

MÓDULO 5: INVESTIGACIÓN EN DISEÑO I

Créditos
6 ECTS

Carácter
Asignatura obligatoria

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

Organización temporal
Semestral

Secuencia dentro del plan
2º semestre

Profesorado
Dr. David Casacuberta
Rosa Llop

Descripción

Este módulo se presenta como un foro de conferencias, workshops y seminarios realizados por una selección dinámica de creadores de ámbitos y prácticas emergentes, expertos en nuevas tendencias en los procesos del diseño. Se estudiarán ámbitos particulares que propician la confluencia del pensamiento, el conocimiento científico, las propuestas artísticas y las prácticas cotidianas. Y se analizará cómo éstos obligan a revisar conceptos en el diseño y están dando lugar a nuevas categorías profesionales.

Contenido

¿Con qué diseñamos? ¿Con la cabeza?
¿Con la mano? ¿O con todo el cuerpo? ¿Y
cómo aprendemos a ser diseñadoras?

En el módulo de Investigación en diseño I del MURAD queremos explorar qué es el conocimiento del diseño y repensarlo desde una perspectiva situada, encarnada y diversa, con la intención de transformar cómo entendemos los fundamentos de la práctica artística y el diseño.

La asignatura se organizará de forma híbrida con una parte teórica donde se presentarán modelos teóricos actuales basados en una perspectiva enactivista y encarnada y la aplicación de esos modelos teóricos en una serie de sesiones colectivas de creación práctica.

David Casacuberta: Presenta los modelos teóricos desde los que entender el diseño de una manera situada y encarnada.

Se centrará en primer lugar en estudiar en qué consiste el conocimiento del diseño, como una disciplina diferenciada tanto de las ciencias como las artes. Seguidamente se explorará el modelo enactivista, que ofrece un modelo interdisciplinar, situado y encarado donde la acción de pensar y conocer siempre va acompañada de un cuerpo que desarrolla una agencia y un contexto específico sobre el que interactuamos. Se presentará primero el enactivismo como teoría general de la mente y luego se analizará su aplicación específica al mundo del diseño y del arte.

Este modelo teórico servirá también para reflexionar críticamente sobre el impacto que la inteligencia artificial tiene en la actualidad en los procesos de diseño, analizando mitos, confusiones, peligros y posibilidades. Esta exploración tendrá lugar siempre desde una perspectiva crítica y humanística, indagando sobre el impacto que esta tecnología tiene a nivel cognitivo, social, creativo y ambiental.

Rosa Llop: Conducirá una serie de sesiones basadas en la metodología de la investigación artística como medio para generar conocimiento sobre el mundo desde un lugar sensible, explorando la transdisciplinaridad y la ambigüedad de los lenguajes no discursivos como herramientas para una indagación del mundo más inclusiva, crítica y de carácter emancipador.

En estos ejercicios prácticos de creación colectiva, transdisciplinar y corporal, teoría y práctica se apoyan la una a la otra para así explorar las dimensiones del conocimiento que van más allá de datos lingüísticos en la cabeza, con el objetivo final quitarnos de encima unas cuantas certezas de qué es el diseño y en su lugar generar muchas y nuevas preguntas.

Competencias y resultados de aprendizaje

Conocimientos

- > **KA09** Analizar el significado y las implicaciones de la investigación en el ámbito del diseño, así como sus principales enfoques, objetivos y metodologías. (KT02).

Habilidades

- > **SA09** Plantear un proyecto de investigación en el ámbito del diseño, con aplicación viable en un caso o contexto específico. (ST09)
- > **SA10** Organizar las fuentes bibliográficas y documentales más adecuadas para la investigación en diseño, diferenciando su origen, relevancia y aplicación. (ST05)

Competencias

- > **CA07** Construir marcos teóricos y conceptuales propios a partir del análisis y la síntesis de corrientes, teorías y prácticas del diseño contemporáneo. (CT03)

Actividades formativas

Dirigidas: 40h / presencialidad 100%

Supervisadas: 40h / presencialidad 10%

Autónomas: 70h / presencialidad 0%

Metodologías docentes

Clases expositivas, seminarios, talleres posmediales, talleres de escritura, tutorías, elaboración de trabajos.

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%

Bibliografía

- > Crawford, K. (2021) *Atlas of AI* Yale University Press
- > Cross, Nigel (2006). *Designerly ways of knowing*. London: Springer.
- > Feyerabend, Paul (1974). *Contra el método. Esquema de una teoría anarquista del conocimiento*. Barcelona: Ariel.
- > Groys, Boris (2005). *Sobre lo nuevo. Ensayo de una economía cultural*. Valencia: Pre-Texto
- > Noble, S. U. (2018). *Algorithms of oppression*. New York university press.
- > Noë, A. (2010). *Fuera de la cabeza: Por qué no somos el cerebro y otras lecciones de la biología de la conciencia*. Editorial Kairós.
- > Noë, A. (2015). *Strange tools: Art and human nature*. Hill and Wang.
- > Varela, F., Thompson, E. y Rosch. E. (2011) *De Cuerpo Presente: Las Ciencias Cognitivas y la Experiencia Humana*. Barcelona: Gedisa.



Diseño de revista

© Ruoyi Liu. TFM: *Miembros no humanos de la familia: un estudio de la relación entre humanos y animales de compañía*



© Chiri Gaviria. TFM: *Tejer la sombra. Pensar la fisura de la temporalidad a partir de la imagen cinematográfica*



© Vera Livia. TFM: *Ágape insípido. Un proyecto de investigación artística*