desarrollar la capacidad de entender el proceso como motor creativo.

Bloque 1:
Aprender los ejes fundamentales de una investigación científica/artística.
Establecer contacto con modelos de pensamiento singulares en los procesos de trabajo de artistas y diseñadores.
Utilizar la capacidad de observación, de análisis y de interpretación así como la práctica de la investigación documental específica aplicada proyecto en concreto.

Aprender a trabajar en equipo de una manera coordinada y eficiente.

Bloque 2:
Conocer métodos de investigación aplicados en el ámbito profesional de la investigación en artes y diseños.
Llevar a la práctica metodologías que desplazan el cuerpo y por tanto la experiencia y el conocimiento.
Crear un diálogo con investigaciones existentes.
Entender la praxis de las artes y los diseños como una escritura del pensamiento

Bloque 3:
Desarrollar recursos instrumentales por el que hace referencia a los procesos de registro, documentación, sistematización de la información, metodologías de análisis y técnicas de representación y presentación.
Capacidad de síntesis y comunicación de los resultados obtenidos.
Desarrollar nuevos códigos y escrituras no logo-céntricos.
Transformar un proyecto personal y en grupo en un dispositivo abierto al público.

COMPETENCIAS

E06. Señalar y describir vínculos entre teoría y experiencia en el trabajo propio a partir de la acotación de problemas y evidencias en el contexto sociocultural y de la propuesta de hipótesis.
E11. Trabajar de forma coherente con diferentes metodologías para afrontar situaciones diversas en el desarrollo del proyecto propio.
E14. Identificar y aplicar los elementos básicos de un proceso de búsqueda en un campo concreto como fase introductoria a la práctica investigadora en artes y diseño.
E15. Planificar y controlar las fases de un proyecto en el campo de las artes y/o los diseños tomando decisiones en función de agentes externos, condicionantes del contexto y las propias limitaciones.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

T01. Escuchar activamente valorando las aportaciones ajenas para la construcción de los propios posicionamientos.
T02. Tratar la información de forma responsable, comprometida y honesta.
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 (E06.10). Detectar temas, problemas, carencias o necesidades en la realidad económica social.
RA2 (E06.11). Comprender las lógicas que rigen un contexto sociocultural e histórico para orientar el trabajo teórico y práctico.
RA3 (E11.6). Posicionarse epistemológica y ontológicamente.
RA4 (E11.7). Identificar y emplear herramientas y recursos de los ámbitos científicotécnico y científicosocial para el trabajo especulativo, experimental y empírico.
RA5 (E14.7). Reconocer diferentes metodologías de investigación, a nivel introductorio, articuladas con o basadas en la práctica de las artes y los diseños.
RA6 (E14.8). Señalar y acotar problemas de la exploración teórico-práctica.
RA7 (E14.9). Aplicar conceptos y metodologías de otras disciplinas a la práctica exploratoria en las artes y el diseño.
RA8 (E14.10). Formular, contrastar y validar/refutar hipótesis.
RA9 (E15.12). Reconocer los elementos y fundamentos básicos de un proceso de investigación en artes y diseño.
RA10 (E15.13). Utilizar los métodos para la organización y clasificación de los materiales recopilados.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE TRANSVERSALES

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.
T02.1. Reconocer el uso, límites y diferentes aplicaciones de datos y documentos.
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 transmitirlas 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 organiza a través de 4 bloques principales:

Bloque 1/ CONOCIMIENTO E INVESTIGACIÓN

Durante el día a día hagamos investigación. Cuando buscamos la ruta más corta para ir de un lugar al otro, cuando probamos a cocinar un plato comestible con el que nos queda a la nevera, cuando buscamos alguna respuesta o entender algún *fenòmen en Internet. En los seres humanos, vivir equivale a producir conocimiento. Qué quiere decir conocer? Cómo se construye el conocimiento? Quién lo construye?

Siempre partiendo de la propia experiencia y conocimiento, empezaremos este primer bloque centrándonos en la sociología del conocimiento y en una rama de la filosofía que se llama epistemología, y que busca comprender algo tan sencillo y a la vez tanto complejo como qué es y como se conoce. Para continuar indagando sobre cómo y desde qué espacios se genera este conocimiento serviremos de la sociología del conocimiento, que, a la hora, nos ayudará a construir una mirada crítica que nos servirá para comprender como poder y conocimiento se entrelazan.

Una vez establecidas estas bases, analizaremos como las ciencias naturales, sociales y humanas producen su conocimiento, esto es, qué formas de ser y hacer tienen, como se relacionan entre ellas y qué tipos de institucionalidad producen. Una vez hayamos entendido qué quiere decir investigación en estos ámbitos y qué métodos usan para conseguirlo, podremos empezar a entender mejor que quiere decir hacer investigación en arte y diseño, y qué diferencias y similitudes tiene con otras formas de investigación más legitimadas.

METODOLOGÍA: En este bloque saltaremos de la experiencia personal, individual y *experiencial, a reflexiones de cariz filosófico, antropológico o sociológico.

Resultados de aprendizaje: *RA.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y *RA.10.

Bloque 2/ INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Cualquier proceso de diseño implica también un proceso de investigación? En qué niveles y de qué maneras hagamos investigación cuando diseñamos? Qué conocimientos posamos en juego y qué otros creamos en el proceso? Si aceptamos que, en efecto, diseñar implica investigar, en que se distingue con otras maneras más tradicionales de hacerlo, como las ciencias naturales o las sociales? Es el diseño una ciencia?

Partiendo del análisis de proyectos y prácticas de diseño relevanteS, en este módulo exploraremos qué quiere decir investigar sobre el diseño, investigar para diseñar, e investigar a través del diseño. A medida en qué todo (políticas públicas, tecnologías conectadas y supuestamente inteligentes, estrategias de comunicación, discursos institucionales, formas de organización, ciudades, espacios de comportamiento e incluso afectos y emociones) aplican filosofías del diseño, comprender como el diseño compran y actúa en consecuencia a través de una serie de prácticas materiales y simbólicas es imprescindible. A partir de esta certeza, exploraremos diferentes prácticas, objetos, servicios y productos donde la investigación aparece de diferentes maneras y en diferentes momentos del proceso (ideación, ejecución, *testeig, uso, etc.). Haremos especial énfasis en diferentes métodos de diseño que ayudan a abrir el propio proceso a otras necesidades y sensibilidades, enriqueciendo así no solo el momento en el que se hace sino también mejorando el resultado. Ahora bien, todos los métodos funcionan? Una vez hayamos establecido estas coordenadas nos aproximaremos críticamente, para no abrazar filosofías y formas de hacer diseño de una manera *ingenua.

Metodología del bloque: En este bloque partiremos de la lectura de textos y el análisis de referentes en un primer momento, por después introducir aperos concretos de investigación en diseño y aplicarlas en prácticas concretas. Hecho esto, se hará un análisis del propio proceso de diseño y la experiencia individual y colectiva.

Resultados de aprendizaje: RA.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10.

Bloque 3/ INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA

La documenta 13 de Kassel (Carolyn Christov-Bakargiev, 2012) supuso la consolidación del término *artistic research* (investigación artística) al visibilizar el debate de los últimos años en torno a la relación entre las prácticas artísticas, el diseño y la especulación teórica. Un cambio de paradigma hacia una nueva forma de mirar a-través-de-el arte que como explica la investigadora Hito Steyerl se define por su indefinición. Esta condición postdisciplinar sitúa la investigación artística en contacto con otros campos de conocimiento a partir de un planteamiento holístico y no logo-céntrico. En este cruce, metodologías de las ciencias sociales y políticas, de la antropología, la biología o la filosofía –para citar algunos

ejemplos– son asumidas desde las prácticas artísticas para crear nuevos métodos de formas de conociemiento que se abren camino más allá del museo y que exploran otros espacios de pensamiento desde donde imaginar presentes po venir.

El objetivo del bloque de investigación artística será encontrar un terreno común y plural desde donde poder señalar, cuestionar, y reconstruir teorías y prácticas de investigación mediante una combinación de análisis de patrones metodológicos en los procesos y lenguajes empleados por parte de artistas y colectivos de investigación; la creación de una herramienta colectiva para abordar la complejidad de este proceso de análisis; y, la puesta en práctica de recursos metodológicos para llevar a cabo una investigación aplicada.

Metodología del bloque: Combinación de metodologías reproductivas como el análisis *conduit y la exposición de contenidos, aperos y recursos; metodologías exploratorias como la puesta en marcha de dinámicas de investigación y el análisis individual/colectivo al aula; y, metodologías generativas mediante la realización de un proyecto de investigación que se presentará a final de curso. También se realizarán visitas y colaboraciones con agentes del contexto para facilitar la comprensión del bloque temático y expandir el contenido.

Resultados de aprendizaje: RA.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10.

Bloque 4/ EL VÍNCULO ENTRE INVESTIGACIÓN EN ARTE E INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Como se habrá visto a lo largo de la asignatura, la forma en las que el arte y el diseño hacen investigación son potencialmente muy diferentes en términos de objetivos, métodos, y maneras de formalizar, pero a la vez tienen muchos puntos de conexión. En este último bloque reflexionaremos conjuntamente sobre estas relaciones, tensiones y contradicciones, para poder llevarnos un aprendizaje sólido que podamos aplicar en nuestra práctica artística, de diseño o híbrida.

Resultados de aprendizaje: *RA.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10.

METODOLOGÍA

Presente Continuo

Esta asignatura asienta sus cimientos en la práctica del hacer mientras pasa. Cada sesión plantea una primera parte de trabajo conceptual, una introducción a las estructuras y procesos de investigación, y una segunda parte práctica donde se llevará a cabo una investigación en grupo mediante la aplicación y apropiación de diferentes modelos metodológicos. Las metodologías artísticas proponen otra relación con el mundo. Se basan en el saber de la experiencia situada y concreta, atendiendo a la imaginación, a la ficción y a la creación de varias maneras de aproximarse a una misma cosa o caso de estudio.
A lo largo del curso se llevarán a cabo una investigación que se desplegará en sus formas las últimas sesiones con el diseño y realización de un simposio abierto al público.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicación: 150h
Horas actividades dirigidas: 30h (20%)
Horas actividades supervisadas: 30h (20%)
Horas aprendizaje autónomo: 75h (50%)
Horas actividades de evaluación: 15h (10%)

Actividad dirigida:
Presentación y discusión de contenidos teóricos, referencias y casos de estudio y/o visitas y/o presentaciones de expertos.
Metodología de aprendizaje: Valoración y discusión crítica colectiva alrededor de la temática que presenta cada sesión y puesta en marcha de modelos metodológicos de investigación.
Descripción: Trabajarán dos profesores juntos con cada grupo de clase en el cual estarán todos los alumnos asignados. Al inicio de cada proyecto, los profesores harán una exhaustiva descripción oral sobre el tema a desarrollar que se acompañará de una constelación de casos de estudio, aperos y recursos a partir de las cuales desarrollar la actividad supervisada. Habrá al mismo tiempo se facilitarán mapas conceptuales y materiales complementarios a la temática de la sesión con objeto de facilitar la plena integración de los conocimientos necesarios.
Resultados de aprendizaje: *RA.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y *RA.10.

Actividad supervisada:

Seguimiento supervisado por el profesor. Discusión *y puesta en común de contenidos. Realización de ejercicios al 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: Mediante mesas de trabajo, el grupo clase llevará a cabo una fase de investigación, experimentación y diseño formal de una investigación común.
Resultados de aprendizaje: RA.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y RA.10.

Actividad autónoma:
Investigación 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 textos, y/o lectura comprensiva de elementos formales.
Descripción: El alumnado asumirá el compromiso de hacer avanzar el estado de la investigación en sus horas autónomas para hacer crecer la investigación entre sesiones lectivas.
Resultados de aprendizaje: RA.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y RA.10.

Actividad de evaluación
Presentaciones de los ejercicios de los resultados parciales y/o finales.
Metodología de aprendizaje: Comentario y revisión, individual o en grupo, de ejercicios y resultados parciales o finales.
Descripción: Se valorará el grado de implicación y participación a lo largo de cada una de las sesiones que conforma el curso. Aun así, el alumnado entregará su investigación a través de una exposición oral en dos fases (primer bloque y tercer bloque). Al final de la asignatura se realizará una jornada de reflexión y de evaluación conjunta.
Resultados de aprendizaje: RA.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y RA.10.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura no será la ½ ponderada de los 3 trabajos, si no que se tendrá en consideración la evolución en el aprendizaje del estudiante. El contenido de cada trabajo se especificará en el enunciado correspondiente.

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

La actividad de evaluación de la asignatura es divide en tres entregas:

1. Investigación individual: diario epistemológico (60%), presentación de los contenidos obtenidos (20%) y conclusiones personales sobre el proceso de investigación (20%). (30% de la evaluación global)
   Resultados de aprendizaje: atender a la concentración, participación y acción de la práctica situada.

2. Investigación colectiva: Matriz de métodos de investigación sobre un marco temático variable según el curso. (70% de la evaluación global)
   a. Entrega parcial (en grupo): creación y desarrollo de los primeros tres métodos de investigación (20%) y presentación (10%).
   b. Entrega final (en grupo): creación y desarrollo de los siguientes cuatro métodos de investigación (20%), formalización (10%), conclusiones y presentación (10%). (un 70% de la evaluación global)

Los criterios de evaluación se basan en la capacidad de identificar problemáticas del presente y formular hipótesis de investigación; conocer y aplicar aperos y recursos metodológicos adecuados al planteamiento de las hipótesis iniciales; explorar aperos de investigación y de organización material de la información; entender que la materia, las formas y los procesos de creación tienen un valor conceptual en las prácticas de investigación en artes y diseños; difuminar los límites entre teoría y práctica mediante procesos de trabajo dialógicos; y, formalizar la investigación en un dispositivo que cumpla las premisas iniciales de la investigación desarrollada.

SISTEMA DE 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.

Adenda COVID-19

En previsión de que el curso 2020-2021 surja alguna incidencia a raíz de un posible rebrote del COVID-19 y la autoridad sanitaria restrinja la presencialidad en la docencia, el despliegue de esta asignatura tiene previsto otros mecanismos y canales de docencia para cumplir las competencias que se detallan en esta Guía Docente en su totalidad y los resultados de aprendizaje que sean factibles en esta excepcional situación.

En concreto, se han establecido alternativas por las siguientes condiciones:

–Alteración de la presencia en espacios concretos con ratios bajas (15-18 personas) o con distancias sociales de precaución sanitaria.

–Aplicación de elementos de aprendizaje en remoto en casos que pueda haber confinamiento selectivo o parcial.

–En el peor caso, que sería el confinamiento total en alguna franja temporal, ha prevista la continuidad de la docencia en linea.

Para lograr estas competencias y resultados de aprendizaje, es necesario que el alumno/a disponga de una conexión a Internet estable y un ordenador para conectarse.

BIBLIOGRAFÍA

PROGRAMACIÓN