

Codi: 106479

Crèdits: 3

Caràcter: FORMACIÓ OPTATIVA (OT)

Matèria: MEDIACIÓ I CONSTRUCCIÓ

Curs: QUART

Semestre: PRIMER

Equip docent: Ingrid Picanyol

Hores de dedicació: 75 h

Hores lectives: 36 h

Hores autònomes: 39 h

## DESCRIPCIÓ DE LA MATÈRIA

Aquesta matèria és de caràcter optatiu i de metodologia teòric-pràctica. L'objectiu general de la matèria és el de dotar de recursos conceptuals, pràctics i metodològics per a l'anàlisi i comprensió dels contextos en els quals es desenvolupen els processos de treball de l'alumne.

En les quatre assignatures que componen la matèria, s'aborden les tres dimensions que comprenen l'anàlisi del context: recursos pel mapeig, compilació i selecció d'informació; metodologies d'anàlisi i d'integració en el propi procés de treball; estratègies de posicionament del treball propi en relació al context. Tanmateix, es tracten com eixos transversals al plantejament de la matèria: la dimensió històric-genealògica tant dels contextos com dels recursos; el caràcter complex de l'arxiu; la detecció i prospecció de tendències.

Assignatures de la matèria:

NARRACIÓ I COMUNICACIÓ ESCRITA

ESTRATÈGIES DE DIFUSIÓ

DIRECCIÓ CREATIVA

ESTRATÈGIES DE MEDIACIÓ: EDUCACIÓ I COMUNICACIÓ

## DIRECCIÓ CREATIVA

L'assignatura entén la direcció creativa com una pràctica que s'aprèn principalment exercint-la. Més enllà de l'anàlisi de casos o de l'adquisició de referents, el curs proposa posar en pràctica què vol dir definir una visió creativa, comunicar-la a un equip, encarregar materials, acompanyar processos i prendre decisions per mantenir la coherència d'un projecte.

La direcció creativa es treballa com una combinació de cultura visual, criteri, estratègia, capacitat d'escolta i lideratge. Un bon director creatiu no només genera idees, sinó que coneix molts llenguatges, contextos i referents, i és capaç d'activar aquest coneixement per orientar el treball d'un equip.

L'assignatura s'estructura a partir de càpsules teòriques, càpsules de referents i un projecte pràctic desenvolupat en grup. Les càpsules de referents són compartides tant per la professora com per l'alumnat, amb l'objectiu d'ampliar conjuntament una biblioteca de casos, metodologies i maneres de fer vinculades a la direcció creativa.

El projecte central de l'assignatura es desenvolupa col·lectivament. Al llarg del semestre, cada estudiant assumeix en algun moment el rol de director/a creatiu/va i disposa d'un equip de creatius a qui ha de dirigir i encarregar una sèrie de materials concrets. La resta del temps, l'alumnat treballa com a part de l'equip creatiu d'altres companys/es. D'aquesta manera, cadascú experimenta tant la responsabilitat de dirigir com la de respondre a una direcció creativa externa.

## OBJECTIUS

Genèrics:

- . Dotar l'alumne de recursos conceptuals, pràctics i metodològics per l'anàlisi, disseny o cura de la imatge d'un producte, servei o qualsevol aspecte d'art.
- . Comprendre les tres dimensions: analítica, estratègica i comunicativa en projectes d'arts i disseny en allò que implica la projecció, mediació o difusió.

#### Específics

- Comprendre la direcció creativa com una pràctica situada entre el pensament estratègic, la cultura visual, la formalització i el lideratge d'equips.
- Desenvolupar criteri propi a partir de l'anàlisi de casos reals, referents compartits i processos de treball col·lectius.
- Aprendre a construir, comunicar i defensar una visió creativa dins d'un projecte.
- Exercitar la capacitat d'encarregar, orientar i revisar materials produïts per altres persones.
- Experimentar diferents rols dins d'un equip creatiu: direcció, interpretació d'un encàrrec, producció, revisió i presentació.
- Entendre la importància de la coherència entre concepte, estratègia, llenguatge visual, to i aplicacions.
- Ampliar una biblioteca compartida de referents útils per a la pràctica de la direcció creativa.

#### ACTIVITATS FORMATIVES

Hores de dedicació: 75h

Hores activitats dirigides: 18h (24%)

Hores activitats supervisades: 18h (24%)

Hores aprenentatge autònom: 35h (46,6%)

Hores activitats d'avaluació: 4h (5%)

##### Activitat dirigida:

Presentació i discussió de continguts teòrics, referències i casos d'estudi vinculats a la direcció creativa. Les sessions combinen càpsules teòriques breus amb l'anàlisi de projectes reals, pràctiques contemporànies i referents aportats tant per la professora com per l'alumnat.

Metodologia d'aprenentatge: exposició de continguts, presentació de referents, debat col·lectiu i anàlisi crítica de casos. Construcció progressiva d'una biblioteca compartida de projectes, llenguatges i metodologies útils per a la pràctica de la direcció creativa.

##### Activitat supervisada:

Seguiment del projecte col·lectiu desenvolupat durant l'assignatura. L'alumnat treballa en grup i assumeix diferents rols al llarg del semestre: majoritàriament com a part d'un equip creatiu i, en moments concrets, com a responsable de la direcció creativa d'una fase del projecte.

Metodologia d'aprenentatge: assessorament i tutorització dels processos de treball, revisió dels encàrrecs formulats per cada director/a creatiu/va, seguiment dels materials produïts per l'equip, presentació pública dels resultats parcials i discussió crítica col·lectiva.

#### SISTEMA D'AVALUACIÓ

El sistema d'avaluació es basa en el seguiment continu del procés de treball i en la valoració dels diferents rols assumits per l'alumnat al llarg de l'assignatura.

## ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

L'avaluació combina tres mirades complementàries: l'avaluació de la professora, l'autoavaluació de l'alumne/a i l'avaluació dels companys/es que han treballat com a equip creatiu sota la seva direcció. Aquestes valoracions es posen en relació per obtenir una lectura global del procés, del grau d'implicació i de la capacitat de cada alumne/a per exercir la direcció creativa i per formar part d'un equip.

El moment de més pes en l'avaluació és la ronda en què cada alumne/a assumeix el rol de director/a creatiu/va. En aquesta fase es valora especialment la capacitat de definir una visió, comunicar-la amb claredat, formular encàrrecs concrets, orientar el treball de l'equip, prendre decisions i mantenir la coherència conceptual i formal del projecte.

També es valoren les rondes en què l'alumne/a participa com a creatiu/va dins l'equip d'altres directors/es, entenent que saber interpretar un encàrrec, aportar solucions, treballar col·lectivament i respondre a una direcció externa forma part essencial de la pràctica professional.

Finalment, es valora la proposta desenvolupada i la maqueta resultant, tenint en compte la coherència entre la direcció creativa plantejada, el procés de treball i la formalització final del projecte.

### SISTEMA D'AVALUACIÓ COMÚ A LA MATÈRIA

Avaluació contínua de les rondes en què l'alumne/a participa com a creatiu/va dins l'equip d'altres directors/es. 30% Avaluació contínua de la ronda en què l'alumne/a assumeix el rol de director/a creatiu/va. 50% Avaluació contínua de la proposta formal del projecte i maqueta. 20%.

RECUPERACIÓ 1. La nota mínima mitjana de curs ha d'estar entre 4 i 4,99. 2. L'alumne/a ha d'haver estat prèviament avaluat en un conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de dues terceres parts de la qualificació total de l'assignatura. 3. L'assistència ha d'haver estat igual o superior al 80% de les hores lectives presencials

### PROGRAMACIÓ

L'assignatura es desplega setmanalment en una sessió de dues hores lectives.

Les sessions combinen teoria i pràctica. Cada sessió s'inicia amb una càpsula teòrica d'aproximadament trenta minuts, dedicada a introduir continguts, eines, referents o casos vinculats a la direcció creativa. La resta de la sessió es dedica al treball pràctic a l'aula.

El treball pràctic s'organitza per rondes de tres sessions. En la primera sessió de cada ronda es defineixen els equips, els rols de treball i l'encàrrec que haurà de desenvolupar cada grup. La segona i la tercera sessió es dediquen al desenvolupament, seguiment i revisió del projecte.

Al llarg del semestre, tots els alumnes assumeixen una vegada el rol de director/a creatiu/va, dirigint un equip de treball i coordinant el desenvolupament d'una fase del projecte. La resta de rondes participen com a creatius/ves dins dels equips dirigits pels seus companys/es.

Les darreres sessions estaran dedicades a la presentació, revisió i tancament de l'assignatura.

### CONTINGUTS

- La direcció creativa com a pràctica de definició, transmissió i manteniment d'una visió dins d'un projecte.
- El rol del/de la director/a creatiu/va: criteri, lideratge, escolta, presa de decisions i capacitat d'encàrrec.

- La construcció d'una biblioteca de referents com a eina fonamental per ampliar criteri, llenguatge i capacitat de resposta projectual.
- L'anàlisi de casos reals de direcció creativa en l'àmbit de les arts, el disseny i la comunicació visual contemporània.
- La relació entre concepte, estratègia, to, llenguatge visual, formalització i coherència del projecte.
- El treball en equip dins dels processos creatius: distribució de rols, interpretació d'encàrrecs, diàleg, revisió i producció col·lectiva.
- La pràctica de la direcció creativa a través de rondes de treball en què l'alumnat alterna el rol de director/a creatiu/va i el de creatiu/va dins d'un equip.
- La presentació, argumentació i revisió crítica dels processos i resultats desenvolupats a l'aula.

## RESULTATS D'APRENTATGE

### RRAA Titulació

KT03. Identificar els elements que són comuns i els específics en els diferents llenguatges creatius.  
KT04. Descriure els elements fonamentals d'un projecte de disseny, artístic o d'arts aplicades en relació amb la inclusió social.

ST01. Analitzar críticament les normes i els principis que regeixen en la professió dels creadors/as culturals en art i disseny tenint en compte criteris d'igualtat de gènere, igualtat distributiva i sostenibilitat mig ambiental.  
ST02. Aplicar les metodologies creatives pròpies de la titulació (que es basen en els elements que les diferents disciplines històriques tenen en comú) als projectes en art i disseny.

CT01. Identificar oportunitats en l'entorn públic / privat per a desenvolupar un projecte artístic o de disseny utilitzant els coneixements i metodologies propis de la titulació.  
CT02. Resoldre encàrrecs concrets externs en l'àmbit creatiu amb coneixements, tècniques i metodologies transdisciplinars.

### RRAA Matèria

KM49 Identificar els camps de producció i difusió de les arts i el disseny tant des d'una perspectiva històrica i genealògica com a contextual i geogràfica (KT03)

SM44 Dissenyar una forma original de distribució i difusió del projecte propi en art i/o disseny (ST06)

CM43 Actuar amb responsabilitat en la comunicació amb els agents implicats en un procés de mediació, atenent les seves necessitats específiques. (CT05)

### RRAA Assignatura

KA Conèixer i emprar recursos i centres d'investigació tant en espais de documentació (biblioteques, arxius digitals, centres de documentació especialitzada) com a partir de l'arxiu viu (exposicions, pràctiques contemporànies d'arts i disseny, col·lectius, etc.)

SA Detectar qüestions problemàtiques (o problematitzables) i possibilitats d'investigació en relació a l'experiència d'usuari en un àmbit acotat.

CA Saber identificar i delimitar amb una mirada holística el context sociocultural en el que se emmarca el projecte personal

BIBLIOGRAFIA (selecció)

- McAlhone B., Stuart D., Quinton G., Asbury N. A Smile in the Mind. Phaidon.  
Gamper M. 100 Chairs in 100 days and its 100 ways. Martino Gamper  
MacGuffin. The Life of things. Magazines  
Brook T. & Shaughnessy A. Paula Scher Works (concise). United Editions  
Brook T. & Shaughnessy A. Manuals 2. Design & Identity Guidelines. United Editions  
Brook T. & Shaughnessy A. Lance Wyman. Process, A proposal for the 1976 USA Bicentennial identity. United Editions  
M. Garcés. (2016) Fora de classe. Barcelona, Arcadia.  
Maeda, J. (2006). The Laws of Simplicity. Cambridge, MA: MIT Press.  
Munari, B. (2008). Design as Art. London. Penguin Books  
Dondis A. Dondis. La Sintaxis de la imagen. Editorial GG  
Gombrich E.H. La historia del arte. Phaidon  
Munari, B. (2016). Diseño y comunicación visual. Editorial GG  
Munari, B. (2016). Drawing a Tree. Edizioni Corraini  
Vannevar B. (1945). As We May Think. The Atlantic.  
Karlsen L. The Young Designer's Guide to Speculative and Critical Design.  
Frutiger. A. Signs and Symbols. Nova York. Van Nostrand Reinhold  
Gerstner. K. Designing Programmes. Lars Müller Publishers