

Código: 104706

Créditos: 12

Tipo: FORMACIÓN OBLIGATORIA

Asignatura: PROYECTOS: PLANTEAMIENTOS Y RECURSOS METODOLÓGICOS

Curso: PRIMERO

Semestre: ANUAL

Equipo docente: Isabel Banal, Olga Capdevila, Enric Farrés i Rosa Ferrer

Horas de dedicación: 300h

Horas lectivas: 204 horas

Horas autónomas: 96 horas

CONTENIDOS DE LA MATERIA

Es una materia de metodología teórico-práctica, entendiendo la teoría y la práctica como un método en el proceso de comprensión de la experiencia. El objetivo general de la materia es poner el énfasis en los diversos procesos metodológicos de creación y generación de ideas en el marco de un proyecto propio. En las tres asignaturas que componen la materia se potenciarán los aspectos creativos y conceptuales necesarios para realizar una correcta lectura de aquello que nos rodea con el fin de transformarlo; se abordarán temas de procedimientos metodológicos utilizados tanto en el arte como en el diseño; asimismo, se introducirá al alumnado en la relación con el contexto social y profesional.

ASIGNATURAS DE LA MATERIA

Proyectos: PLANTEAMIENTOS Y RECURSOS METODOLÓGICOS

Proyectos: DESARROLLO Y COMUNICACIÓN

Proyectos: PRESENTACIÓN Y DIFUSIÓN PÚBLICA

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La finalidad de esta asignatura es introducir la cultura del proyecto, entendida como la interrelación del conjunto de factores —conocimientos teóricos, metodológicos o instrumentales— que posibilitan la acción de concebir y realizar un proyecto. Teniendo en cuenta que la página en blanco no existe, ya que siempre partimos de un contexto —cultural, económico, biológico— que tiene unas características muy específicas, aprenderemos a observar, comprender y comunicar una realidad compleja.

En esta realidad encontramos distintos ítems que podemos utilizar a través de un proceso de selección, ordenación y producción. Veremos también cómo estos ítems no son cerrados, sino que tenemos la capacidad de transformarlos físicamente modificando su uso y significado, así como responder a un encargo.

Desarrollar hábitos metodológicos (Observar, Analizar, Relacionar, Sintetizar, Posicionarse, Idear, Referenciar/Contextualizar, Adecuar y Materializar) que nos permitan llegar a los mejores resultados y comprender la diversidad de estos procesos es un paso necesario para emprender con conciencia la práctica creativa.

OBJETIVOS

Adquirir la capacidad de analizar cuidadosamente realidades contextuales complejas desde las diferentes perspectivas que construyen esta realidad.

Utilizar la capacidad de observación, análisis e interpretación así como la práctica de la investigación documental específica aplicada a un espacio concreto.

Capacidad de síntesis y comunicación de los resultados obtenidos.

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

Tomar conciencia y comprender las imágenes que nos rodean y algunas de sus capas de significado.

Desarrollar recursos instrumentales en relación con los procesos de registro, documentación, sistematización de la información y metodologías de análisis.

Entender el proceso completo de la construcción de un relato y saber transmitirlo en el lenguaje más adecuado.

Introducir el encargo como un posicionamiento de partida clave para abordar la realidad.

Experimentar con materiales y técnicas específicas en los talleres especializados de la escuela.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

La asignatura se organiza alrededor de 5 proyectos que permitirán establecer unas bases metodológicas y proyectuales.

Los proyectos son los siguientes:

Los lugares

Habitamos una ciudad formada por lugares de significado contruidos a través de diferentes capas tales como la historia, el uso, la política, el clima, el ocio, la economía o el urbanismo. A partir de la situación en un espacio concreto debemos aprender a analizar y relacionar sus características específicas formales, históricas, simbólicas o sensoriales para poder entender el espacio y realizar un análisis exhaustivo y eficaz.

Las personas

A lo largo del día las personas vivimos múltiples experiencias que nos llegan a través de múltiples dispositivos (gráficos, objetuales, sonoros, olfativos, sensoriales, espaciales, visuales, etc.). Estas experiencias no siempre son plenamente satisfactorias y a menudo se desarrollan de manera problemática. A partir de la observación de las actividades diarias de un usuario concreto intentaremos identificar las diferentes tipologías de problemáticas que surgen (funcionales, emocionales o mecánicas). Una vez analizadas generaremos propuestas para transformarlas.

Los datos

Desde tiempos ancestrales y a través de una diversidad de lenguajes (gráficos, orales, gestuales, oníricos...) los humanos hemos tenido la necesidad de escuchar y construir relatos. El relato es toda aquella información que se ordena dentro de una línea temporal con la voluntad de explicar algo a una audiencia específica. Los relatos se caracterizan por trabajar con la secuencia, el punto de vista, estructuras, procesos de omisión y ordenación... pero sobre todo con el tiempo. A través de una metodología basada en procesos de serendipia y juego construiremos relatos buscando su mejor respuesta formal.

Las cosas

A lo largo de nuestra vida convivimos con un número muy elevado de objetos. De forma intuitiva establecemos con ellos una relación recíproca y a través de ellos nos vinculamos con el entorno. Son extensiones de nosotros mismos y nos acompañan en muchos gestos y actividades. Los objetos que nos rodean responden a un contexto histórico y político determinado. Tomar conciencia de ellos, estudiar todas sus capas y descubrir sus capacidades de uso, expresivas, simbólicas y poéticas.

Nuestras cosas

El último proyecto del curso es un ejercicio de síntesis de todos los recursos, metodologías y procesos trabajados a lo largo de la asignatura. A diferencia de los proyectos anteriores, donde el punto de partida venía definido por un encargo compartido, en este proyecto el centro se desplaza hacia el estudiante, que trabajará en base a sus propios intereses. Se trata de desarrollar un proyecto propio de arte y/o diseño a partir de un autoencargo teniendo en cuenta los intereses personales. El proyecto pone el acento en la metodología como núcleo de la práctica: no existe una única manera de hacer proyectos, sino tantas como prácticas y contextos.

METODOLOGÍA

La metodología utilizada se define desde el equilibrio entre las actividades dirigidas (25%) y supervisadas (25%) con las autónomas (50%). Por otra parte, las actividades de evaluación con un 16% de los créditos adquieren una importancia que va más allá de las calificaciones. Entendemos, por tanto, que la evaluación es una actividad formativa más, reforzando el carácter de evaluación continua de la asignatura.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicación: 300h

Horas actividades dirigidas: 72h (24%)

Horas actividades supervisadas: 72h (24%)

Horas aprendizaje autónomo: 96h (32%)

Horas actividades de evaluación: 60h (20%)

SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura es de carácter presencial y se requiere una actitud activa en el aula.

Para poder ser evaluado se deben presentar todos los trabajos en la fecha indicada y según las pautas dadas por el profesorado.

La nota final de la asignatura no será la media ponderada de los 5 trabajos, sino que se tendrá en consideración la evolución en el aprendizaje del estudiante.

Es obligatorio el 80% de asistencia como elemento básico para poder aprobar la asignatura.

RECUPERACIÓN

El calendario fija las fechas de recuperación al final del curso.

Para acceder será necesario:

1. tener una nota entre 4,00 y 4,99;
2. haber entregado todos los trabajos
3. haber asistido al menos al 75 % de las sesiones.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

(K) KNOWLEDGE

KT01. Identificar los contenidos, lenguajes y perspectivas fundamentales para el análisis de la práctica cultural contemporánea en sus diversas manifestaciones.

KT02. Describir los indicadores básicos en la evolución de las artes y los diseños contemporáneos en relación con el progreso en la consecución de los objetivos sociales y medioambientales, como los recogidos en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

KT03. Identificar los elementos que son comunes y los específicos en los diferentes lenguajes creativos.

KT04. Describir los elementos fundamentales de un proyecto de diseño, artístico o de artes aplicadas en relación con la inclusión social.

KT05. Identificar los estereotipos y los roles de género y su posible incidencia en la producción cultural.

KT06. Relacionar la experiencia singular del estudiante con la realidad global contemporánea en la toma de posición respecto al proyecto propio.

(S) SKILLS

ST01. Analizar críticamente las normas y los principios que rigen la profesión de los creadores/as culturales en arte y diseño teniendo en cuenta criterios de igualdad de género, igualdad distributiva y sostenibilidad medioambiental.

ST02. Aplicar las metodologías creativas propias de la titulación (que se basan en los elementos que las diferentes disciplinas históricas tienen en común) a los proyectos en arte y diseño.

ST03. Analizar la relación entre los procesos creativos en arte y diseño y los procesos de transformación social en entornos nuevos y contextos cambiantes y multidisciplinares.

ST04. Seleccionar fuentes de información adecuadas sobre arte y diseño integrando esta información con capacidad de síntesis, análisis de alternativas y debate crítico.

ST05. Crear un proyecto artístico o de diseño que aplique enfoques y metodologías transdisciplinarios basados en una investigación previa.

ST06. Comunicar de manera oral, visual y escrita los resultados de un proyecto propio, sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que los sustentan de un modo claro y conciso a públicos especializados o no.

ST07. Trabajar en proyectos de arte y diseño de manera cooperativa e integrada en equipos de composición heterogénea.

(C) COMPETENCIAS

CT01. Identificar oportunidades en el entorno público / privado para desarrollar un proyecto artístico o de diseño utilizando los conocimientos y metodologías propios de la titulación.

CT02. Resolver encargos concretos externos en el ámbito creativo con conocimientos, técnicas y metodologías transdisciplinarios.

CT03. Aplicar, en los proyectos creativos, conceptos de sostenibilidad, equidad de género, inclusión y búsqueda del bien común de acuerdo con la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

CT04. Examinar dónde y por qué las organizaciones públicas o privadas utilizan la tecnología contemporánea de la información y la comunicación poniendo énfasis en los principios del tratamiento ético de la información.

CT05. Actuar de manera ética y responsable en el proceso de producción artística, considerando el impacto ambiental, social, político y económico del trabajo propio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

Conocimientos:

KM13 Identificar problemas o situaciones cotidianas que puedan resolverse o mejorarse desde el diseño para analizarlos y utilizarlos como punto de partida en la realización del proyecto creativo propio (KT04)

KM14 Relacionar las prácticas de diversos ámbitos creativos (comunicación, moda, arquitectura...) para vincularlas al proceso de trabajo propio y a su resultado final. (KT03)

KM15 Adaptar teorías de las ciencias sociales y tecnocientíficas al proyecto propio (KT02)

KM16 Interpretar contextos socioculturales concretos como criterio de búsqueda documental para el proyecto propio (KT05)

Habilidades:

SM13 Integrar en el proyecto propio las dimensiones social, económica y medioambiental (ST01)

SM14 Aplicar diferentes recursos y registros comunicativos al proyecto propio según los criterios de adecuación al contenido y al contexto. (ST05)

SM15 Organizar el trabajo creativo contemplando la formulación de hipótesis como método de desarrollo de un proyecto (ST02)

Competencias:

CM12 Crear una adecuada instalación, comunicación y difusión del proyecto realizado (CT05)

CM13 Integrar autocrítica y autonomía en la toma de decisiones a lo largo de las diferentes fases del proyecto creativo propio (CT03)

CM14 Desarrollar proyectos creativos en equipo de manera coordinada y eficiente (CT02)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Conocimientos

KA1 Identificar prácticas creativas en diversos ámbitos para vincularlas al proyecto propio.

KA2 Vincular teorías de las ciencias sociales y tecnocientíficas al proyecto propio.

KA3 Observar contextos socioculturales concretos como criterio de búsqueda documental para el proyecto propio.

Habilidades

SA4 Resolver las incidencias imprevistas derivadas de los procesos de acceso y uso de la documentación, los registros y la información.

SA5 Posicionarse ante la documentación, los registros y la información recogidos en las diferentes fases del proyecto propio.

SA6 Identificar los recursos comunicativos adecuados a cada fase del proyecto propio.

SA7 Sintetizar para explicar de manera clara, oralmente y por escrito, las diferentes fases del proyecto propio.

SA8 Controlar los tiempos y los recursos en las diferentes fases del proyecto propio.

SA9 Elaborar proyectos propios sobre la base de los criterios establecidos.

SA10 Adecuar los aspectos formales y materiales en el proyecto propio en función de la idea trabajada.

Competencias

CA11 Gestionar la renuncia y la crítica en las diferentes fases del proyecto propio como fuente de aprendizaje.

CA12 Demostrar autocrítica y autonomía en la toma de decisiones a lo largo de las diferentes fases del proyecto propio.

CA12 Demostrar coherencia tanto en la propuesta final como en las decisiones tomadas en las diferentes fases del proyecto propio, aportando argumentos y mostrando adecuación y rigor.