

Código: 106479

Créditos: 3

Carácter: FORMACIÓN OPTATIVA (OT)

Materia: MEDIACIÓN Y CONSTRUCCIÓN

Curso: CUARTO

Semestre: PRIMERO

Equipo docente: Anna Bosch

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 mapeo, 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 de Dirección Creativa, de carácter optativo, forma parte de la materia: MEDIACIÓN Y CONSTRUCCIÓN del segundo semestre de cuarto curso. La dirección creativa es un espacio/metodología desde donde se visualiza el concepto inherente del proyecto, desde donde se crean los conceptos elementales del proyecto para transmitir su visión a las diferentes partes del equipo que desarrolla el proyecto. Se trata de definir la estrategia de un proyecto y supervisar el trabajo generado durante el proyecto, con el fin de que el resultado final cuente con el estándar creativo y funcional requerido.

Esta asignatura trata de desarrollar la capacidad de entender, investigar, planear, conceptualizar, ejecutar, resolver y evaluar las propuestas en cada fase del proyecto. Su objetivo es comprender y comprobar qué el resultado final es el adecuado, siguiendo los procesos establecidos.

Una de las funciones más importantes en la dirección creativa es mantener la coherencia. Conseguir que los conceptos planteados, queden representados en todas las fases de un proyecto, manteniendo la coherencia y la continuidad conceptual de todo el proceso. Hay que tener en cuenta que la dirección creativa es mucho más que aportar ideas. Es gestionar y comprender el proceso creativo desde el principio hasta el final.

## OBJETIVOS

Genéricos:

- . Dotar al 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

- Generar ideas mediante métodos de investigación.
- Profundizar con metodologías y estrategias de trabajo por el desarrollo de guías creativas.
- Análisis del contenido del proyecto. Coherencia con las acciones y estructuras de trabajo.
- Generar herramientas para desarrollar la aptitud creativa y la gestión del proyecto.
- Entender la relación entre el encargo, la estrategia, el concepto creativo y la formalización.

# ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

## COMPETENCIES

E04. Analizar el contexto sociocultural contemporáneo, en permanente transformación, e implicarse en él desde el trabajo propio en el campo de las artes y/o los diseños.

E06. Señalar y describir vínculos entre teoría y experiencia en el trabajo propio a partir de la acotación de problemas y evidencias en el contexto sociocultural y de la propuesta de hipótesis.

E15. Planificar y controlar las fases de un proyecto en el campo de las artes y/o los diseños tomando decisiones en función de agentes externos, condicionantes del contexto y las propias limitaciones.

## COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

T01. Escuchar activamente valorando las aportaciones ajenas para la construcción de los propios posicionamientos.

T02. Tratar la información de forma responsable, comprometida y honesta.

T03. Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.

T04. Ejercer el posicionamiento personal y las capacidades críticas y autocríticas en procesos de transformación del contexto.

T05. Comunicar y expresarse eficazmente, teniendo en cuenta el destinatario y el medio.

T06. Trabajar de forma colaborativa, multidisciplinar y transdisciplinar.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1 (E04.29). 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.)

RA2 (E04.30). Investigar de manera autònoma a l'entorn de discursos, pràctiques i recursos de les arts i el disseny identificant les tendències contemporànies i situant la pràctica pròpia en relació a aquestes.

RA3 (E04.31). Saber identificar i delimitar amb una mirada holística el context sociocultural en el que se emmarca el projecte personal.

RA4 (E04.32). Adquirir una actitud d'anticipació davant el context canviant al que va dirigit el projecte propi, ja sigui a partir de la previsió o bé mitjançant la detecció o generació de noves necessitats.

RA5 (E06.17). Saber detectar qüestions problemàtiques (o problematitzables) i possibilitats d'investigació en relació a l'experiència d'usuari en un àmbit acotat.

RA6 (E06.18). Identificar i acotar problemes i evidències en un context a partir de la investigació d'informació a fi d'elaborar hipòtesis.

RA7 (E06.19). Emprar casos pràctics i saber analitzar-los i integrar-los en la proposta d'hipòtesis.

RA8 (E06.20). Integrar el coneixement del present comprès com futur del passat materialitzat, en el marco de treball d'innovació i anticipació en arts i disseny.

RA9 (E06.21). Emprar i analitzar casos pràctics d'un context present o passat com elements de prospecció de futurs.

RA10 (E06.22). Entendre i emprar els camps de les arts i els dissenys como eina de transformació del present.

RA11 (E11.13). Conèixer i aplicar diversos recursos metodològics pel treball d'exploració i anàlisi d'experiències i perfils d'usuari.

RA12 (E11.14). Conèixer i saber aplicar processos i mètodes de treball de camp en contextos específics.

RA13 (E11.15). Aplicar el concepte d'innovació, així como els plantejaments, recursos i metodologies dels anomenats 'estudis de futur'.

RA14 (E11.16). Ser capaç d'aplicar canvis metodològics i de plantejament en funció del desenvolupament de la pròpia proposta.

# ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

## RESULTATS D'APRENTATGE TRANSVERSALS

T01.1. Construir posicionamiento y criterio propios tanto a partir de su trabajo como a partir del diálogo con otras propuestas o agentes.

T01.2. Reconocer las cualidades del trabajo de los demás como fuente de aprendizaje.

T02.1. Reconocer el uso, límites y diferentes aplicaciones de datos y documentos.

T03.1. Organizar y gestionar de forma autónoma los tiempos en los procesos de aprendizaje y en su itinerario formativo en el grado.

T03.2. Gestionar de forma eficiente los recursos que están implicados en los procesos de aprendizaje, tanto los que le han sido facilitados como los que de forma autónoma adquiere.

T04.1. Revisar su proceso de trabajo a partir de criterios tanto pedagógicos como de originalidad.

T05.1. Organizar las ideas y transmitir las con eficiencia y creatividad.

T05.2. Elegir el medio adecuado a cada situación comunicativa.

T06.1. Distribuir los roles en un entorno colectivo de trabajo derivado de un proyecto según habilidades y disciplinas implicadas.

T06.2. Trabajar de forma horizontal y cruzada en entornos colaborativos como fuente de desarrollo personal y grupal.

## CONTENIDO

La asignatura combina diferentes actividades de cariz teórico-práctico para profundizar en los principales conocimientos y herramientas necesarias para el desarrollo profesional de las artes, la artesanía y el diseño centradas en la dirección creativa, entendimiento como la estrategia que determina la comunicación en artes y diseño.

- Introducción y definición del marco creativo.
- Análisis a través de la visión creativa.
- Estudios de caso.
- Investigación y generación de guías creativas.
- Análisis del contenido, necesidades de trabajo y acciones.
- Recursos de investigación y metodologías de trabajo.
- Análisis de trabajo y práctica.
- Presentaciones y debates en el aula.
- Generación de proyectos.

## METODOLOGÍA

La metodología empleada se conforma entre actividades dirigidas, supervisadas y autónomas. Por otro lado, se refuerza el carácter de evaluación continua de la asignatura a lo largo del curso mediante la combinación y entrega de las actividades dirigidas, las supervisadas y las autónomas.

Se combinan actividades de aprendizaje en forma de ejercicios en el aula con debates y tutorización, con otras de carácter autónomo para la investigación y el proyecto.

- Visualización de videos, imágenes y productos en físico.
- Presentación de material docente audiovisual.
- Actividades prácticas vinculadas a la teoría.
- Foros de debate en el aula.
- Lecturas complementarias.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicación: 75 h

Horas actividades dirigidas: 18 h (24%)

Horas actividades supervisadas: 18 h (24%)

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

Horas actividades de evaluación: 4h (5%)

# ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

## 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:

RA1 (E04.29). 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.)

RA5 (E06.17). Saber detectar cuestiones problemáticas (o problematizables) y posibilidades de investigación en relación a la experiencia de usuario en un ámbito específico.

RA7 (E06.19). Emplear casos prácticos y saber analizarlos e integrarlos en la propuesta de hipótesis.

## 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 de los resultados parciales del trabajo propio del alumno. Presentación pública y discusión crítica colectiva.

## Resultados de aprendizaje:

RA3 (E04.31). Saber identificar y delimitar con una mirada holística el contexto sociocultural en el que se enmarca el proyecto personal.

RA4 (E04.32). Adquirir una actitud de anticipación ante el contexto cambiante al que va dirigido el proyecto propio, ya sea a partir de la previsión o bien mediante la detección o generación de nuevas necesidades.

RA6 (E06.18). Identificar y acotar problemas y evidencias en un contexto a partir de la investigación de información a fin de elaborar hipótesis.

RA9 (E06.21). Emplear y analizar casos prácticos de un contexto presente o pasado como elementos de prospección de futuros.

## Actividad autónoma:

Investigación de documentación: fuentes primarias, bibliografía, casos de estudio y referentes. Lectura de textos. Trabajo práctico autónomo.

Metodología de aprendizaje: Tratamiento de la información, propuestas de diseño de elementos o servicios.

## Resultados de aprendizaje:

RA2 (E04.30). Investigar de manera autónoma en el entorno de discursos, prácticas y recursos de las artes y el diseño identificando las tendencias contemporáneas y situando la práctica propia en relación a estas.

RA8 (E06.20). Integrar el conocimiento del presente comprendido como futuro del pasado materializado, lo marco de trabajo de innovación y anticipación en artes y diseño.

RA10 (E06.22). Entender y emplear los campos de las artes y los diseños como herramienta de transformación del presente.

## 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.

## Resultados de aprendizaje:

RA11 (E11.13). Conocer y aplicar varios recursos metodológicos por el trabajo de exploración y análisis de experiencias y perfiles de usuario.

RA12 (E11.14). Conocer y saber aplicar procesos y métodos de trabajo de campo en contextos específicos.

RA13 (E11.15). Aplicar el concepto de innovación, así como los planteamientos, recursos y metodologías de los llamados 'estudios de futuro'.

RA14 (E11.16). Ser capaz de aplicar cambios metodológicos y de planteamiento en función del desarrollo de la propia propuesta.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación se realiza a través del seguimiento del proceso de trabajo llevado a cabo al 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; así mismo, la valoración del proceso se realiza mediante el seguimiento continuo al aula teniendo en cuenta que son trabajos relacionados y requieren tener continuidad.

Un requisito indispensable para ser evaluado 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 con relación a los trabajos presentados, sino que también depende del seguimiento del proceso de trabajo llevado a cabo al aula.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN COMÚN A LA MATERIA

Evaluación continua a través del seguimiento del proceso de aprendizaje. 35%  
Evaluación continua de la exposición y/o realización de ejercicios y trabajos. 35%  
Evaluación puntual a través de seminarios, debates, visitas y/u otras actividades colectivas. 30%

## RECUPERACIÓN

1. La nota mínima mediana 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. A lo largo de la asignatura se conducirán dos tipologías de sesiones:

- a) **Sesiones teóricas** en las cuales se explicarán los contenidos de la asignatura con participación del aula y con la exposición de casos reales.
- b) **Sesiones prácticas dirigidas** por cada material teórico se hará una aplicación práctica en el aula que contemple los contenidos trabajados en la explicación teórica.

Las últimas sesiones estarán dedicadas a la recuperación y cierre de la asignatura mediante entrevistas individuales.

## BIBLIOGRAFÍA (selección)

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. Manuales 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) Fuera de clase. Barcelona, Arcadia.  
Maeda, J. (2006). The Laws of Simplicity. Cambridge, MI: MIT Press.  
Munari, B. (2008). Design as Arte. 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 tono Speculative and Critical Design.  
Frutiger. A. Signs and Symbols. Nueva York. Van Nostrand Reinhold  
Gerstner. K. Designing Programmes. Lars Müller Publishers

## RECURSOS ONLINE

La asignatura pone a disposición del alumnado una relación de material digital que irá participando con los materiales docentes que se entreguen en cada sesión.

**Addenda COVID-19**

*En previsión de que el curso 2021-2022 surja alguna incidencia a raíz de un posible rebrote del COVID-19 y la autoridad sanitaria restrinja la presencialidad en la docencia, el despliegue de esta asignatura tiene previsto otros mecanismos y canales de docencia para cumplir las competencias que se detallan en esta Guía Docente en su totalidad y los resultados de aprendizaje que sean factibles en esta excepcional situación.*

*En concreto, se han establecido alternativas por las siguientes condiciones:*

*–Alteración de la presencia en espacios concretos con ratios bajas (15-18 personas) o con distancias sociales de precaución sanitaria.*

*–Aplicación de elementos de aprendizaje en remoto en casos que pueda haber confinamiento selectivo o parcial.*

*–En el peor caso, que sería el confinamiento total en alguna franja temporal, ha prevista la continuidad de la docencia en línea.*

*Para lograr estas competencias y resultados de aprendizaje, es necesario que el alumno/a disponga de una conexión a Internet estable y un ordenador para conectarse.*