Código: 200771
Créditos: 6
Carácter: FORMACIÓN OBLIGATORIA
Materia: PROFESIÓN Y CONTEXTO
Curso: TERCERO
Semestre: SEGUNDO
Equipo docente: Francesc Morera y Montse Romaní
Horas de dedicación: 150h
Horas lectivas: 54h
Horas autónomas: 96h

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 Y DISEÑOS
ESTUDIOS CRÍTICOS Y CULTURALES 1
ESTUDIOS CRÍTICOS Y CULTURALES 2
PROFESIÓN Y CONTEXTO

PROFESIÓN Y CONTEXTO.

Esta asignatura está orientada a proporcionar información, análisis crítico, herramientas y recursos, para profundizar en el contexto laboral y profesional del arte y el diseño contemporáneos. El buen conocimiento de sus dinámicas y funcionamientos permitirá una mayor responsabilidad de la profesión del artista y el diseñador hacia la sociedad.
Por una parte, exploraremos cómo se articulan los códigos y las relaciones entre los agentes, los espacios y las políticas culturales que constituyen el ecosistema de las artes y el diseño en el ámbito público, el privado, el tercer sector y las prácticas de autogestión. Por otra parte, analizaremos la legislación internacional y estatal que los ampara así como las normativas y condiciones que rigen el estatus laboral, jurídico y fiscal del artista y el diseñador, que les facilitan la integración profesional en el contexto social y productivo. Conoceremos las leyes de propiedad intelectual y las licencias libres, y pondremos la atención en los derechos de autor y los derechos morales. Los códigos éticos y deontológicos.
Se trazarán las pautas para elaborar óptimamente un proyecto profesional dirigido a obtener un primer contacto con las demandas y condicionantes del entorno laboral: los sistemas de producción y gestión posibles, las fuentes de financiación y los diferentes modelos de economía que rigen la cultura.
En definitiva, Profesión y Contexto es una asignatura que pone al alcance los medios para conocer qué y cómo los diversos campos laborales que rodean las artes y el diseño contemporáneos, así como los pasos que nos orientan hacia la profesionalización.

OBJETIVOS

Genéricos:
- Conocer los ecosistemas que conforman las artes visuales, el diseño y la artesanía.
- Dotar al alumno de instrumentos críticos y reflexivos para comprender su contexto profesional.

Específicos:
- Tomar conciencia de los derechos y deberes del artista y el diseñador.
- Profundizar en los diferentes modelos de economía y financiación.
- Analizar la actualidad de las legislaciones europeas y españolas que inciden en las condiciones y el desarrollo de este ejercicio profesional.
- Trabajar las herramientas indispensables para la promoción, distribución, comercialización y recepción de la práctica artística y del diseño.
- Conocer el abanico de opciones laborales en las artes y los diseños.

COMPETENCIAS

E02. Analizar y relacionar teorías, conceptos y saberes de las diversas áreas de conocimiento (sociales, científicas, de las artes y de los diseños).
E03. Leer, escribir y hablar de forma posicionada y crítica en y desde los entornos de trabajo de las artes y los diseños, y emplear estos recursos como un factor de construcción personal.
E05. Distinguir, jerarquizar y relacionar críticamente contenidos formales, datos, documentos, conceptos y argumentos implicados en el trabajo propio, empleando recursos apropiados (constelaciones conceptuales, gráficos relacionales, bancos de referencias…).
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 exploración y análisis en un campo concreto de las artes y el 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.
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.
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 (E15.14). Identificar y evaluar las condiciones del contexto laboral y académico.
RA2 (E15.15). Emplear criterios para diseñar y conducir un itinerario propio en el ámbito de las artes y los diseños.
RA3 (E15.16). Realizar prospecciones de futuro en ámbitos profesionales afines o potencialmente afines al campo de investigación propio.
RA4 (E15.17). Utilizar la autocrítica respecto a las acciones individuales en el proceso de construcción de un recorrido profesional o académico propio.
RA5 (E17.4). Identificar las lógicas sociales y culturales internas y específicas de los diferentes ámbitos de las artes y los diseños.
RA6 (E17.5). Reconocer el contexto del ámbito profesional y académico de las artes y los diseños, tanto a nivel local como internacional.
RA7 (E17.6). Emplear estrategias y apoyos de comunicación para la difusión del trabajo propio en el ámbito profesional.
RA8 (E17.7). Adquirir herramientas y recursos orientados a la aplicación de una candidatura en el ámbito académico.
RA9 (E17.8). Aplicar la creatividad a otras herramientas de autopromoción como el portafolio o el vídeo de presentación.

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 combina diferentes actividades dirigidas a profundizar en los principales conocimientos y herramientas necesarias para el desarrollo profesional de las artes visuales y el diseño.

- Los ecosistemas del arte y el diseño: contexto, agentes, espacios e instituciones.
- Entidades profesionales que se ocupan de los derechos y deberes de los creadores.
- Industrias creativas y tercer sector cultural.
- Marco jurídico: derechos de autor, ley de propiedad intelectual e industrial y licencias libres.
- Marco legal: principales modelos de contratos.
- Modelos de financiación del trabajo cultural.
- Herramientas de profesionalización.
- Cálculo de costes y elaboración de presupuestos.
- Códigos de buenas prácticas.
- Salidas profesionales.

METODOLOGÍA

La metodología empleada se define desde el equilibrio entre las actividades dirigidas, supervisadas y autónomas. Asimismo se refuerza el carácter de evaluación continuada de la asignatura en la que van intercalándose las actividades dirigidas, con las supervisadas y las autónomas.
Se combinan actividades de aprendizaje en forma de ejercicios de comentario de texto, análisis de casos prácticos, debates en grupo y la planificación y gestión de un proyecto profesional. También se realizarán visitas a centros de investigación, producción, y promoción de las artes y el diseño, y se propiciarán encuentros con el sector profesional.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicación: 150h
Horas actividades dirigidas: 22,5h (15%)
Horas actividades supervisadas: 30h (20%)
Horas aprendizaje autónomo: 97h (65%)
Horas actividades de evaluación: 7,5h (5%)

Actividad dirigida:
Presentación y discusión de contenidos teóricos, referencias y casos de estudio y/o visitas y/o presentaciones de expertos.
Metodologia de aprendizaje: Valoración y discusión crítica colectiva y/o exposición de contenidos prácticos y debate.
Resultados de aprendizaje: RA5, RA6

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.
Resultados de aprendizaje: RA2, RA 3

Actividad autónoma:
Inestigación 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 y matéricos.
Resultados de aprenendizaje: RA1, RA4, RA8

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 parcialse o finales.
Resultados de aprendizaje: RA7, RA9

SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación se realiza a través del seguimiento del proceso de trabajo llevado a cabo en el aula y de la actividad autónoma. La evaluación final del proceso de aprendizaje se realiza al final del proceso a partir de los trabajos relacionados y de la exposición oral y documental de la argumentación del trabajo realizado; así mismo la valoración del proceso se realiza mediante el seguimiento continuo en el aula teniendo en cuenta que son trabajos relacionados y requieren continuidad.
Un requisito indispensable para ser evaluado es una asistencia mínima del 85%.
La participación activa en el aula en el desarrollo del trabajo también será un elemento que determinará la puntuación final.
La nota final no es aritmética en relación a los trabajos presentados, sino que también depende del seguimiento del proceso de trabajo llevado a cabo en el aula.

SISTEMA DE EVALUACIÓN COMÚN A LA MATERIA

Evaluación continua a través del seguimiento del proceso de aprendizaje. (45%)
Evaluación continua de la exposición y/o realización de ejercicios y trabajos. (45%)
Evaluación puntual a través de seminarios, debates, visitas y/o otras actividades colectivas. (10%)

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.

PROGRAMACIÓN

La asignatura se desplega semanalmente en una sesión de tres hores. A lo largo de la asignatura se conduciran dos tipologías de sesiones:

a) **Sesiones comunes** entre el grup de arte y el de diseño que tratarán diversos bloques:
- Introducción a la materia: explicación y enfoque de los contenidos de la asignatura. Puesta en común de las aspiraciones profesionales del alumnado.
- Definición y anàlisis del ecosistema de las artes y del diseño: ¿a qué hace referencia, cuáles son los espacios y agentes principales? cómo se articula y cómo nos relacionamos?
- Introducción a las economías de la cultura desde el sector público, el sector privado y la cultura autogestionada.
- Derechos y deberes del creador. Códigos de buenas prácticas, la ética en la profesión del diseño y de las artes.
- Herramientas de profesionalización.
- Propiedad Intelectual. Derechos de autor. Patentes. Licencias libres.
- Futuros profesionales.
- Visitas a entornos profesionals

b) **Sesions específicas** por cada grupo dedicadas a la planificación de un proyecto profesional. El alumno elaborará un proyecto tot aprendiendo las condiciones, demandas y problemas principales que se dan en el sector profesional.

Las últimas sesiones estarán dedicades a la recuperación y cierre de la asignatura mediante entrevistas individuales.

BIBLIOGRAFÍA (selección)

- ADCV (2000). *El valor del diseño (Gráfico e industrial)*. València: Ed. ADCV
- Aramburu, Nekane (2020). *Alternativas. Políticas de lo independiente en las artes visuales*. Murcia: Cendeac.
- Best, Kathryn (2010) *Fundamentos del management del diseño*. Barcelona: Parramón.
- Clazie, Ian (2012). *Cómo crear un portfolio digital. Guía práctica para mostrar tu Trabajo online.* (1a ed. 2a tirada) Barcelona: GG.
- Cleaver, Phil (2016). *Lo que no te enseñaron en la escuela de diseño.* Barcelona: Promopress.

- De la Torre, Blanca. "El estado de las artes visuales. Un largo, aunque posible, camino a recorrer." Fundación Alternativas (VV. AA), (2019). *Informe sobre el estado de la cultura en España 2019*. Madrid: Observatorio de Cultura y Comunicación. Pp. 134-148.
- Diversos autors (2006) *Copyleft, manual de uso,* Madrid: Traficantes de sueños.
- Kleon, Austin (2014). *Aprende a promocionar tu Trabajo. 10 recursos para artistas, diseñadores y creativos.* (1ª ed. 5ª tirada). Barcelona: Gustavo Gili.
- Sádaba, I., Domínguez, M.; Martínez, R., Rowan, J; ZEMOS98 (2013). *La tragedia del copyright. Bien común, propiedad intelectual y crisis de la industria cultural*. Barcelona: Virus Ed.
- Echaves, M., Gómez Villar, A., Ruido, M. (2019). *Working Dead.* Barcelona: Ajuntament de Barcelona, Institut de Cultura de Barcelona, La Virreina. Centre de la imatge.
- Viladàs, Xènia (2008). *Diseño rentable. Diez temas a debate.* Barcelona: Index Book.
- Viladàs, Xènia (2010) *Managing Design for Profits.* Barcelona: Index Book.

RECURSOS ONLINE

La asignatura pone a disposición del alumnado una base de datos muy completa a nivel local, estatal e internacional de directorios, instituciones, centros de investigación y producción, convocatorias de becas y subvenciones, centros de estudios superiores, archivos digitales y centros de documentación, programas de arte y educación, residencias para artistas, etc.

Anexo COVID-19

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

En concreto, se han establecido alternativas para 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 en los que pueda haber confinamiento selectivo o parcial.

–En el peor de los casos, que sería el confinamiento total en alguna franja temporal, está prevista la continuidad de la docencia en línea.

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