

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Codi: 200933
Crèdits: 6
Caràcter: FORMACIÓ OPTATIVA
Matèria: ENTORNS DEL DISSENY I DE LES ARTS
Curs: QUART
Semestre: PRIMER
Equip docent: Raúl Nieves
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

SISTEMES INTERACTIUS I NOUS ENTORNS DE CREACIÓ.

Assignatura de caràcter optatiu que forma part de la matèria Llenguatges i Creació en Àmbits Específics del 1r semestre de 4rt curs.

L'assignatura proposa un espai de recerca crítica i aplicada que centrarà la seva atenció als vincles problemàtics en termes de poder que s'estableixen entre allò humà i allò tècnic. Entre la societat i la tecnologia. Més concretament, els àmbits d'interès estaran emmarcats en 4 temes travessats per dos eixos:

Eixos

Fusions de carn i matèria: introducció a la sociologia del disseny i la tecnologia
Els budells, des de la màquina

Temes

La materialitat d'Internet: infraestructures a la societat de la informació
L'economia de les dades
Interfícies: les guies del comportament
Narratives tecnocapitalistes

A partir de la lectura conjunta d'una sèrie de textos provinents de la filosofia, sociologia, art, disseny i economia política, establirem un marc conjunt de pensament i interès que ens servirà per facilitar una experiència de treball col·laboratiu amb l'objectiu de fer una o més peces que siguin, a l'hora, el canal i el resultat d'aquesta recerca.

Per a que tothom pugui seguir el curs amb comoditat, les primeres setmanes introduïrem informació bàsica sobre el funcionament d'internet, tecnologies i cultura digital i capitalisme de plataforma, entre d'altres

OBJECTIUS

Genèrics:

+34 934 422 000
Pl. Gardunya 9, 08001 Barcelona
www.escolamassana.cat

Adscrit a la UAB

**Consorci d'Educació
de Barcelona**
Generalitat de Catalunya
Ajuntament de Barcelona

Investigar: Desenvolupar les capacitats i adquirir les eines per a fer una recerca capaç d'aportar nou coneixement a un àmbit d'estudi

Ser metòdics: Aprendre a aplicar els de mètodes de recerca adients en funció del coneixement i la formalització que es vulgui assolir

Analitzar: Aprendre a analitzar fenòmens sociotècnics des d'una perspectiva crítica

Comprendre: Apropar-se i comprendre problemàtiques i fets concrets sense renunciar a la complexitat del context que els fa possibles

Relacionar: Vincular perspectives i coneixements de diferents disciplines per analitzar qüestions sociotècniques, principalment conceptes d'enginyeria amb altres de ciències socials

Planificar: Desenvolupar la capacitat de planificar un procés de treball que comenci amb una o més preguntes de recerca i acabi en una formalització concreta i coherent

Formalitzar: Aprendre a passar d'una reflexió abstracta, crítica i complexa a una formalització concreta, atractiva i amb poder de comunicació

Desentrallar: A partir d'un anàlisi tècnic d'algunes de les principals tecnologies de la societat de la informació, comprendre les capes invisibles dels dispositius que avui en dia articulen gran part de la vida social

Conèixer: Apropar-se a l'àmbit de la recerca artística que vincula tecnologia, disseny, activisme i producció de coneixement

Comunicar: Aplicar tècniques comunicatives visuals, narratives i interactives per a fer i presentar la recerca

COMPETÈNCIES

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.

E14. Identificar i aplicar els elements bàsics d'un procés d'exploració i anàlisi en un camp concret de les arts i el disseny.

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'APRENTATGE

RA1 (E07.35). Crear experiències, realitats i ficcions interactives i multinarratives amb els suports multiplataforma i interfícies multimodals (app, web, open-source...).

RA2 (E07.36). Desenvolupar projectes elementals en suports interactius i multimodals.

RA3 (E14.23). Identificar les noves tecnologies i les possibilitats que obren en la pràctica dels dissenys, la narració, la comunicació visual i les arts.

RA4 (E14.24). Emprar recursos de sistemes tecnològics avançats per a l'elaboració d'exercicis i el desenvolupament de processos en arts i dissenys (robòtica, internet de les coses, realitat augmentada, big data, etc.).

RESULTATS D'APRENTATGE 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.

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'assignatura es planteja com una exploració conjunta de la realitat sociotècnica atenent a diversos àmbits (temes) contemporanis. Cada un d'aquests temes serà analitzat des de dues perspectives: una tècnica (Raul Nieves) i una sociològica i humanística (Andreu Belsunces). Tot i que l'evolució del curs variarà segons els interessos i dels i les estudiants i els blocs s'aniran creuant, partirem de la següent estructura:

Bloc 1/ La caixa d'eines conceptual: escàners humans, escàners tècnics

Abans d'entrar a fer recerca hem d'entrenar la mirada i fer acopi de les eines que ens ajudaran a apropar-nos a la realitat des d'un altre lloc, a relacionar-nos amb ella des d'una sospita sana i constant, i a fer-ho d'una manera rigorosa. Per això introduïrem alguns conceptes bàsics provinents de la sociologia, antropologia, informàtica i enginyeria que ens ajudaran a entendre quant d'humà hi ha en la tecnologia i viceversa, però també a entendre els objectes tècnics i la matèria com a entitats en si mateixes, com a actors capaços d'incidir en un món on cada vegada estem més imbricats. Falten resultats d'aprenentatge

Bloc 2/ Unblackboxing

Un cop disposem de les eines d'observació, posarem l'atenció en diverses tecnologies, visibles i invisibles, enunciades i silenciades, que configuren l'entramat que sosté el cos social hipertecnificat d'avui en dia. En aquest bloc entrarem en tecnologies com l'internet de les coses, blockchain, big data, machine learning, però també fenòmens com el capitalisme de plataforma, la psicologia conductual aplicada al disseny d'interfícies, o l'anàlisi de la tecnocultura hegemònica darrera de Silicon Valley.

Falten resultats d'aprenentatge

Bloc 3/ Recerca i mètodes

Situat el context de recerca i entrenada la mirada, presentarem una sèrie de mètodes i compartirem algunes estructures de recerca que poden ser útils -o no- per al procés que iniciarem en aquesta bloc. Arribats a aquest punt decidirem els temes de recerca, els grups i els enfocaments, i començarem a indagar en els temes escollits. Combinarem experimentació tecnològica, arqueologia dels mitjans, ciència social, filosofia i teoria crítica.

Falten resultats d'aprenentatge

Bloc 4/ Formalització

A la part final de l'assignatura ens centrarem en formalitzar les recerques utilitzant diferents formats, aprofitant tot tipus d'estratègies comunicatives, i valorant en quins contextos es poden difondre i compartir els resultats. En aquest punt farem un seguit d'anàlisis de casos provinents tant des de la recerca acadèmica com artística.

Falten resultats d'aprenentatge

METODOLOGIA

Aquesta assignatura convinarà classes lectives (25%), seminaris (25%), activitats dirigides (50%). Es considerarà l'assistència i la participació en classe.

ACTIVITATS FORMATIVES

Hores de dedicació: 150h

Hores activitats dirigides: 22,5h (15%)

Hores activitats supervisades: 22,5h (15%)

Hores aprenentatge autònom: 96h (64%)

Hores activitats d'avaluació: 9h (6%)

Activitat dirigida:

Presentació i discussió de continguts teòrics, referències i casos d'estudi i/o visites i/o presentacions d'experts.

Metodologia d'aprenentatge: Valoració i discussió crítica col·lectiva i/o exposició de continguts pràctics i debat.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Descripció: Treballaran dos professors junts amb cada grup de classe en el qual estaran tots els alumnes assignats. Es donaran una serie de recursos i pautes per al desenvolupament de les tasques requerides. Durant totes les sessions es farà un seguiment individualitzat a cada projecte de recerca.

Activitat supervisada:

Seguiment supervisat pel professor. Discussió y posada en comú de continguts. Realització d'exercicis a l'aula o taller.

Metodologia d'aprenentatge: Assessorament sobre els processos de formalització del treball propi de l'alumne.

Seguiment i tutorització dels processos metodològics i dels resultats parcials del treball propi de l'alumne. Presentació pública i discussió crítica col·lectiva.

Descripció: Els treballs es portaran a terme de manera personal i/o en grup, i es desenvoluparan a la classe. Es realitzarà un seguiment directe dels processos de treball per tal de conèixer el nivell assolit per l'alumnat i poder incidir en aquells que tinguin més dificultats.

Activitat autònoma:

Recerca de documentació: fonts primàries, bibliografia, casos d'estudi i referents. Lectura de textos. Treball pràctic autònom.

Metodologia d'aprenentatge: Tractament de la informació, i/o lectura comprensiva de textos, i/o lectura comprensiva d'elements formals y matèrics.

Descripció: L'alumnat realitzarà els treballs encarregats amb els recursos proposats i aquells que ells mateixos trobin: Recerca i recopilació d'informació, reflexió, anàlisi, i realització de projectes, etc. Així mateix realitzarà un enregistrament de tot el procés.

Activitat d'avaluació

Presentacions dels exercicis dels resultats parcials i/o finals.

Metodologia d'aprenentatge: Comentari i revisió, individual o en grup, d'exercicis y resultats parcials o finals.

Descripció: Avaluació del seguiment de l'assignatura i presentació de projecte.

SISTEMA D'AVALUACIÓ

L'avaluació de l'assignatura es realitzarà de forma contínua i progressiva.

SISTEMA D'AVALUACIÓ COMÚ A LA MATÈRIA

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

Avaluació contínua 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'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ PARCIALS

Formalització lliure de tots els treballs. Es valorarà el rigor a l'hora de presentar els resultats.

Recerca, anàlisi i criteri del material. (40%)

Capacitat de síntesi (que dir) (30%)

Comunicació oral (com dir-ho) (20%)

Resultats d'aprenentatge:

BIBLIOGRAFIA

Agamben, G. (2009). What is an apparatus? and other essays. Meridian, crossing aesthetics. Stanford, California: Stanford University Press.

- Badmington, N. (2005). Theorizing Posthumanism. *Cultural Critique*, No. 53, pp. 10-27. Published by: University of Minnesota Press <http://www.jstor.org/stable/1354622>.
- Braidotti, R. (2002). *Metamorphoses. Towards A Materialist Theory Of Becoming*. Cambridge: Polity Press.
- Feenberg, A. (2002). *Transforming technology: A critical theory revisited*. Oxford University Press.
- Fernandez González, M. (2015). *La Smart City Como Imaginario Socio-Tecnológico. La Construcción De La Utopía Urbana Digital*. Tesis doctoral. Universidad del País Vasco.
- Frase, P. (2016). *Four futures: Life after capitalism*. Verso books.
- Fuller, M., & Goffey, A. (2012). *Evil media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Geoffrey C. Bowker, Karen Baker, Florence Millerand, and D. R. (2010). "Toward Information Infrastructure Studies: Ways of Knowing in a Networked Environment". En *International Handbook of Internet Research*, editor por Hunsinger, J., Klastrup, L., Allen, M-M. 41-64. Springer
- Greenfield, A. (2017). *Radical technologies: The design of everyday life*. Verso Books.
- Grusin, R. (Ed.). (2015). *The Nonhuman Turn*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Haraway, D. (1991). "A Cyborg Manifesto. Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century". En *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- Hertz, G. (Ed.). (2012). *Critical making*. Telharmonium Press.
- Latour, B. (1992) "Where Are the Missing Masses? A Sociology of Few Mundane Objects". En *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, editado por Bijker, W. E. y Law, J. Cambridge, MA: MIT Press.
- MacKenzie, D. and Wajcman, J. (1999). *The Social Shaping of Technology*. Second edition. Milton Keynes: Open University Press.
- Michael, M. (2000). "Futures of the present: From performativity to prehension". En *Contested futures: A sociology of prospective techno-science*, editado por Brown, B. Rappert, and A. Webster, 21-39. Aldershot: Ashgate
- Paglen, T. (2016). *Invisible Images (Your Pictures Are Looking At You)*. *The New Inquiry*. Consultado 20/12/16. <http://thenewinquiry.com/essays/invisible-images-your-pictures-are-looking-at-you/>
- Pinch, T. J., & Oudshoorn, N. (Eds.). (2003). *How users matter. The Co-Construction of Users and Technologies*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Rammert, W. (2008). Where the Action Is: Distributed agency between humans, machines, and programs. *Paradoxes of Interactivity: Perspectives for Media Theory, Human-Computer-Interaction, and Artistic Investigations.*, 62-91. https://www.ts.tu-berlin.de/fileadmin/fg226/TUTS/TUTS_WP_4_2008.pdf
- Sánchez Criado, T. (2016). Pensar infraestructuralmente. *Inmaterial. Diseño, Arte Y Sociedad*, 1(1), 85-95.
- Srnicek, N. (2017). *Platform capitalism*. John Wiley & Sons.
- Sprenger, F. (2015). *The Politics of Micro-Decisions: Edward Snowden, Net Neutrality, and the Architectures of the Internet*. Milton Keynes: Meson Press.

Star, S.L., Lampland, M., 2009. Reckoning with Standards. En: Standards and Their Stories: How Quantifying, Classifying, and Formalizing Practices Shape Everyday Life, editado por M. Lampland, y S.L. Star, 3-34. Ithaca: Cornell University Press

Sterling, B. (2014). The epic struggle of the Internet of Things. Moscow: Strelka Press.

Tiqqun, C. (2013). La hipòtesis cibernètica. Acuarela Libros

Turner, F. (2010). From counterculture to cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the rise of digital utopianism. University of Chicago Press.

Van der Tuin, I., & Dolphijn, R. (2012). New Materialism: Interviews & Cartographies. New Metaphysics. Open Humanities Press.

Weber, J., & Suchman, L.(2016). "Human-machine autonomies". En Autonomous Weapons Systems, editado por N. Bhuta, S. Beck, R. Geiß, H-Y. Liu, C. Kreß, 75 - 102. Cambridge: Cambridge University Press

Wilkie, A. (2011). Regímenes de diseño, lógicas de usuarios. Athenea Digital, 11(1), 317-334.

Wilkie, A., & Michael, M. (2009). Expectation and Mobilisation: Enacting Future Users. Science Technology And Human Values, 34(4), 502-522.

Wolfe, C. (Ed.). (2010). What is posthumanism? Minneapolis: University of Minnesota Press.

Yaneva, Albena (2009). "Making the Social Hold: Towards an Actor-Network Theory of Design". Design and Culture. 1 (3).

PROGRAMACIÓ

L'assignatura es desplega setmanalment durant 18 setmanes, és a dir, sessió per setmana.

La programació de l'assignatura es farà en base a la proposta inicial, però s'anirà modificant en funció dels interessos i els resultats de recerca dels i les estudiants.