

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Código: M15_3

Créditos: 3

Carácter: FORMACIÓN OPTATIVA

Materia: HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS DEL CONTEXTO

Curso: CUARTO

Semestre: PRIMERO

Equipo docente: GUILLEM FERRAN

Horas de dedicación: 75 h

Horas lectivas: 36 h

Horas autónomas: 39 h

DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA

La materia HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS DEL CONTEXTO está formada por cuatro asignaturas optativas de carácter teórico-práctico vinculadas a las disciplinas del diseño, el arte y las artes aplicadas. Asignaturas de la materia:

ANÁLISIS DE USUARIO, CONSTRUCCIÓN DE RELACIONES Y GESTIÓN DE REFERENTES, INVESTIGACIÓN EN TENDENCIAS e INNOVACIÓN y ANTICIPACIÓN

INNOVACIÓN Y ANTICIPACIÓN.

Busca dar al alumno una base para entender el presente de la innovación, tanto en el ámbito de las artes, artes aplicadas y diseño, como en el tecnocientífico y social, que le permite situarse en este contexto y poder especular y anticipar situaciones futuras. Se trata de que el estudiante desarrolle una actitud crítica, reflexiva, contrastada y razonada sobre su contemporaneidad y los posibles futuros de la sociedad, de modo que tenga la habilidad de innovar con sus propuestas y anticipar lo que vendrá en su área de interés.

OBJETIVOS

- Entender, comprender y saber leer el presente, para saber valorar las propuestas propias de futuros.
- Identificar, clasificar y valorar ideas y proyectos de acuerdo a posibles caminos de innovación.
- Conocer herramientas de investigación y desarrollo para afrontar proyectos de innovación dentro de organizaciones y empresas.
- Idear y crear propuestas de escenarios de futuros para saber buscar nuevas oportunidades.
- Conocer e identificar contextos de notoriedad donde se identifica, denomina y clasifica hoy la innovación.

CONTENIDOS

Definiciones de la innovación (citas, manifiestos y design statements).
Tipo de innovación (clasificaciones, continuista, estructurada, disruptiva, radical).
Análisis de la novedad (copia, tributo, homenaje, hack, antecedente).
Propuestas de innovación conceptual, atributos y valor añadido.
Propuestas de innovación procedimental, materiales, tecnologías y herramientas.
Propuestas de innovación de acciones, experiencias, expresiones y sensaciones.
Contextos de notoriedad. Recursos y Herramientas de I+D+i.
Prospección y anticipación (análisis y creación de múltiples escenarios).
Diseño de futuros (posibles, plausibles, deseables, probables e indeseables).

METODOLOGÍA

La asignatura seguirá tres ejes metodológicos: un eje teórico-contextual para reflexionar sobre innovación en las artes y el diseño actual. Un eje instrumental que proporcionará herramientas para la búsqueda de referentes, clasificación, identificación y categorización de casos de estudio. Y un eje práctico que permite 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. La tipología de actividad serán las siguientes:

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicación: 75 h.

Horas actividades dirigidas: 53 h. (30%).

Horas actividades supervisadas: 8 h. (5%).

Horas aprendizaje autónomo: 96 h. (55%).

Horas actividades de evaluación: 18 h. (10%).

Actividad dirigida:

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

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

Resultados de aprendizaje: :

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 resultados parciales del trabajo propio del alumno.

Presentación pública y discusión crítica colectiva.

Resultados de aprendizaje: :

Actividad autónoma:

Búsqueda 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 aprendizaje: :

Actividad de evaluación

Presentaciones de los ejercicios de resultados parciales y/o finales.

Metodología de aprendizaje: Comentario y revisión, individual o en grupo, de ejercicios y resultados parciales o finales.

Resultados de aprendizaje

SISTEMA DE EVALUACIÓN

En la evaluación se tiene en cuenta: los conocimientos y resultados de aprendizaje mínimos para conseguir las competencias de la asignatura; a partir de estos mínimos, evaluamos los itinerarios individuales y formas de compromiso e implicación en las propuestas realizadas

SISTEMA DE EVALUACIÓN COMÚN EN LA MATERIA

Evaluación continua a través del seguimiento del proceso de aprendizaje. (30%)

Evaluación continua de la exposición y/o realización de ejercicios y trabajos. (50%)

Evaluación puntual a través de seminarios, debates, visitas y/u otras actividades colectivas. (20%)

6 ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARCIALES

Actividad de evaluación 1 (20%) Clasificar, denominar y describir la innovación de acuerdo a criterios personales.

Capacidad analítica de las propuestas (20%)

Búsqueda de referentes y selección de material. (30%)

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Capacidad de síntesis (qué decir) (30%)
Comunicación escrita (cómo decirlo) (20%)

Actividad de evaluación 2 (20%) Contextos de notoriedad, analizar cómo se clasifica la innovación en diferentes ámbitos.

Identificación del caso de estudio (20%)
Búsqueda, análisis y criterio del material. (30%)
Organización de la información y guión crítico (40%)
Calidad de las imágenes seleccionadas. (10%)

Actividad de evaluación 3 (60%) Construcción de conceptos y proyectos por escenarios de futuro.

Identificación del caso de estudio (20%)
Búsqueda, análisis y criterio del material. (20%)
Organización de la información y guión de la comunicación (30%)
Comunicación oral (20%)

Se llevarán también a cabo ejercicios de carácter transversal con la voluntad de articular y sintetizar los conocimientos adquiridos en clase en relación con los intereses propios de los estudiantes.

RECUPERACIÓN

1. La nota mínima media de curso debe estar entre 4 y 4,99.
2. El alumno/a debe haber sido previamente evaluado en un conjunto de actividades cuyo peso equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura.
3. La asistencia debe haber sido igual o superior al 80% de las horas lectivas presenciales.
4. Se realizará una "prueba de síntesis" como forma de evaluación de segunda convocatoria.

PROGRAMACIÓN

Sesión 1

Presentación en Clase. Presentación Programa

Sesión 2

Innovación. Tipo de innovaciones.

Sesión 3

Reconocimiento de la innovación. Análisis de casos conceptuales, procedimentales y acciones.

Sesión 4

Seguimiento de casos.

Sesión 5

Entrega Actividad 1

Sesión 6

Contextos de notoriedad

Sesión 7

Ámbito Nacional e Internacional.

Sesión 8

Entrega Actividad 3.

Sesión 9

Prospección y construcción de escenarios.

Sesión 10

Revisión de temas y escenarios.

Sesión 11

Entrega de la actividad 3.1

Sesión 12

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Revisión de Propuestas

Vacaciones de Navidad

Sesión 13

Revisión de la actividad.

Sesión 14

Entrega de la actividad 3.2

Sesión 15

Evaluación. Cierre de curso.

Sesión 16

Entregas actividades en retraso.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE.

RRAA Titulación

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

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

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

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

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

RRAA Materia

KM46 Identificar los elementos básicos de un proceso de exploración y análisis en un campo concreto de las artes y el diseño (KT01)

SM41 Aplicar recursos metodológicos concretos para el trabajo de exploración y análisis de experiencias y perfiles de usuario (ST05)

CM37 Utilizar los recursos de los centros de investigación en el ámbito de las artes y los diseños tanto en espacios de documentación (bibliotecas, archivos, centros de documentación especializada) como a partir del archivo vivo (exposiciones, prácticas contemporáneas de artes y diseño, colectivos, etc.) (CT01)

RRAA Asignatura

KA. Distinguir y aplicar metodologías y herramientas de investigación, tanto de campo como especulativas, para el análisis de tendencias en un campo concreto de las artes y el diseño

SA Construir un archivo propio de referentes que sea capaz de rastrear de forma autónoma tanto desde una dimensión histórica y genealógica como desde la exploración de las tendencias contemporáneas y el contexto contemporáneo.

CA. Integrar el conocimiento del presente comprendido como futuro del pasado materializado, en el marco de trabajo de innovación y anticipación en artes y diseño.

BIBLIOGRAFÍA

- Alther J. (2010) El jardín es aún un proyecto imaginario. Investigación propia.
- Ambrose / Harris, (2010) Metodología del diseño, Parramon Ediciones, Barcelona.
- DHubDoc. Breve guía de archivo para diseñadores. Ajuntament de Barcelona.
- El Último grito (2008) Nowhere / now / here. Explorando nuevas líneas de investigación en el diseño contemporáneo. La Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial.
- Ferran, G (2023) Innovation and Design Series for a Life. Medium.
- Milton, A.; Rodgers, P. (2013). Métodos de investigación para el diseño de producto. Blume.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

- Marchsteiner, U. (2004) Iguualmente Diferentes. Objetos cotidianos de todo el mundo. Catálogo de la exposición.
- Schwab, K. (2017) The Fourth Industrial Revolution. World Economic Forum. Penguin.
- Keele, L. et altri (2013) Ten Types of Innovation: The Discipline of Building Breakthroughs. John Wiley & Sons.