

Código: 104715

Créditos: 6

Carácter: FORMACIÓN OBLIGATORIA

Materia: TEORIA I LLENGUATGE

Curso: TERCERO

Semestre: PRIMERO

Equipo docente: Marc Ligos Masafrets. Olga Capdevila

Horas de dedicación: 150h

Horas lectives: 53h

Horas autónomas: 97h

#### DESCRIPCIÓN DE LA MATÈRIA

Esta materia parte del contexto social y cultural contemporáneo para problematizar y reflexionar sobre las artes y los diseños del siglo XXI. El objetivo fundamental de la materia es el de conocer, comprender y posicionarse ante las tendencias contemporáneas de las artes y los diseños, desde su dimensión institucional, discursiva, metodológica, genealógica y económica. En las dos asignaturas que componen la materia se abordarán y analizarán prácticas y tendencias a partir de su articulación, cruce y transferencia con otros campos de saber y práctica, así como en su dimensión conceptual y discursiva (teórico - práctica

Asignaturas de la materia:

TENDENCIAS CONTEMPORÁNEAS EN ARTES Y DISEÑOS 1

TENDENCIAS CONTEMPORÁNEAS EN ARTES Y DISEÑOS 2

## TENDENCIAS CONTEMPORÁNEAS EN ARTES Y DISEÑO 2

Esta asignatura pretende dar una visión general y profunda de las principales tendencias que articulan el arte, la creación audiovisual, la artesanía y el diseño en todas sus vertientes en la actualidad. Además de tratar casos particulares de artistas y diseñadores, también se trabajarán las corrientes de pensamiento más importantes, así como el contexto social económico y político, con la voluntad de configurar un corpus de pensamiento del momento que nos permita comprender el porqué de la deriva de la creación contemporánea.

La asignatura incidirá en el desarrollo de herramientas metodológicas (Analizar, Relacionar, Sintetizar Referenciar / Contextualizar, posicionarse) que permitan comprender la diversidad y la complejidad de las prácticas creativas en la contemporaneidad.

#### OBJETIVOS

Desde el punto de vista de la configuración del estudiante, los objetivos en competencias actitudinales, metodológicas e instrumentales son: propiciar una actitud activa, curiosa y crítica hacia el mundo y el contexto que rodea al estudiante, y sabiendo relacionar las diferentes manifestaciones culturales con el presente y el pasado; fortalecer la capacidad de trabajo, la autonomía y posicionamiento propio del estudiante en el proceso de aprendizaje. Es decir, trabajar con un estudiante que sabe cuestionar la realidad que le viene dada y que construye su universo propio de intereses; la adquisición de herramientas para la búsqueda autónoma, el análisis y la crítica, para el desarrollo de presentaciones escritas y orales con rigor académico; potenciar la capacidad del alumno para analizar críticamente la investigación sobre artistas, diseñadores, libros y documentos. Por último, ser consciente de que el presente es múltiple y viene condicionado por las realidades socioeconómicas, políticas e históricas.

En cuanto a objetivos específicos del contenido de la asignatura, son los siguientes: Conocimiento del contexto del diseño contemporáneo identificando las principales tendencias y creadores a través de la relación con sus precedentes; Conocimiento de la configuración del actual sistema e industria de los diseños identificando sus agentes, canales de producción y los procesos sociales, políticos y culturales que los generan; Fomentar la capacidad de relacionar diferentes paradigmas de la producción contemporánea desde una mirada transhistórica; Capacidad de poner en relación tendencias creativas diferentes educando la capacidad estética de análisis y comprensión de las imágenes; Capacidad de poner en contexto diseñadores y tendencias; Conocimiento del contexto cultural y del diseño actual de Barcelona en relación con el contexto global.

## CONTENIDOS

Tendencias contemporáneas en artes y diseños 2 es la segunda parte de la asignatura dedicada al estudio de las nuevas tendencias, en este caso, en el ámbito del diseño contemporáneo.

Esta parte de la asignatura se centra en el estudio del ámbito del diseño contemporáneo profundizando en sus diferentes aproximaciones prácticas, conceptuales, metodológicas i temáticas. Durante estas sesiones, y mediante textos, exposiciones, publicaciones y referentes, profundizaremos epidérmicamente en el mundo del diseño de objeto, del gráfico, de los servicios, de las experiencias, de la interacción, del espacio, de la comunicación visual, del diseño más próximo a la materia, de la investigación a través del diseño, del diseño especulativo, así como de todas aquellas prácticas que se entrecruzan con los ámbitos de las artes y las artes aplicadas. Así mismo, también se realizará una mirada a la industria y a las instituciones curatoriales y educativas que actualmente validan y legitiman los movimientos y tendencias actuales.

El objetivo de la asignatura es que la alumna obtenga una visión panorámica del ámbito para, posteriormente, pueda profundizar en aquellas expresiones creativas más relacionadas con sus propios intereses y posicionamientos.

## METODOLOGIA

La asignatura seguirá tres ejes metodológicos: un eje teórico-contextual por tal de reflexionar sobre las artes y el diseño contemporáneos. Un eje instrumental que proporcionará herramientas para la búsqueda de referentes y casos de estudio. Y un eje práctico que permitirá trabajar el análisis crítico y la comprensión de las prácticas de las artes y el diseño y sus espacios de encuentro, con la voluntad de tomar posición. Las tipologías de actividades serán las siguientes:

### ACTIVIDADES FORMATIVAS

#### Actividad dirigida:

Presentación y discusión de contenidos teóricos, referencias y casos de estudio, visitas y/o presentaciones de expertos.

Metodología enseñanza-aprendizaje: Valoración y discusión crítica colectiva y/o exposición de contenidos prácticos y debate.

Descripción: En estas sesiones, en formato de clase magistral, visionado de referentes, audiovisuales o trabajo de textos se expondrán las temáticas propuestas.

#### Actividades supervisadas:

Seguimiento y desarrollo de las propuestas en clase, se valorará la participación y la colaboración. Los trabajos se llevarán a cabo de manera personal y / o en grupo, y se desarrollarán en la clase. Se realizará un seguimiento directo de los procesos de trabajo para conocer el nivel alcanzado por el alumnado y poder incidir en aquellos que tengan más dificultades.

#### Actividades autónomas:

Actividad individual complementaria al trabajo del aula. Se valorará la capacidad de relacionar, de investigación, de análisis y de posicionamiento. El alumnado realizará los trabajos encargados con los recursos propuestos y aquellos que ellos mismos encuentren: Investigación y recopilación de información, reflexión, análisis, etc.

#### Actividades de evaluación:

Evaluación individual o en grupo del resultado general o parciales de la asignatura. Entrevistas individuales o reflexiones en grupo del resultado general en las diferentes fases de la misma.

Horas de dedicación: 150h

Horas actividades dirigidas: 45h (30%)

Horas actividades supervisadas: 7,5h (5%)

Horas aprendizaje autónomo: 90h (60%)

Horas actividades evaluación: 7,5h (5%)

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

# ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

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; asimismo la valoración del proceso se realiza mediante el seguimiento continuo en el aula teniendo en cuenta que son trabajos relacionados y requieren tener continuidad.

Un requisito indispensable para su evaluación es una asistencia mínima del 80%.

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 con los trabajos presentados, sino que también depende del seguimiento del proceso de trabajo llevado a cabo en el aula.

## ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARCIALES

Actividad de evaluación 1 (individual):

Ejercicio individual en el que la alumna deberá investigar sobre aquellos agentes y referentes del diseño contemporáneo con los que se siente vinculada y/o representada

Capacidad de posicionamiento (10%)

Investigación de referentes y selección de material (60%)

Comunicación escrita (como decirlo) (20%)

Adecuación gráfica (10%)

Actividad de evaluación 2 (grupal):

Monografía: Una vez definido el mapa de intereses y referentes propios se trabajará en grupos, reducidos y por afinidades temáticas o preocupaciones contemporáneas, la representación mediante el análisis y selección de referentes.

Identificación del tema de interés (20%)

Investigación, análisis y criterio del material seleccionado (50%)

Organización de la información y guion crítico (20%)

Puesta en escena del material de trabajo (20%)

En la nota final también se tendrá en cuenta la asistencia a clase (mínimo 80%) y la participación.

## RECUPERACIÓN

La nota mínima media de curso tiene que estar entre 4 y 4,99.

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.

La asistencia tiene que haber estado igual o superior al 70% de las horas lectivas presenciales.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

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

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

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

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

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 esa información con capacidad de síntesis, análisis de alternativas y debate crítico.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

- KM28 Identificar las tendencias contemporáneas en artes y diseños en la producción de las instituciones culturales públicas y privadas (KT03)
- KM29 Indicar la dimensión global, genealógica y dialéctica de las prácticas de arte y diseño en la contemporaneidad (KT02)
- KM30 Enumerar los marcos teóricos dominantes en las tendencias contemporáneas en artes y diseños (KT05)
- KM31 Relacionar el trabajo creativo propio con las tendencias artísticas contemporáneas en su dimensión histórica. (KT06)
- SM25 Aplicar los espacios comunes y la transversalidad de las prácticas contemporáneas de las artes y los diseños al trabajo creativo propio (ST02)
- SM27 Construir una posición crítica propia, mediante la elaboración de un ensayo reflexivo, frente a las lógicas institucionales y económicas de la escena contemporánea de las artes y los diseños (ST06). CM24 Evaluar las diferentes aplicaciones y límites de uso de datos y documentos del ámbito de las artes y los diseños. (CT04)

#### RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

- KA1 Construir posicionamiento y criterio propios tanto a partir de su trabajo como a partir del diálogo con otras propuestas o agentes.
- SA1 Reconocer las cualidades del trabajo de los demás como fuente de aprendizaje.
- CE1 Organizar las ideas y transmitir las con eficiencia y creatividad.
- CA2. Trabajar de forma horizontal y cruzada en entornos colaborativos como fuente de desarrollo personal y grupal.

#### BIBLIOGRAFÍA

- ANTONELLI, Paola. *Talk to me. Design and the Communication between people and objects*. New York: MoMA, catàleg exposició 2011.
- BOGOST, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2006
- BOURRIAUD, Nicolas. *Post producció*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2004
- BROWN, Tim. *Change by design*. Harper Collins, 2009
- CHARNY, Daniel. *The Power of making*. V&A Publishing, 2011
- CRARY, Jonathan. *24/7 Late Capitalism and the End of Sleep*. Londres: Verso Books, 2013.
- DAUTREY, Jehanne & QUINZ, Emanuele. *Strange Design*. Forcalqueiret: It Editions, 2015
- DE VICENTE, José Luis & MORTON, Timothy. *Després de la fi del món*. Barcelona: CCCB, 2017
- DONALD, Norman. *El diseño de los objetos del futuro (la interacción entre el hombre y la máquina)*. Ed. Paidós, 2010
- DUNNE, Anthony. & RABY, Fiona. *Speculative Everything. Design, Fiction and Social Dreaming*. London: The MIT Press, 2013
- JULIER, Guy. *La cultura del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2010
- MANZINI, Ezio. *Cuando todos diseñan*. Madrid: Experimenta Theoria, 2015
- NORMAN, Donald. *The Design of Everyday Things*. London: The MIT Press, 1998
- PARSONS, Tom. *Thinking Objects: Contemporary approaches to product design*. Lausanne: AVA Books, 2009.
- PRESS, Mike & COOPER, Rachel. *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Colección GG Diseño, 2009
- RAWSTHORN, Alice. *Hello World, where design meets life*. London: Hamish Hamilton, 2013.