

Código: 200771

Créditos: 6

Carácter: FORMACIÓN OBLIGATORIA

Materia: PROFESIÓN Y CONTEXTO

Curso: TERCERO

Semestre: SEGUNDO

Equipo docente: Montse Romaní y docente pendiente de asignación

Horas de dedicación: 150h

Horas lectivas: 54h

Horas autónomas: 96h

DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA

Esta materia es de carácter obligatorio y de metodología teórica-práctica. Se entiende la práctica, entonces, como una dimensión articulada con las de teoría, praxis i poiesis, tanto en relación con las situaciones, procesos y contextos que se abordan y en los que esta articulación se da, como en relación al propio contexto pedagógico de aprendizajes y actividades. En base a esto, el objetivo general de la materia es poner énfasis en la relación, implicación y mutua incidencia entre las artes y los diseños y su contexto, interdependiente y circundante.

En las cuatro asignaturas que componen la materia se fortalecerá la disposición investigadora de los/las alumnos/as desde la condición del pensamiento crítico, situado y contextual en, para y a través de las artes y los diseños; se abordarán, de forma amplia y abierta, marcos teóricos, discursos, conceptos y metodologías procedentes de campos de saber tanto de las ciencias sociales como de los estudios científico-técnicos; se incidirá en la reflexión y proyección de las prácticas de los/las alumnos/as en y para el contexto, tanto profesional como académico.

Asignaturas de la materia:

INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN EN ARTES Y DISEÑOS

ESTUDIOS CRÍTICOS Y CULTURALES 1

ESTUDIOS CRÍTICOS Y CULTURALES 2

PROFESIÓN Y CONTEXTO

PROFESIÓN Y CONTEXTO.

Esta asignatura está orientada a proporcionar información, análisis crítico, herramientas y recursos, para profundizar en el contexto laboral y profesional del arte y el diseño contemporáneos. El buen conocimiento de sus dinámicas y funcionamientos permitirá una mayor responsabilidad de la profesión del artista y el diseñador hacia la sociedad.

Por una parte, exploraremos cómo se articulan los códigos y las relaciones entre los agentes, los espacios y las políticas culturales que constituyen el ecosistema de las artes y el diseño en el ámbito público, el privado, el tercer sector y las prácticas de autogestión. Por otra parte, analizaremos la legislación internacional y estatal que los ampara así como las normativas y condiciones que rigen el estatus laboral, jurídico y fiscal del artista y el diseñador, que les facilitan la integración profesional en el contexto social y productivo. Conoceremos las leyes de propiedad intelectual y las licencias libres, y pondremos la atención en los derechos de autor y los derechos morales. Los códigos éticos y deontológicos.

Se trazarán las pautas para elaborar óptimamente un proyecto profesional dirigido a obtener un primer contacto con las demandas y condicionantes del entorno laboral: los sistemas de producción y gestión posibles, las fuentes de financiación y los diferentes modelos de economía que rigen la cultura.

En definitiva, Profesión y Contexto es una asignatura que pone al alcance los medios para conocer qué y cómo los diversos campos laborales que rodean las artes y el diseño contemporáneos, así como los pasos que nos orientan hacia la profesionalización.

OBJETIVOS

Genéricos:

- Conocer los ecosistemas que conforman las artes visuales, el diseño y la artesanía.
- Dotar al alumno de instrumentos críticos y reflexivos para comprender su contexto profesional.

Específicos:

- Tomar conciencia de los derechos y deberes del artista y el diseñador.
- Profundizar en los diferentes modelos de economía y financiación.
- Analizar la actualidad de las legislaciones europeas y españolas que inciden en las condiciones y el desarrollo de este ejercicio profesional.
- Trabajar las herramientas indispensables para la promoción, distribución, comercialización y recepción de la práctica artística y del diseño.
- Conocer el abanico de opciones laborales en las artes y los diseños.

COMPETENCIAS

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

- E02. Analizar y relacionar teorías, conceptos y saberes de las diversas áreas de conocimiento (sociales, científicas, de las artes y de los diseños).
- E03. Leer, escribir y hablar de forma posicionada y crítica en y desde los entornos de trabajo de las artes y los diseños, y emplear estos recursos como un factor de construcción personal.
- E05. Distinguir, jerarquizar y relacionar críticamente contenidos formales, datos, documentos, conceptos y argumentos implicados en el trabajo propio, empleando recursos apropiados (constelaciones conceptuales, gráficos relacionales, bancos de referencias...).
- 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.
- E11. Trabajar de forma coherente con diferentes metodologías para afrontar situaciones diversas en el desarrollo del proyecto propio.
- E14. Identificar y aplicar los elementos básicos de un proceso de exploración y análisis en un campo concreto de las artes y el diseño.
- 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.
- E17. Identificar y valorar la incidencia de los resultados del trabajo personal en el contexto social, cultural y profesional.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- 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 (E15.14). Identificar y evaluar las condiciones del contexto laboral y académico.
- RA2 (E15.15). Emplear criterios para diseñar y conducir un itinerario propio en el ámbito de las artes y los diseños.
- RA3 (E15.16). Realizar prospecciones de futuro en ámbitos profesionales afines o potencialmente afines al campo de investigación propio.
- RA4 (E15.17). Utilizar la autocrítica respecto a las acciones individuales en el proceso de construcción de un recorrido profesional o académico propio.
- RA5 (E17.4). Identificar las lógicas sociales y culturales internas y específicas de los diferentes ámbitos de las artes y los diseños.
- RA6 (E17.5). Reconocer el contexto del ámbito profesional y académico de las artes y los diseños, tanto a nivel local como internacional.
- RA7 (E17.6). Emplear estrategias y apoyos de comunicación para la difusión del trabajo propio en el ámbito profesional.
- RA8 (E17.7). Adquirir herramientas y recursos orientados a la aplicación de una candidatura en el ámbito académico.
- RA9 (E17.8). Aplicar la creatividad a otras herramientas de autopromoción como el portafolio o el vídeo de presentación.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE TRANSVERSALES

- 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.

CONTENIDOS

La asignatura combina diferentes actividades dirigidas a profundizar en los principales conocimientos y herramientas necesarias para el desarrollo profesional de las artes visuales y el diseño.

- Los ecosistemas del arte y el diseño: contexto, agentes, espacios e instituciones.
- Entidades profesionales que se ocupan de los derechos y deberes de los creadores.
- Industrias creativas y tercer sector cultural.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

- Marco jurídico: derechos de autor, ley de propiedad intelectual e industrial y licencias libres.
- Marco legal: principales modelos de contratos.
- Modelos de financiación del trabajo cultural.
- Herramientas de profesionalización.
- Cálculo de costes y elaboración de presupuestos.
- Códigos de buenas prácticas.
- Salidas profesionales.

METODOLOGÍA

La metodología empleada se define desde el equilibrio entre las actividades dirigidas, supervisadas y autónomas. Asimismo se refuerza el carácter de evaluación continuada de la asignatura en la que van intercalándose las actividades dirigidas, con las supervisadas y las autónomas.

Se combinan actividades de aprendizaje en forma de ejercicios de comentario de texto, análisis de casos prácticos, debates en grupo y la planificación y gestión de un proyecto profesional. También se realizarán visitas a centros de investigación, producción, y promoción de las artes y el diseño, y se propiciarán encuentros con el sector profesional.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Horas de dedicación: 150h

Horas actividades dirigidas: 22,5h (15%)

Horas actividades supervisadas: 30h (20%)

Horas aprendizaje autónomo: 97h (65%)

Horas actividades de evaluación: 7,5h (5%)

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: RA5, RA6

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: RA2, RA 3

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, y/o lectura comprensiva de textos, y/o lectura comprensiva de elementos formales y matéricos.

Resultados de aprendizaje: RA1, RA4, RA8

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: RA7, RA9

SISTEMA DE EVALUACIÓN

El sistema de evaluación se realiza a través del seguimiento del proceso de trabajo llevado a cabo en el 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 en el aula teniendo en cuenta que son trabajos relacionados y requieren continuidad.

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 en relación a los trabajos presentados, sino que también depende del seguimiento del proceso de trabajo llevado a cabo en el aula.

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

SISTEMA DE EVALUACIÓN COMÚN A LA MATERIA

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

Evaluación continua de la exposición y/o realización de ejercicios y trabajos. (45%)

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

RECUPERACIÓN

1. La nota mínima media de curso tiene que estar entre 4 y 4,99.
2. El alumno/a tiene que haber estado 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 tres horas. A lo largo de la asignatura se conduciran dos tipologías de sesiones:

a) **Sesiones comunes** entre el grupo de arte y el de diseño que tratarán diversos bloques:

- Introducción a la materia: explicación y enfoque de los contenidos de la asignatura. Puesta en común de las aspiraciones profesionales del alumnado.
- Definición y análisis del ecosistema de las artes y del diseño: ¿a qué hace referencia, cuáles son los espacios y agentes principales? ¿cómo se articula y cómo nos relacionamos?
- Introducción a las economías de la cultura desde el sector público, el sector privado y la cultura autogestionada.
- Derechos y deberes del creador. Códigos de buenas prácticas, la ética en la profesión del diseño y de las artes.
- Herramientas de profesionalización.
- Propiedad Intelectual. Derechos de autor. Patentes. Licencias libres.
- Futuros profesionales.
- Visitas a entornos profesionales.

b) **Sesiones específicas** de cada grupo dedicadas a la planificación de un proyecto profesional. El alumno elaborará un proyecto aprendiendo las condiciones, demandas y problemas principales que se dan en el sector profesional.

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

BIBLIOGRAFÍA (selección)

- ADCV (2000). *El valor del diseño (Gráfico e industrial)*. València: Ed. ADCV
- Aramburu, Nekane (2020). *Alternativas. Políticas de lo independiente en las artes visuales*. Murcia: Cendeac.
- Best, Kathryn (2010) *Fundamentos del management del diseño*. Barcelona: Parramón.
- Clazie, Ian (2012). *Cómo crear un portfolio digital. Guía práctica para mostrar tu Trabajo online*. (1ª ed. 2ª tirada) Barcelona: GG.
- Cleaver, Phil (2016). *Lo que no te enseñaron en la escuela de diseño*. Barcelona: Promopress.
- De la Torre, Blanca. "El estado de las artes visuales. Un largo, aunque posible, camino a recorrer." Fundación Alternativas (VV. AA), (2019). *Informe sobre el estado de la cultura en España 2019*. Madrid: Observatorio de Cultura y Comunicación. Pp. 134-148.
- Diversos autores (2006) *Copyleft, manual de uso*, Madrid: Traficantes de sueños.
- Kleon, Austin (2014). *Aprende a promocionar tu trabajo. 10 recursos para artistas, diseñadores y creativos*. (1ª ed. 5ª tirada). Barcelona: Gustavo Gili.
- Echaves, M., Gómez Villar, A., Ruido, M. (2019). *Working Dead*. Barcelona: Ajuntament de Barcelona, Institut de Cultura de Barcelona, La Virreina. Centre de la imatge.
- Galaxxia (2020). *Ok BOOMER. Reflexiones en torno al trabajo, cultura y juventud*. Marti Culiz Editorial.
- Viladàs, Xènia (2008). *Diseño rentable. Diez temas a debate*. Barcelona: Index Book.
- Viladàs, Xènia (2010) *Managing Design for Profits*. Barcelona: Index Book.

RECURSOS ONLINE

ESCOLA MASSANA. CENTRE D'ART I DISSENY.

La asignatura pone a disposición del alumnado una base de datos muy completa a nivel local, estatal e internacional de directorios, instituciones, centros de investigación y producción, convocatorias de becas y subvenciones, centros de estudios superiores, archivos digitales y centros de documentación, programas de arte y educación, residencias para artistas, etc.