

**Código:** 106458

**Créditos:** 6

**Carácter:** FORMACIÓN OPTATIVA

**Materia:** CONTEXTO Y DESARROLLO EN ÁMBITOS ESPECÍFICOS

**Curso:** CUARTO

**Semestre:** SEGUNDO

**Equipo docente:** María Jiménez

**Horas de dedicación:** 150h

**Horas lectivas:** 72h

**Horas autónomas:** 78h

## CONTENIDOS DE LA MATERIA

Esta materia está formada por ocho asignaturas optativas de carácter práctico. En ella se trabajarán procesos y conocimientos como la manipulación del espacio en su vertiente funcional y lúdica; la innovación en el diseño y la evolución en el uso de los objetos; la generación de mensajes desde la complejidad y transversalidad de los medios de comunicación visual contemporáneos; la producción de imágenes desde la extraterritorialidad de la narrativa visual; la creación desde la contemporaneidad de las técnicas tradicionales y la elaboración de contenidos propios de las prácticas artísticas contemporáneas.

Asignaturas de la materia:

PRÁCTICAS DE LA MATERIA 1.

PRÁCTICAS ARTÍSTICAS 1.

PRÁCTICAS DE COMUNICACIÓN Y NARRACIÓN VISUAL 1.

PRÁCTICAS DEL DISEÑO 1.

PRÁCTICAS DE LA MATERIA 2.

PRÁCTICAS ARTÍSTICAS 2.

PRÁCTICAS DE COMUNICACIÓN Y NARRACIÓN VISUAL 2.

PRÁCTICAS DEL DISEÑO 2.

## PRÁCTICAS DEL DISEÑO

Estas asignaturas tienen como objetivo profundizar en las prácticas del diseño (objetos, espacios, experiencias, servicios, etc.) en cualquier de los ámbitos de aplicación, con una orientación tanto productiva como especulativa.

Con el objetivo de poder hacer lecturas prospectivas ante nuevas realidades y necesidades, se pondrá la atención en las personas y sus experiencias. Dando al alumnado las herramientas y metodologías necesarias para investigar, analizar y proponer soluciones a problemas existentes y futuros.

A través del trabajo práctico-teórico se formalizarán propuestas orientadas a las usuarias y sus entornos: desde la práctica colaborativa, los materiales, la ecología y los procesos, tanto tradicionales como contemporáneos.

Sectores profesionales: Estudios de diseño industrial y producto, departamentos de innovación y tendencias, diseño de espacios, comisariado de exposiciones, consultorías de diseño y servicios, educación, centros de investigación y desarrollo, estudios de comunicación, instituciones culturales, publicaciones especializadas, proyección, producción, mediación y educación en el contexto del diseño.

## PRÁCTICAS DEL DISEÑO 2

Es una asignatura optativa y forma parte de la materia "Contexto y desarrollo en ámbitos específicos" del segundo semestre de cuarto curso.

Se plantea como un taller teórico-práctico. Es un espacio de investigación y experimentación formal, material y conceptual orientado a entender los lenguajes y los sistemas de producción y como se relacionan con las prácticas del Diseño.

Es la última asignatura de metodología proyectual donde se completan y consolidan los conocimientos conceptuales, metodológicos, formales y procedimentales necesarios para el desarrollo de un pensamiento crítico y de un lenguaje creativo personal y riguroso, necesarios para el desarrollo de proyectos.

A lo largo de las sesiones se analizarán perspectivas "híbridas" entre el diseño, el arte y la artesanía, planteando bloque de breves ejercicios y bloque de investigación de largo plazo para que el alumnado sea capaz de cuestionarse, investigando, experimentando y aprendiendo de la experiencia para encontrar, conocer y profundizar en un lenguaje propio y diferenciado.

## OBJETIVOS

- Establecer la transdisciplina como práctica habitual con el fin de generar nuevas experiencias e intersecciones entre los distintos ámbitos.
- Utilizar el contexto local y global como un territorio de referencias permanentes y como punto de partida de los procesos de análisis y creación.
- Poner en crisis los principios culturales, morales y éticos establecidos con el fin de potenciar el posicionamiento ético del creativo.
- Abordar dilemas teóricos que permiten establecer hipótesis, definir un marco teórico de inicio y formalizar una propuesta.
- experimentar nuevas metodologías de investigación y creación.

# ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

- Aplicar las técnicas, los procedimientos y los instrumentos propios del diseño, las artes visuales y la comunicación en función de las necesidades de cada proyecto.
- Desarrollar los aspectos comunicativos y estéticos: lenguajes visuales, objetual y espacial.
- Experimentar, como método de investigación y conocimiento de nuevos lenguajes.
- Aplicar técnicas y recursos necesarios para la representación de objetos y espacios a escala, maquetas, y prototipos que requiera el desarrollo de cada proyecto.

## CONTENIDOS

Dado el carácter teórico-práctico de la asignatura, se plantean ejercicios tanto para contextualizar como para introducir al alumnado el ámbito del diseño y creación de espacios. Hay una introducción teórica previa a cada ejercicio y un comentario y conclusión a la entrega de los mismos.

En los bloques teóricos se expondrán conceptos y referentes relacionados con la creación o transformación de espacios tanto ligados a nuevas perspectivas en el mundo del diseño, el arte y la artesanía. Los trabajos prácticos permitirán al alumnado una reflexión propia sobre los parámetros que inciden a la hora de concebir un espacio. Estos ejercicios los realizará el alumnado en el aula y fuera de ella de forma autónoma aplicando las diferentes metodologías expuestas en la clase.

A manera de introducción, se plantearán los ejercicios mediante el apoyo de referencias y la presentación que indique al alumnado el tema y trabajo a realizar. Estos ejercicios introductorios tienen como objetivo que el alumnado centre su interés en un tema, concepto o idea a partir del cual desarrollaran el proyecto personal.

En todas las sesiones se realizarán revisiones y análisis de la evolución del trabajo en curso para concluir con la presentación, revisión y la puesta en común de todo el grupo, fomentando así la autocritica y el análisis de proyectos.

El alumnado presentará las conclusiones de cada ejercicio al finalizar éste, mediante los recursos audiovisuales/gráficos/matéricos/performativos que considere necesarios.

Se plantearán lecturas, visitas a exposiciones, conferencias, presentaciones que tengan relación con la asignatura y se evaluará la puesta en común de lo aprendido en ellas.

## METODOLOGÍA

Al ser una asignatura de taller con una eminente carga práctica, el peso metodológico recae en el desarrollo de una serie de bloques prácticos a través de los cuales se irán introduciendo toda una serie de temas de debate y herramientas metodológicas de investigación y creativas que acompañarán al alumnado en el desarrollo de un proyecto personal.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicación: 150h

Horas actividades dirigidas: 60h (40%)

Horas actividades supervisadas (incluye las horas de evaluación): 12h (8%)

Horas aprendizaje autónomo: 78h (52%)

### 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.

Descripción: Al inicio de cada proyecto el profesor hará una exhaustiva descripción oral sobre el tema a desarrollar que se acompañará del enunciado correspondiente a cada proyecto.

Así mismo deberán sesiones de introducción a las temáticas propuestas, sean referenciales, teóricas, técnicas o prácticas para facilitar la plena integración de conocimientos necesarios para el desarrollo de los proyectos.

Seguimiento supervisado por el profesor. Discusión y puesta en común de contenidos. Realización de ejercicios en el aula o taller.

Presentación pública y discusión Las horas de trabajo en el aula se realizarán seguimientos del desarrollo del trabajo y se guiará al alumno mediante tutorías para apoyarlo en el cumplimiento de los requisitos exigidos para el desarrollo de los proyectos.

Se plantearán dinámicas de trabajo en grupo para proponer cuestiones, planteamientos del proyecto, generación de ideas, análisis de referentes.

### Actividad supervisada:

Asesoramiento sobre los procesos de formalización de cada proyecto, mediante el diálogo constante en el proceso de aprendizaje con los equipos docentes. Este diálogo permite una atención y seguimiento personalizado de los proyectos del alumnado y es una garantía de calidad formativa para resolver dudas en caso de dificultades con respecto a los contenidos de las materias y realizar un seguimiento muy cercano del proceso de aprendizaje.

### Actividad autónoma:

Búsqueda de documentación: fuentes primarias, bibliografía, casos de estudio y referentes. Lectura de textos. Trabajo práctico autónomo. Tratamiento de la información, y / o lectura comprensiva de textos, y / o lectura comprensiva de elementos formales y matéricos.

Descripción: La alumna deberá desarrollar el trabajo teórico y práctico propuesto en los talleres de forma autónoma, con el fin de completar los temas y proyectos propuestos en clase. Posteriormente se evaluará mediante el seguimiento en las actividades tanto dirigidas como supervisadas.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

# ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Esta es una asignatura de evaluación continua, por lo tanto, no cuenta con la posibilidad de una entrega única a final de curso. Todos los trabajos que no sean entregados en la fecha indicada por el equipo docente, serán penalizados o directamente no podrán ser evaluados.

**REEVALUACIÓN:** En caso de evaluación insuficiente, el alumnado optará a la reevaluación de uno o varios de sus trabajos siempre que cumpla con los siguientes requisitos:

- Haber cumplido con un 80% de asistencia a clase
- Haber realizado el seguimiento obligatorio por parte del equipo docente.
- Haber cumplido con el plazo de entrega establecido de los trabajos.

La nota de reevaluación no será nunca mayor de 5 (suficiente o aprobado)

La asignatura es presencial y se tomará nota de la asistencia (80%). En caso de que el alumnado tenga algún tipo de complicación personal, laboral o académica que le impida seguir el transcurso de la asignatura, tendrá que comunicarlo al equipo docente, a tutor/a, o, en última instancia, a coordinación pedagógica del Grado, para poder encontrar una solución a tiempo.

En ningún caso se aceptarán justificaciones o peticiones de flexibilidad a final de curso.

## ACTIVIDADES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

### 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 parciales o finales.

Descripción: Entrevistas individuales o reflexiones en grupo del resultado general de la asignatura en la última fase de esta. Pruebas de proceso y presentación del trabajo práctico realizado en el aula y del trabajo autónomo.

**Los criterios de evaluación** en cada uno de los proyectos realizados a lo largo de la asignatura tienen como objetivo evaluar el compromiso, la calidad y la autonomía de cada alumno y los indicadores utilizados serán los siguientes:

- 1.- Coherencia con los objetivos planteados al inicio, tanto generales como específicos y el cumplimiento de ellos en la propuesta final.
- 2.- Rigor en la planificación de tiempo y coherencia en el seguimiento de la planificación. Autonomía.
- 3.- Coherencia interna del proyecto en las relaciones concepto - proceso.
- 4.- Claridad, calidad y coherencia en la comunicación y presentación del proyecto.

Evaluación continua a través del seguimiento del proceso de aprendizaje. (45%)

Evaluación de la exposición y realización de ejercicios y trabajos. (40%)

Evaluación puntual a través de seminarios, debates, visitas y otras actividades colectivas. (10%)

Actitud, participación y compromiso con el grupo y la clase (5% nota final)

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

### Conocimientos:

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 diferentes lenguajes creativos.

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

### Habilidades:

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.

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

### Competencias:

CT02 Resolver encargos concretos externos en el ámbito creativo con conocimientos, técnicas y metodologías transdisciplinares.

CT03 Aplicar, en los proyectos creativos conceptos de sostenibilidad, de equidad de género, de inclusión y de búsqueda del bien común en consonancia con la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS).

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA MATERIA

### Conocimientos:

KM35 Identificar la metodología adecuada para la tipología de proyecto en cada ámbito aplicando los diferentes métodos de trabajo y desarrollo del proyecto (KT01)

KM36 Reconocer el ámbito creativo específico y su relación con el ámbito profesional a lo largo de los proyectos creativos realizados en las diferentes asignaturas optativas. (KT03)

# ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

KM37 Seleccionar las herramientas y recursos para la comunicación de los ámbitos específicos en la materialización del proyecto propio (KT06)

## **Habilidades:**

SM31 Planificar el desarrollo de proyectos tanto en el marco de trabajo profesional autónomo como en el ámbito de la empresa o instituciones públicas (ST02)

SM32 Producir proyectos complejos dialogando con profesionales de otros ámbitos gestionando conocimientos propios de otras disciplinas de manera resolutive (ST07)

## **Competencias:**

CM28 Aplicar de manera autónoma los diferentes métodos de investigación para el desarrollo de proyectos de diseño o artísticos de manera específica o transversal (CT02)

CM29 Relacionar correctamente las ideas y transmitir las con eficacia y creatividad utilizando el medio adecuado a cada situación comunicativa (CT03)

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA**

### **Conocimientos:**

KA01- Aplicar en el proceso de creación, nuevos lenguajes y procedimientos a través la experimentación. (KM35)

KA02- Reconocer la transdisciplina como algo básico y positivo en el futuro de la profesión. (KM36)

### **Habilidades:**

SA01- Aplicar las técnicas y las tecnologías adecuadas al ámbito en el que se desarrolla un proyecto. (SM32)

SA02- Planificar las fases de un proyecto, tomando decisiones en función de agentes externos, los condicionantes y las propias limitaciones del contexto. (SM32)

SA03- Aplicar los procesos adecuados de materialización o propuesta de producción de manera autónoma y / o a través de terceros para su producción. (SM31)

SA04- Utilizar recursos técnicos y conceptuales a partir de una apropiación y transformación personalizada de las herramientas materiales y de los conceptos. (KM37)

### **Competencias:**

CA01- Hacer propuestas específicas en el campo de las artes y de los diseños, así como saber formalizarlas, aplicando estrategias, métodos, instrumentos y lenguajes adecuados a cada situación y contexto. (CM28)

CA02- Comunicar ideas, procesos y resultados de las fases del trabajo, empleando las técnicas de formalización y recursos expresivos, en función de la propuesta y del interlocutor. (CM29)

## **PROGRAMACIÓN**

La asignatura se despliega durante aproximadamente 15 sesiones de casos y 3 de entregas y evaluación.

Los bloques que se tratan se distribuirán de la siguiente manera:

### SESIÓN 1

Presentación asignatura

Ejercicio introductorio; acción 1 identidad

### SESIÓN 2

Ejercicio introductorio; acción 2 lugar y significado

### SESIÓN 3

Presentación del proyecto

Exposición y comentarios de las acciones 1 y 2

### SESIÓN 4

Fase 1 analítica/especulativa

Ejercicios de síntesis

### SESIÓN 5

Fase 2 ¿para qué?

Objetivos del proyecto

### SESIÓN 6

Ejercicios de expansión

### SESIÓN 7

# ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

Fase 3 Deriva

## SESIÓN 8

Presentación de propuestas con primeras ideas de formalización

## SESIÓN 9, 10, 11 y 12

Desarrollo del proyecto

## SESIÓN 13

Preentrega revisión individual

## SESIÓN 14

Fiesta

## SESION 15

Concreción del proyecto

## SESION 16

Entrega final del proyecto

## SESIÓN 17

Cierre del curso y evaluación

## SESIÓN 18

Reevaluación

## BIBLIOGRAFÍA

- AICHER, Otl. El mundo como proyecto. GG Diseño. Barcelona, 1994
- AZÚA, Martín. Del producte a l'objecte. Per una revalorització de l'entorn material. Temes de Disseny vol.27, Elisava, 2011.
- BAUDRILLARD, Jean. El sistema de los objetos. Siglo XXI, Méjico, 1997.
- DE FUSCO, Renato. Historia del diseño. Santa&Cole, Los ojos fértiles, 2005
- DONALD, Norman. El diseño de los objetos del futuro (la interacción entre el hombre y la máquina). Ed. Paidós, 2010
- DONALD, Norman. El diseño emocional. Ed. Paidós, 2005
- ELIASSON, Olafur. Leer es respirar, es devenir. Escritos de Olafur Eliasson. Ed. Gustavo Gili, S.L. 2012
- GAMPER, Martino. 100 chairs in 100 days its 100 ways. Dent de Leon, Londres, 2011.
- HESKETT, John. El diseño en la vida cotidiana. GG Diseño, 2002
- HOLL, Steven. Cuestiones de percepción. Fenomenología de la arquitectura. GG minima 2011
- LIPOVETSKY, Gilles. La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad de hiperconsumo. Anagrama, 2007
- MORRISON, Jasper & FUKUSAWA, Naoto. Supernormal, sensations of the ordinary. Lars Müller Publishers, 2007
- PALLASMAA, Juhani. Los ojos de la piel. Ed. Gustavo Gili, SL, 2006
- MUNARI, Bruno. Como nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Gustavo Gili. 1983
- RICARD, André. La aventura creativa. Las raíces del diseño. Ariel, 2000
- SENNETT, Richard. El artesano. Anagrama, 2009
- WAGENSBERG, Jorge. La rebelión de las formas: o cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta. Tusquets Editores, Barcelona, 2004
- SUDJIC Dejan. El lenguaje de las cosas. Turner Noema. Madrid, 2009
- SUDJIC Dejan. B de Bauhaus. Turner. Madrid, 2014
- GAMPER, Martino. Design is a state of mind. Koenig Nooks, Londres, 2014
- MARI, Enzo. Autoprogettazione? Edizioni Corraini, Milan, 1974
- EL ÚLTIMO GRITO. Abandon Architectures. Berlin, 2009
- ZUMPTHOR, Peter. Pensar la arquitectura. Ed. Gustavo Gili, S.A. 2004
- ZUMPTHOR, Peter. Atmósferas. Ed. Gustavo Gili, S.L. 2006