

# ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Codi: 900224  
Crèdits: 6  
Caràcter: FORMACIÓ OPTATIVA  
Matèria: ENTORNS DEL DISSENY I DE LES ARTS  
Curs: QUART  
Semestre: PRIMER  
Equip docent: Adrià Garcia  
Hores de dedicació: 150h  
Hores lectives: 54h  
Hores autònomes: 96h

## DESCRIPCIÓ DE LA MATÈRIA

Aquesta matèria està formada per catorze assignatures optatives de caràcter teòric-pràctic vinculades a les disciplines del disseny, l'art i les arts aplicades. Cadascuna d'elles complementa i amplia, a través dels seus continguts, de la pràctica implícita i de l'experimentació, les matèries de formació bàsica i obligatòria referides a l'espai, l'objecte i la imatge.

ARQUITECTURA I PRODUCCIÓ GRÀFICA  
AUTOEDICIÓ I PUBLICACIÓ EXPERIMENTAL  
CONTEXT AUDIOVISUAL  
DISSENY DE SERVEIS  
ESPAIS EFÍMERS, LLOC I PRODUCCIÓ  
IDEA I MATÈRIA  
IDEA I OFICI  
IMATGE EXPANDIDA  
IMATGE I TEXT  
LLOC I ACCIÓ  
OBJECTE, SUBJECTE I ACCIÓ  
REPRESENTACIÓ  
SISTEMES INTERACTIUS I NOUS ENTORNS DE CREACIÓ  
TIPOGRAFIA

## DISSENY DE SERVEIS.

### COMPETÈNCIES

E02. Analitzar i relacionar teories, conceptes i sabers de les diverses àrees de coneixement (socials, científiques, de les arts i dels dissenys).

E07. Aplicar les tècniques i les tecnologies adequades en funció del treball que es realitza en el camp de les arts i/o els dissenys.

### COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

T01. Escoltar activament valorant les aportacions alienes per a la construcció dels propis posicionaments.  
T02. Tractar la informació de forma responsable, compromesa i honesta.  
T03. Gestionar eficientment el temps i els recursos.  
T04. Exercir el posicionament personal i les capacitats crítiques i autocrítiques en processos de transformació del context.  
T05. Comunicar i expressar-se eficaçment, tenint en compte el destinatari i el mitjà.  
T06. Treballar de forma col·laborativa, multidisciplinària i transdisciplinària.

### RESULTATS D'APRENENTATGE

RA1 (E02.37). Aplicar metodologies de recerca pròpies de l'etnografia i de la sociologia, a fi d'entendre als usuaris i les dinàmiques socials que concorren en els serveis.

RA2 (E02.38). Emprar eines de mapatge emocional i d'estudi del comportament, tant a nivell individual com de dinàmiques socials.

RA3 (E07.26). Projectar processos tangibles en forma de serveis, posant l'èmfasi en la experiència de l'usuari, i per mitjà d'eines que permeten entendre el seu context: Power of ten, 12 Leverage o Living System Principles.

RA4 (E07.27). Emprar eines de màrqueting, d'enginyeria de processos o de representació dramàtica, a fi d'imaginar i materialitzar dinàmiques de comportament.

### RESULTATS D'APRENENTATGE TRANSVERSALS

T01.1. Construir posicionament i criteri propis tant a partir del seu treball com a partir del diàleg amb altres propostes o agents.  
T01.2. Reconèixer les qualitats del treball dels altres com a font d'aprenentatge.  
T02.1. Reconèixer l'ús, límits i diferents aplicacions de dades i documents.  
T03.1. Organitzar i gestionar de forma autònoma els temps en els processos d'aprenentatge i en el seu itinerari formatiu en el grau.  
T03.2. Gestionar de forma eficient els recursos que estan implicats en els processos d'aprenentatge, tant els que li han estat facilitats com els que de forma autònoma adquireix.  
T04.1. Revisar el seu procés de treball a partir de criteris tant pedagògics com d'originalitat.

# ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

T05.1. Organitzar les idees i transmetre-les amb eficiència i creativitat.

T05.2. Triar el mitjà adequat a cada situació comunicativa.

T06.1. Distribuir els rols en un entorn col·lectiu de treball derivat d'un projecte segons habilitats i disciplines implicades.

T06.2. Treballar de forma horitzontal i creuada en entorns col·laboratius com a font de desenvolupament personal i grupal.

## CONTINGUTS

L'objectiu general l'assignatura es capacitar el dissenyador per intervenir amb la seva feina més enllà de l'objecte i l'espai, això és, posant l'èmfasi en l'experiència total de la persona i en orquestrar processos que es fan tangibles en forma de servei (accions dels usuaris, viatge emocional, informació, dinàmiques organitzatives o entre diferents actors, etc).

Més concretament:

- Aplicar i articular el pensament sistèmic i el seu ús en el mapeig del context del projecte

Des de referents més propers al disseny com el Power of ten dels Eams, com eines més explícites com els 12 Leverage points de la Donella Meadows o els Living System Principles de la Terry Irwin, és treballarà de manera pràctica com aplicar la mirada que contextualitza, que entén la part i el tot i les seves interaccions.

- Practicar l'etnografia aplicada en els processos de recerca i investigació

El servei, com a objecte de disseny viu que canvia i pel seu alt contingut social, requereix una feina previa d'investigació, en aquest cas bevent de l'etnografia i la sociologia, per entendre les persones i les dinàmiques socials que hi succeeixen. Això es du a terme amb eines ja establertes i desenvolupades durant anys (veure designkit.org o diytoolkit.com) de recerca en disseny i amb l'aprenentatge de postures i treball personal com el de d'escolta activa.

- Practicar eines per entendre i donar forma a l'experiència d'usuari

El disseny de serveis, apart de les noves eines que pugui aportar, es basa en entendre les intervencions tradicionals del disseny; símbol, objecte i espai, com condicionants de l'experiència que l'usuari com a individu, i el conjunt d'usuaris com a col·lectiu, viuran. Eines de mapeig emocional, visualitzant i treballant amb les emocions com un element més a tenir en compte, així com l'estudi del comportament, tant el que surt de l'individu com el que es conforma de la socialització, són també aspectes amb els que es treballen.

- Practicar eines per entendre i donar forma als serveis

Com tal doncs, el servei; el conjunt de persones amb els seus objectius i experiència, elements tangibles, estructura organitzativa i infraestructura, esdevé l'objecte marc de referència a dissenyar. Per a tal, eines que veuen del marketing, l'enginyeria de processos o el teatre (en la materialització i imaginació de dinàmiques) son utilitzats.

## METODOLOGIA

Fent servir el format 'studio', els alumnes estudiaran a través d'investigació (etnogràfica i quantitativa) un servei dins l'escenari concret d'alguna iniciativa comunitària local, a poder ser amb involucrament real de totes les parts implicades. Fruit d'aquesta recerca s'identificaran àrees d'intervenció concretades en 'touchpoints' de l'experiència del servei. Aquestes àrees es desenvoluparan y formalitzaran fins a arribar a presentar un prototip del servei. En termes generals quatre principis pedagògics guien l'assignatura: aprenentatge automotivat (aprendre surt d'un mateix), participatiu (es busca al màxim l'involucrament de l'alumne en les decisions que afecten el seu aprenentatge), learning by doing (començar sempre fent i amb actitud de prova i error) i reflexiu (facilitar l'assentació d'aprenentatges vivencials previs a través de la conversa i reflexió individual al voltant de marcs teòrics).

### Activitat dirigida

- Píndoles teòriques,
- comentaris sobre l'experiència de projectual

### Activitat supervisada

- La feina d'estudi que nem fent a classe durant el projecte,
- el documents i demes que em poden passar online

### Activitat autònoma

- Tota la feina que fan entre classes, i les seves aportacions durant la classe
- 

### Activitat d'avaluació

- A l'inici del curs cada alumne i el grup en conjunt marca els seus propis objectius d'aprenentatge.

Es prepara una revisió cronogràfica del que s'ha fet durant l'assignatura per part dels tutors, i una reflexió previa per part dels alumnes sobre la seva avaluació.

# ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Es fa una xerrada conjunta d'avaluació subjectiva respecte dels objectius d'aprenentatge marcats a l'inici de curs. Es convida a la resta de companyes i als tutors a fer comentaris sobre la base de 'que ha agradat' que 'hagués agradat veure mes' sobre el treball amb la persona. Els professors són també avaluats.

Es fa seguidament un avaluació conjunta com de les dinàmiques de grup seguint les mateixes consignes; 'que ha agradat' que 'hagués agradat veure mes'.

Es demana a cada alumne fixar de manera individual i privada la nota que cadascú creu merèixer, de 1 al 10. Es demana repartir 3 punts entre les companyes en funció de com han contribuït al seu aprenentatge, positiu o negatiu. Cada alumne pot donar màxim un punt per companya, poden deixar desert els seus punts a repartir. Es posa en comú les notes autoassignades, i s'obre una segona ronda d'ajust de la pròpia nota tenint en compte les notes que han sorgit de la primera ronda. L'autoevaluació conta el 50% de la nota, els 3 punts punts un 30% i l'evaluació del tutor un el 20% restant.

## SISTEMA D'AVUACIÓ

### SISTEMA D'AVUACIÓ COMÚ A LA MATÈRIA

Avaluació continua a través del seguiment del procés d'aprenentatge. (45%)

Avaluació continua de l'exposició i/o realització d'exercicis i treballs. (45%)

Avaluació puntual a través de seminaris, debats, visites i/o altres activitats col·lectives. (10%)

## ACTIVITATS D'AVUACIÓ I CRITERIS D'AVUACIÓ PARCIALS

La presència ha classe quan s'hi ha assistit és necessària per poder treballar entre totes, sinó és demana no ser-hi o ser-hi de forma intrusiva per la feina que el grup desenvolupi en aquell moment.

La nota final serà la sortint de la jornada d'avaluació més amunt expressada.

S'avaluarà a més de la qualitat dels resultats, l'ètica del treball (individual i en equip) i la postura com a dissenyador.

## SISTEMA D'AVUACIÓ

Autoevaluació 50%

Avaluació de les companyes 30%

Avaluació del mentor 20%

## TREBALLS A REALITZAR

Projecte de disseny de servei a treballar durant tot el curs, en format studio (tota la classe és un equip).

## BIBLIOGRAFIA

Active Listening

[https://ocw.mit.edu/courses/comparative-media-studies-writing/21w-732-science-writing-and-new-media-fall-2010/readings/MIT21W\\_732F10\\_listening.pdf](https://ocw.mit.edu/courses/comparative-media-studies-writing/21w-732-science-writing-and-new-media-fall-2010/readings/MIT21W_732F10_listening.pdf)

This is service design thinking

<http://thisisservicedesignthinking.com/>

DIY toolkit

<http://diytoolkit.org/>

PROGRAMACIÓ

CALENDARI - DISSENY DE SERVEIS

