

ULTIMES TENDENCIES DEL DISSENY

Mariona Bros Ardevol, Francisco Tolchinsky Landsmann

Profesor Responsable: Francisco Tolchinsky Landsmann

Grupo: 1,2,101,102,201,202

Código: 200668

Créditos: 6 ECTS

Curso: 4

Semestre: 1

Tipología: Obligatoria

Materia: Cultura del Diseño

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	Dimecres 09:45 - 11:45	Mariona Bros Ardevol
		Francisco Tolchinsky Landsmann
2	Dimarts 09:45 - 11:45	Francisco Tolchinsky Landsmann
		Mariona Bros Ardevol
101	Dimecres 12:00 - 13:00	Francisco Tolchinsky Landsmann
102	Dimecres 08:30 - 09:30	Francisco Tolchinsky Landsmann
201	Dimarts 12:00 - 13:00	Francisco Tolchinsky Landsmann
202	Dimarts 08:30 - 09:30	Francisco Tolchinsky Landsmann



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat www.eina.cat

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción:

Asignatura obligatoria de 4º curso en el que se analizan las características particulares que presenta el diseño de los últimos 10 años.

Se identifican relaciones entre el diseño y otras manifestaciones creativas así como aspectos de pensamiento contemporáneo, a fin de ensanchar la comprensión de las tendencias actuales del diseño y las agendas que lo motivan. Concibiéndose el conjunto de la asignatura como el despliegue de un estado de la cuestión, éste debe servir para hacerse al estudiante una composición de puesto a la vez que para orientar posibilidades alternativas en lo que se refiere a la práctica del diseño.

Objetivos Formativos:

1. Ejercitar la observación, así como la capacidad de análisis en base a proyectos de diseño actual.
2. Dotar a los estudiantes de autonomía y recursos para recabar de forma sistemática información sobre el diseño actual.
3. Identificar correlaciones entre proyectos de diseño y otras manifestaciones creativas que den respuesta a las tensiones no resueltas en las sociedades actuales.
4. Relacionar tendencias del diseño actual con aspectos del pensamiento contemporáneo y, en concreto, del pensamiento en diseño.
5. Expandir la noción de diseño más allá de las limitaciones impuestas por una visión centrada en occidente y la tradición moderna.

Recomendaciones

No existen prerequisites ni recomendaciones para esta asignatura.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Sesiones plenarias: 10 años en proyectos de diseño.

Las sesiones intercalarán la presentación de una amplia selección de proyectos y corrientes fundamentales del pensamiento y la práctica del diseño en la contemporaneidad.

Se presentará una amplia selección de proyectos realizados entre los últimos 10 años. En cada sesión se comentarán 6 o 7 proyectos con alguna característica (formal, técnica, social o cultural) común. El objetivo es recoger los rasgos relevantes del diseño actual. No se busca establecer el canon de nuestra época sino identificar sus tendencias emergentes.

Seminarios:

Los seminarios se basan en lecturas de textos de teoría del diseño y pensamiento contemporáneo, que permitan ensanchar la comprensión de las tendencias actuales del diseño. Asimismo se plantean 3 ejercicios a fin de que los estudiantes experimenten con procesos de interpretación del diseño a partir de intereses propios y que sin embargo se correspondan con investigaciones que desarrollan en paralelo con la asignatura -el TFG.

Metodología docente:

Las sesiones plenarias se impartirán mediante diversas metodologías que van desde las clases magistrales a pedagogías participativas. Los seminarios se articularán a partir de lecturas, ejercicios y actividades que supongan una mirada atenta a la realidad del diseño actual para que los estudiantes puedan establecer relaciones con entornos culturales concretos.

Actividades formativas:

1. Lectura y comentario de textos
2. Análisis en profundidad de proyectos de diseño relacionándolos con corrientes del diseño, artísticas y del pensamiento contemporáneo
2. Actividades formativas vinculadas a los seminarios

Se realizarán a lo largo del curso tres prácticas interpretativas del diseño con las que el estudiante partirá de proyectos actuales que sean de su interés. Por el planteamiento de los tres ejercicios se parte de tres conceptos con los que la sociología de la moda ha procurado explicar la formación de tendencias: 'Tricke Down', 'Trickle Across' y 'Trickle Up'.

Ejercicio 1: 'Trickle Down'. Escribir un artículo para una revista de tendencias sobre un proyecto de diseño actual vinculándolo con un área de intereses propios y que sin embargo sea pertinente tomarse en consideración en el marco de una investigación propia de mayor alcance (el TFG u otro trabajo).

Ejercicio 2: 'Trickle Across'. Realizar una propuesta de curaduría de exposición a partir de investigar las posibilidades de conectar una selección de proyectos relacionados con el diseño contemporáneo.

Ejercicio 3: 'Trickle Up'. Realizar un informe en torno a un comportamiento emergente que se detecte en cualquier ámbito de la sociedad o de la cultura y que sea susceptible de repercutir o transformarse en una nueva tendencia de diseño en cualquiera de sus ámbitos.

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

Los contenidos de las sesiones plenarias se evalúan a partir de pruebas escritas y ejercicios.

Las pruebas escritas son 3 y se trata de una prueba basada en una pregunta de reflexión. Dado el carácter progresivo en dificultad, la nota final se calculará de forma ponderada. La primera prueba se comportará el 10% de la nota final, el segundo el 20%, y la tercera el 40%.

Los ejercicios serán comentarios de proyectos, investigación sobre últimas tendencias del diseño y un reto de diseño. Estos ejercicios contarán el 40%.

Los contenidos de los seminarios se evalúan a partir de la presentación de las tres actividades formativas, que contarán un 25% cada una de la nota final. El 25% restante se relacionará con la participación en los seminarios y en los debates sobre las lecturas propuestas.

Las notas de las dos partes de la asignatura suponen un 50% de la nota final, pero es necesario haber aprobado ambas para poder aprobar la asignatura.

Proceso de revisión

Se fijará un día para realizar la revisión.

Resultados de aprendizaje de la materia

Conocimientos

Describir los agentes sociales que participan en las industrias culturales, definiendo sus funciones e interacciones en sus diferentes contextos. (KT01)

Detallar los rasgos comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales. (KT01)

Distinguir las características y funciones de las diferentes instituciones presentes en el ámbito de la cultura del diseño y las industrias culturales. (KT06)

Habilidades

Aplicar conceptos básicos de historia y teoría del diseño analizando de manera crítica objetos, discursos y prácticas, a partir de fuentes bibliográficas. (ST10)

Debatir críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño, con una atención especial a la perspectiva de género. (ST12)

Competencias

Diseñar una estrategia de divulgación y difusión de la cultura del diseño. (CT06)

Elaborar un ensayo a partir de una pregunta fundamentada sobre la cultura del diseño, integrando la capacidad de argumentación, de estructuración de contenidos y de uso adecuado de referencias documentales. (CT06)

Resultados de aprendizaje de la titulación

Conocimientos

Responder a cuestiones globales en relación con el campo de conocimiento del diseño y el arte, de las industrias culturales, su entorno institucional y los agentes que intervienen en los mismos.

Referenciar correctamente las fuentes documentales, la bibliografía necesaria y el conocimiento del entorno patrimonial tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño y/o el arte.

Describir el marco legal y los valores deontológicos y éticos del ámbito profesional del diseño, así como los contextos y agentes que los aplican, poniendo especial énfasis en los aspectos relacionados con los derechos democráticos, así como con los derechos humanos y fundamentales.

Competencias

Elaborar informes profesionales y académicos en relación con el área del diseño, las artes y sus disciplinas auxiliares.

Habilidades

Detectar problemas de diseño a partir del análisis de objetos, elementos de comunicación gráfica y espacios con una visión situada en el marco de la contemporaneidad, la accesibilidad universal y la igualdad de oportunidades.

Aplicar criterios y valores éticos y estéticos a la práctica del diseño, considerando las dimensiones formales de los entornos y su diversidad

Emitir juicios de valor respecto a proyectos de diseño, interpretando los datos y justificando su análisis crítico en base a los conocimientos adquiridos sobre la comunicación gráfica, los espacios y los objetos, así como a los textos de referencia.

Investigar con espíritu crítico en el ámbito del diseño y sus disciplinas afines, teniendo en cuenta la innovación, la experimentación y la constante renovación de las industrias culturales, así como los derechos fundamentales y los valores democráticos y de igualdad.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

Evaluar la viabilidad social, económica, ambiental y tecnológica de un proyecto de diseño, incorporando la perspectiva de género y la diversidad como criterios analíticos clave, y garantizando el respeto a los derechos fundamentales, la sostenibilidad y los valores democráticos.

Bibliografía y Recursos

La Biblioteca del centro dispone de una excelente colección de publicaciones periódicas, éste es el material básico de la asignatura. Listado accesible en:

https://www.netvibes.com/bibliotecaeina?page=bibliotecaeina#EXPOSITOR_DE_REVISTES

En las clases plenarias se compartirá en cada sesión la bibliografía pertinente así como textos específicos en la intranet para conseguir la materia presentada.

En cuanto a los seminarios, se plantearán lecturas que tendrán un carácter obligatorio y que pueden proceder de las siguientes publicaciones:

AGAMBEN, Giorgio. 2011. "¿Qué es lo contemporáneo?". Desnudez. Anagrama

BALZER, David. 2018. Curacionismo. Como la curaduría se apoderó del mundo del arte (y de todo lo demás). La marca

DUNNE, Anthony & RABY, Fiona. 2013. Speculative Everything. Design, Fiction, y Social Dreaming. The MIT Press.

KESHAVERZ, Mahmoud. 2019. The Design of Politics of the Passport. Materiality, Immobility, and Dissent. Bloomsbury

LATOUR, Bruno. 2021. ¿Dónde estoy? Una guía para habitar el planeta. Tauro

LORUSSO, Silvio. 2023. What Design Can't Do: Essays on Design and Disillusion. Siete Margins

METAHABEN. 2015. Black Transparency. Right to Know in the Age of Mass Surveillance. Sternberg

PATER, Ruben. 2021. Cabos Lock. How Capitalism Took Hold of Graphic Design, and How To Escape From It. Amsterdam: Valiz

RAWSTHORN, Alice. 2018. El diseño como actitud. Barcelona: Gustavo Gili

ROFES, Octavio. 2022. Design without Project. Mantova: Corranini Edizioni

WILLIS, Anne-Marie. 2021. "The Designing of Time". Tony Fry and Adam Noeck: Design in Crisis. New Worlds, Philosophies and Practices. Routledge