

MÓDULO 3: DISEÑO CONTEMPORÁNEO

Créditos
6 ECTS

Carácter
Asignatura obligatoria

Idioma
Catalán (5%), castellano (80%),
inglés (15%)

Organización temporal
Semestral

Secuencia dentro del plan
1º semestre

Profesorado
Dra. Anna Majó
Dr. Raúl Oliva
Dr. Oriol Ventura

Descripción

Análisis de los procesos de creación e innovación en relación con las transformaciones tecnoculturales y socioeconómicas que conforman la trama del diseño actual. Se prestará una especial atención al surgimiento de nuevos ámbitos en la práctica del diseño, su presencia en sectores económicos emergentes relacionados con los servicios y el conocimiento, y la hibridación del diseño con el conjunto de las prácticas culturales e industrias creativas.

Contenido

Se propone situar al estudiante en la interpretación crítica y la práctica del diseño contemporáneo a nivel mundial, a través de la aproximación a tres de los muchos debates que actualmente lo interpelan: (1) diseño e investigación; (2) diseño y transformación social sostenible; y (3) diseño y tecnología.

Cada uno de estos debates en torno a la interpretación contemporánea del diseño será estudiado, cuestionado e intervenido a través de: marcos teóricos que los fundamentan; principales problemas que plantean; sistemas institucionales que lo albergan; y estrategias y habilidades que los expertos en diseño necesitan para interactuar como agente activo.

El módulo empezará con una breve aproximación al campo del diseño, a modo de introducción, para entrar rápidamente al contenido central que se desarrollará en torno a los tres debates enunciados. En cada uno de los debates se trabajarán

de manera vertebrada contenidos tanto de naturaleza teórico-reflexiva como técnico-procesual (lecturas guiadas, revisión de trabajos de diseño contemporáneo, visitas externas e invitados), para acabar resolviendo ejercicios de diseño que permitan a cada uno de los estudiantes, aportar su visión a dichas discusiones.

1. Introducción

1.1. Discernir las peculiaridades cognitivas del diseño respecto al arte, la ciencia y la técnica.

1.2. Explorar y entender la relación entre creatividad, economía y sostenibilidad del diseño.

2. Debates

2.1. Diseño e investigación. ¿Qué es y qué implicaciones tiene investigar para / a través / sobre el diseño? ¿Cómo ubicar el proceso proyectual en torno a los usos de elementos de memoria y prospectiva, poniendo de relieve la presencia del pasado y del futuro en nuestra realidad cotidiana?

2.2. Diseño y transformación social sostenible. ¿El diseño es inocente? ¿Qué significa "diseño social"? ¿Y, design otherwise? ¿Existe violencia en el diseño humanitario? ¿En qué consiste el whitewashing design?

2.3. Diseño y tecnología. ¿Qué relaciones se establecen en la interacción Individuo-Volumen-Espacio? ¿Qué son las

interacciones inéditas y cuáles son las nuevas oportunidades del diseño desde lo material, los sensores y los datos?

El objetivo principal es dotar al estudiante de las estrategias y habilidades necesarias para interactuar, desde el diseño y como agente activo, en instituciones, corporaciones, empresas u organizaciones de cualquier parte del mundo. De manera secundaria, se pretende, que los estudiantes hagan dialogar dichas estrategias y habilidades con sus propuestas de TFM con el ánimo de contextualizarlas y tensionarlas para hacerlas evolucionar.

Bibliografía

- > Antonella (ed.). *Il design contruisce mondi. Design e narrazioni*, Milán, Mimesi, 2013, pp. 75-86
- > Archer, B. (1979, juliol). *Design as a Discipline. Whatever became of Design Methodology?*. *Design Studies*, Vol 1, No 1.
- > Berman, M. *Todo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*. Madrid: Siglo XXI de España Editores S.A., 4ª ed. 1991. [1ª ed. inglesa, 1982]. 1982.
- > Bleecker, Julian. *Design Fiction: A short essay on design, science, fact and fiction*. California: Near Future Lab. 2009.
- > Borries, F. (2016). *Proyectar mundos. Una teoría política del diseño*. Ediciones metales pesados.

- Campi, I. *La historia y las teorías historiográficas del diseño*. México: Editorial Designio, 2013.
- Campi, I. *La idea y la materia. El diseño de producto en sus orígenes*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- Carpo, M. *Architecture in the Age of Printing. Orality, Writing, Typography, and Printed Images in the History of Architectural Theory*. Cambridge: MIT Press. 2001.
- Carpo, M. *The Digital Turn in Architecture 1992-2012*. Londres: John Wiley & Sons Ltd. 2013.
- Castells, M. *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Vol. I: La sociedad red*. Madrid: Editorial Alianza S.A., 3ª ed. 2005. 1997.
- Cross, N. (2000). *Design Thinking as a Form of Intelligence*. The Open University, Milton Keynes, UK.
- Dollens, D. *De lo digital a lo analógico*. Barcelona: Gustavo Gili S.A., 2002. [1ª ed. inglesa, 2001]. 2001.
- Fällman, Daniel. "The interaction design research triangle of design practice, design studies, and design exploration". *Design Issues*, 24(3), 4–18. 2008.
- Gombrich, E. H. *Arte e Ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid: Debate S.A., 2ª. ed. 2002. [1ª ed. inglesa, 1959]. 1959.
- Hales, Derek. "Design fictions an introduction and provisional taxonomy". *Digital Creativity*, 24(1), 1-10., 2013.
- *Il design contruisce mondi. Design e narrazioni*, Milán, Mimesi, 2013, pp. 75-86.
- Keshavarz, M. (2016a). *Design-politics. An Inquiry into Passports, Camps and Borders*. [Tesi doctoral, Malmö University]. Repositori de la MUEP. <http://muep.mau.se/handle/2043/2060>
- Keshavarz, M. (2016b). *The violence of humanitarian design*. A Willis, A. (Ed.) *The Design Philosophy Reader* (pp. 120–127). Bloomsbury.
- Martínez, M; (entre otros). *Environment. Diseño de interiores*. Valencia: Sendemà Editorial. 2012.
- Midal, A. (2019). *Design by Accident. For a New History of Design*. Sternberg Press.
- McKinsey Global Institute. *Disruptive technologies: Advances that will transform life, business, and the global economy*. 2013.
- Mumford, L. *Técnica y Civilización*. Madrid: Alianza Editorial (Universidad), 5ª ed. 2009. [1ª ed. estadounidense, 1934]. 1934.
- Penati, Antonella. *È il design una narrazione?*, Milán, Mimesi, 2013.

- > Peña, J. *Selección de Materiales en el Proceso de Diseño*. Barcelona: CPG EDICIONES. 2010.
- > Schumacher, P. "On Parametricism". *En: Paper – Platform for Architectural Projects, Essays & Research*, Issue 4. Londres: Universidad de Westminster.
- > Traverso, Enzo. *Els usos del passat, Història, memòria, política*, València, PUUV, 2006.
- > Vacca, Federica. "Narrare la memoria e le eredità culturali del progetto", en Penati, Antonella (ed.).
- > Vesely, D. *Architecture in the Age of Divided Representation. The Question of Creativity in the Shadow of Production*. Cambridge: MIT Press. 2004.
- > White, Hayden. "La estructura de la narrativa histórica", en White, Hayden. *La ficción de la narrativa. Ensayos sobre historia, literatura y teoría*, Buenos Aires, Eterna Cadencia, 2010, pp. 229-250.

Competencias y resultados de aprendizaje

Conocimientos

- > **KA06** Identificar los principales problemas en la interpretación del diseño contemporáneo y de sus tendencias, relacionándolos con los marcos teóricos y los criterios de evaluación que rigen los debates actuales. (KT06)
- > **KA07** Distinguir entre las prácticas de diseño asociadas a un entorno de investigación de las prácticas artísticas que se desarrollan en un entorno de experimentación, valorando sus implicaciones conceptuales y metodológicas. (KT04)

Habilidades

- > **SA05** Comparar las dinámicas e interrelaciones entre instituciones, políticas culturales, actores económicos y modelos de gestión implicados en el diseño contemporáneo, integrando criterios de sostenibilidad y valorando el impacto social, económico y medioambiental. (ST03)

- **SA06** Aplicar las estrategias necesarias para actuar como agente activo en los sistemas institucionales del diseño, implementando soluciones innovadoras en contextos complejos, nuevos, poco definidos y multidisciplinares (ST08)

Competencias

- **CA04** Evaluar la aportación, la relevancia, el impacto y la transferencia del conocimiento generado desde el diseño contemporáneo ante problemáticas y nuevos retos sociales, tecnológicos y culturales actuales, prestando especial atención a la perspectiva de género. (CT03)
- **CA05** Formular, desde una perspectiva teórica y práctica, las particularidades del diseño contemporáneo y su articulación en enunciados discursivos en contextos de investigación. (CT01)

Actividades formativas

Dirigidas: 40h / presencialidad 100%

Supervisadas: 40h / presencialidad 10%

Autónomas: 70h / presencialidad 0%

Metodologías docentes

Clases expositivas, debates, presentación y discusión de casos orales, tutorías.

Sistemas de evaluación

- Asistencia y participación en clase: 15%
- Asistencia a tutorías: 15%
- Asistencia a seminarios/ debates: 15%
- Entrega puntual de los trabajos: 15%
- Asistencia a los talleres de discusión de los trabajos: 15%
- Adecuación a los criterios de excelencia de los trabajos: 25%

