

Código: 106479

Créditos: 3

Carácter: FORMACIÓN OPTATIVA (*OT)

Materia: MEDIACIÓN Y CONSTRUCCIÓN

Curso: QUART

Semestre: PRIMER

Equipo docente: Ingrid Picanyol

Horas de dedicación: 75 h

Horas lectivas: 36 h

Horas autónomas: 39 h

DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA

Esta materia es de carácter optativo y de metodología teórico-práctica. El objetivo general de la materia es el de dotar de recursos conceptuales, prácticos y metodológicos para el análisis y comprensión de los contextos en los cuales se desarrollan los procesos de trabajo del alumno.

En las cuatro asignaturas que componen la materia, se abordan las tres dimensiones que comprenden el análisis del contexto: recursos por el *mapeig, compilación y selección de información; metodologías de análisis y de integración en el propio proceso de trabajo; estrategias de posicionamiento del trabajo propio en relación al contexto. Aun así, se tratan como esos transversales al planteamiento de la materia: la dimensión histórico-genealógica tanto de los contextos como de los recursos; el carácter complejo del archivo; la detección y prospección de tendencias.

Asignaturas de la materia:

NARRACIÓN Y COMUNICACIÓN ESCRITA

ESTRATEGIAS DE DIFUSIÓN

DIRECCIÓN CREATIVA

ESTRATEGIAS DE MEDIACIÓN: EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

DIRECCIÓN CREATIVA

La asignatura entiende la dirección creativa como una práctica que se aprende principalmente ejerciéndola. Más allá del análisis de casos o de la adquisición de referentes, el curso propone poner en práctica que quiere decir definir una visión creativa, comunicarla a un equipo, encargar materiales, acompañar procesos y tomar decisiones para mantener la coherencia de un proyecto.

La dirección creativa se trabaja como una combinación de cultura visual, criterio, estrategia, capacidad de escucha y liderazgo. Un buen director creativo no solo genera ideas, sino que conoce muchos lenguajes, contextos y referentes, y es capaz de activar este conocimiento para orientar el trabajo de un equipo.

La asignatura se estructura a partir de cápsulas teóricas, cápsulas de referentes y un proyecto práctico desarrollado en grupo. Las cápsulas de referentes son compartidas tanto por la profesora como por el alumnado, con el objetivo de ampliar conjuntamente una biblioteca de casos, metodologías y maneras de hacer vinculadas a la dirección creativa.

El proyecto central de la asignatura se desarrolla colectivamente. A lo largo del semestre, cada estudiante asume en algún momento el rol de director/a creativo/va y dispone de un equipo de creativos a quienes tiene que dirigir y encargar una serie de materiales concretos. El resto del tiempo, el alumnado trabaja como parte del equipo creativo otros compañeros/se. De este modo, cada cual experimenta tanto la responsabilidad de dirigir como la de responder a una dirección creativa externa.

OBJETIVOS

Genéricos:

- . Dotar el alumno de recursos conceptuales, prácticos y metodológicos por el análisis, diseño o cura de la imagen de un producto, servicio o cualquier aspecto de arte.
- . Comprender las tres dimensiones: analítica, estratégica y comunicativa en proyectos de artes y diseño en aquello que implica la proyección, mediación o difusión.

Específicos

- Comprender la dirección creativa como una práctica situada entre el pensamiento estratégico, la cultura visual, la formalización y el liderazgo de equipos.
- Desarrollar criterio propio a partir del análisis de casos reales, referentes compartidos y procesos de trabajo colectivos.
- Aprender a construir, comunicar y defender una visión creativa dentro de un proyecto.
- Ejercitar la capacidad de encargar, orientar y revisar materiales producidos por otras personas.
- Experimentar diferentes roles dentro de un equipo creativo: dirección, interpretación de un encargo, producción, revisión y presentación.
- Entender la importancia de la coherencia entre concepto, estrategia, lenguaje visual, tono y aplicaciones.
- Ampliar una biblioteca compartida de referentes útiles para la práctica de la dirección creativa.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicación: 75h

Horas actividades dirigidas: 18h (24%)

Horas actividades supervisadas: 18h (24%)

Horas aprendizaje autónomo: 35h (46,6%)

Horas actividades de evaluación: 4h (5%)

Actividad dirigida:

Presentación y discusión de contenidos teóricos, referencias y casos de estudio vinculados a la dirección creativa. Las sesiones combinan cápsulas teóricas breves con el análisis de proyectos reales, prácticas contemporáneas y referentes aportados tanto por la profesora como por el alumnado.

Metodología de aprendizaje: exposición de contenidos, presentación de referentes, debate colectivo y análisis crítico de casos. Construcción progresiva de una biblioteca compartida de proyectos, lenguajes y metodologías útiles para la práctica de la dirección creativa.

Actividad supervisada:

Seguimiento del proyecto colectivo desarrollado durante la asignatura. El alumnado trabaja en grupo y asume diferentes roles a lo largo del semestre: mayoritariamente como parte de un equipo creativo y, en momentos concretos, como responsable de la dirección creativa de una fase del proyecto.

Metodología de aprendizaje: asesoramiento y tutorización de los procesos de trabajo, revisión de los encargos formulados por cada director/a creativo/va, seguimiento de los materiales producidos por el equipo, presentación pública de los resultados parciales y discusión crítica colectiva.

SISTEMA De EVALUACIÓN

El sistema de evaluación se basa en el seguimiento continuo del proceso de trabajo y en la valoración de los diferentes roles asumidos por el alumnado a lo largo de la asignatura.

La evaluación combina tres miradas complementarias: la evaluación de la profesora, la autoevaluación del alumno/a y la evaluación de los compañeros/se que han trabajado como equipo creativo bajo su dirección. Estas valoraciones se ponen en relación para obtener una lectura global del proceso, del grado de implicación y de la capacidad de cada alumno/a para ejercer la dirección creativa y para formar parte de un equipo.

El momento de más peso en la evaluación es la ronda en que cada alumno/a asume el rol de director/a creativo/va. En esta fase se valora especialmente la capacidad de definir una visión, comunicarla con claridad, formular encargos concretos, orientar el trabajo del equipo, tomar decisiones y mantener la coherencia conceptual y formal del proyecto.

También se valoran las rondas en que el alumno/a participa como creativo/va dentro del equipo otros directores/se, entendiéndose que saber interpretar un encargo, aportar soluciones, trabajar colectivamente y responder a una dirección externa forma parte esencial de la práctica profesional.

Finalmente, se valora la propuesta desarrollada y la maqueta resultante, teniendo en cuenta la coherencia entre la dirección creativa planteada, el proceso de trabajo y la formalización final del proyecto.

SISTEMA De EVALUACIÓN COMÚN A LA MATERIA

Evaluación continua de las rondas en que el alumno/a participa como creativo/va dentro del equipo otros directores/se. 30% Evaluación continua de la ronda en que el alumno/a asume el rol de director/a creativo/va. 50% Evaluación continua de la propuesta formal del proyecto y maqueta. 20%.

RECUPERACIÓN 1. La nota mínima media de curso tiene que estar entre 4 y 4,99. 2. El alumno/a tiene que haber sido 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 80% de las horas lectivas presenciales

PROGRAMACIÓN

La asignatura se despliega semanalmente en una sesión de dos horas lectivas.

Las sesiones combinan teoría y práctica. Cada sesión se inicia con una cápsula teórica de aproximadamente treinta minutos, dedicada a introducir contenidos, herramientas, referentes o casos vinculados en la dirección creativa. El resto de la sesión se dedica al trabajo práctico al aula.

El trabajo práctico se organiza por rondas de tres sesiones. En la primera sesión de cada ronda se definen los equipos, los roles de trabajo y el encargo que tendrá que desarrollar cada grupo. La segunda y la tercera sesión se dedican al desarrollo, seguimiento y revisión del proyecto.

A lo largo del semestre, todos los alumnos asumen una vez el rol de director/a creativo/va, dirigiendo un equipo de trabajo y coordinando el desarrollo de una fase del proyecto. El resto de rondas participan como creativos/ve dentro de los equipos dirigidos por sus compañeros/se.

Las últimas sesiones estarán dedicadas a la presentación, revisión y cierre de la asignatura.

CONTENIDOS

- La dirección creativa como práctica de definición, transmisión y mantenimiento de una visión dentro de un proyecto.
- El rol del/de la director/a creativo/va: criterio, liderazgo, escucha, toma de decisiones y capacidad de encargo.
- La construcción de una biblioteca de referentes como herramienta fundamental para ampliar criterio, lenguaje y capacidad de respuesta proyectual.
- El análisis de casos reales de dirección creativa en el ámbito de las artes, el diseño y la comunicación visual

contemporánea.

- La relación entre concepto, estrategia, tono, lenguaje visual, formalización y coherencia del proyecto.
- El trabajo en equipo dentro de los procesos creativos: distribución de roles, interpretación de encargos, diálogo, revisión y producción colectiva.
- La práctica de la dirección creativa a través de rondas de trabajo en que el alumnado alterna el rol de director/a creativo/va y el de creativo/va dentro de un equipo.
- La presentación, argumentación y revisión crítica de los procesos y resultados desarrollados al aula.

RESULTADOS De APRENDIZAJE

RRAA Titulación

- 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.

ST01. Analizar críticamente las normas y los 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.

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.

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 transdisciplinares.

RRAA Materia

KM49 Identificar los campos de producción y difusión de las artes y el diseño tanto desde una perspectiva histórica y genealógica como contextual y geográfica (KT03)

SM44 Diseñar una forma original de distribución y difusión del proyecto propio en arte y/o diseño (ST06)

CM43 Actuar con responsabilidad en la comunicación con los agentes implicados en un proceso de mediación, atendiendo sus necesidades específicas. (CT05)

*RRAA Asignatura

*KA Conocer y emplear recursos y centros de investigación tanto en espacios de documentación (bibliotecas, archivos digitales, centros de documentación especializada) como partir del archivo vivo (exposiciones, prácticas contemporáneas de artes y diseño, colectivos, etc.)

SA Detectar cuestiones problemáticas (o *problematizables) y posibilidades de investigación en relación a la experiencia de usuario en un ámbito *acotat.

CA Saber identificar y delimitar con una mirada holística el contexto sociocultural en el que se enmarca el proyecto 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

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

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