

ÚLTIMES TENDÈNCIES DEL DISSENY

Francisco Tolchinsky Landsmann

Professor Responsable: Francisco Tolchinsky Landsmann

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

Codi: 200668

Crèdits: 6 ECTS

Curs: 4

Semestre: 1

Tipologia: Obligatoria

Matèria: Cultura del Disseny

Horaris:

Grup	Horaris	Professor
1	09:45 - 11:45	Francisco Tolchinsky Landsmann
2	09:45 - 11:45	Francisco Tolchinsky Landsmann
101	12:00 - 13:00	Francisco Tolchinsky Landsmann
102	08:30 - 09:30	Francisco Tolchinsky Landsmann
201	12:00 - 13:00	Francisco Tolchinsky Landsmann
202	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

Índex de la Guia Docent

Presentació de l'assignatura

Recomanacions

Continguts

Metodologia

Avaluació

Bibliografia i Recursos

Resultats d'Aprenentatge

Presentació de l'assignatura

Breu descripció:

L'assignatura estudia les transformacions culturals, socials i tecnològiques que configuren el disseny contemporani, entenent el disseny com una disciplina que participa activament en la construcció dels imaginaris, les relacions socials i les formes materials que organitzen la vida quotidiana.

El curs s'estructura al voltant de contextos, tensions i processos de canvi. Els projectes de disseny s'analitzen tant com a resposta a aquests escenaris com a intervencions capaces de consolidar, qüestionar o proposar noves maneres de comprendre i habitar el món.

Es dedicarà una atenció especial a la relació entre les narratives culturals i la pràctica del disseny, entenent que les narratives orienten les decisions projectuals i que el disseny, alhora, contribueix a transformar-les. En un context marcat per l'acceleració tecnològica i la incertesa, l'assignatura proporciona eines analítiques i crítiques per interpretar aquestes transformacions i desenvolupar un posicionament professional rigorós i conscient davant dels reptes del present.

Objectius Formatius:

1. Analitzar críticament les transformacions culturals, socials i tecnològiques que configuren el disseny contemporani.
2. Comprendre la relació entre les narratives culturals i la pràctica del disseny, identificant com s'influeixen mútuament en la construcció de noves realitats socials i materials.
3. Desenvolupar la capacitat d'interpretar projectes de disseny en relació amb els contextos culturals, econòmics, polítics i tecnològics dels quals emergeixen.
4. Adquirir eines d'anàlisi, recerca i curadoria que permetin construir relats crítics sobre les transformacions actuals del disseny.
5. Desenvolupar un posicionament propi davant les principals visions, tendències i debats del disseny contemporani, fonamentant-lo en una reflexió crítica i argumentada.

Recomanacions

No hi ha prerequisits ni recomanacions per a aquesta assignatura.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

L'assignatura s'organitza al voltant dels principals contextos, debats i transformacions que defineixen el disseny contemporani. Les sessions plenàries analitzen aquests processos des de múltiples perspectives culturals, socials, tecnològiques i econòmiques, combinant projectes de disseny, textos de referència i altres manifestacions culturals que contribueixen a comprendre les seves implicacions. Els projectes analitzats provenen tant de la selecció del professorat com de les aportacions dels estudiants i de professionals del disseny convidats a compartir aquelles pràctiques que consideren especialment rellevants en l'actualitat. D'aquesta manera, el curs manté una mirada oberta, plural i en constant actualització sobre l'estat del disseny contemporani.

Al llarg del curs es treballarà amb fonts de naturalesa diversa, incloent-hi literatura acadèmica, assajos, articles especialitzats, creadors de contingut digital i professionals del disseny, fomentant una lectura crítica de les diferents narratives que configuren el debat contemporani.

Els seminaris complementen les sessions plenàries mitjançant activitats d'anàlisi, interpretació i curadoria. A través d'exercicis individuals i col·laboratius, els estudiants desenvoluparan eines per establir relacions entre contextos, visions del disseny i projectes, construint narratives pròpies que els permetin interpretar críticament les transformacions del present i posicionar-se davant dels reptes futurs.

Metodologia docent:

L'assignatura combina classes magistrals, seminaris, anàlisi de casos, lectura crítica, debat i activitats pràctiques de recerca. Les sessions alternen l'exposició de conceptes amb el treball actiu dels estudiants mitjançant exercicis d'observació, interpretació, escriptura, curadoria i discussió col·lectiva.

La metodologia és participativa i posa l'èmfasi en la formulació de preguntes, el contrast de perspectives i la construcció progressiva d'un criteri propi. El treball individual es complementa amb activitats col·laboratives que fomenten la capacitat d'analitzar, relacionar i sintetitzar informació procedent de fonts diverses.

L'avaluació continuada i el retorn constant durant les sessions permeten integrar els aprenentatges i afavorir una actitud crítica, reflexiva i autònoma.

Activitats formatives:

1. Lectura crítica i discussió de textos acadèmics, assajos, articles especialitzats i altres fonts rellevants per a la comprensió del disseny contemporani.
2. Anàlisi i debat de projectes de disseny en relació amb els contextos culturals, socials, tecnològics i econòmics en què s'inscriuen.
3. Exercicis individuals i col·laboratius de recerca, interpretació i curadoria orientats a identificar relacions entre context, narratives i pràctica del disseny.

4. Construcció i presentació de narratives crítiques a partir de la selecció i articulació de referents diversos.
5. Participació activa en seminaris mitjançant activitats d'observació, debat, escriptura i reflexió col·lectiva.

Avaluació

Normativa general d'avaluació

Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0. Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.

La menció de matrícula d'honor es pot atorgar a l'alumnat que tingui una qualificació igual o superior a 9,0. El nombre de matrícules d'honor que s'atorgui no pot ser superior al cinc per cent de persones matriculades en una assignatura en el període acadèmic corresponent, excepte si el total de persones matriculades és inferior a vint, en el qual cas es pot atorgar una sola matrícula d'honor.

Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Cada assignatura definirà l'ús d'eines d'IA generativa en les activitats avaluable segons un dels tres nivells següents: ús no permès; ús restringit a tasques concretes indicades pel professorat; o ús permès com a part del procés de treball, sempre que sigui declarat i justificat.

Quan la IA hagi intervingut de manera rellevant en una activitat avaluable, l'estudiant haurà de declarar quina eina ha utilitzat, amb quina finalitat, en quina fase del treball i quina revisió, selecció o transformació ha realitzat posteriorment.

Sistema avaluació continua

El sistema d'avaluació d'EINA i de la UAB és d'avaluació continuada, l'objectiu de la qual és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.

El procés d'avaluació continuada ha d'incloure un mínim de tres activitats avaluatives, de dues tipologies diferents, distribuïdes al llarg del curs, cap de les quals pot representar més del 50% de la qualificació final.

L'avaluació de l'assignatura és continuada i combina diferents evidències d'aprenentatge que permeten valorar tant l'adquisició de coneixements com el desenvolupament de la capacitat d'anàlisi, interpretació i argumentació.

Els continguts de les sessions plenàries s'avaluen a partir d'una prova individual de conceptes fonamentals i de diferents activitats de recerca i anàlisi desenvolupades al llarg del curs.

La prova individual consistirà en una avaluació sobre els conceptes fonamentals i els principals marcs teòrics del disseny contemporani. Aquesta prova representarà el 10% de la nota final i serà requisit imprescindible per superar l'assignatura.

Les activitats de recerca i anàlisi representaran el 40% de la nota final i consistiran en:

- * Anàlisi individual d'un projecte de disseny, orientada a interpretar les relacions entre context, discurs i proposta de valor.
- * Curadoria col·lectiva de projectes, basada en la selecció, classificació i argumentació crítica d'una mostra representativa de casos.
- * Anàlisi col·lectiva de tendències, centrada en la identificació, contrast i interpretació de transformacions rellevants en el disseny contemporani.
- * Exercici individual de prospectiva mitjançant el Con de Futurs, orientat a explorar escenaris possibles, plausibles i preferibles a partir de les tendències analitzades.

Els continguts dels seminaris s'avaluen a partir dels treballs individuals i en grup realitzats durant el semestre, que representaran el 30% de la nota final. La participació activa en els seminaris, els debats i les activitats d'aula representarà el 20% restant.

Per superar l'assignatura serà necessari obtenir una qualificació suficient tant en la prova individual de conceptes fonamentals com en el conjunt de l'avaluació continuada.

Procés de revisió

Es fixarà un dia per fer la revisió.

Resultats d'aprenentatge de la matèria

Habilitats

Aplicar conceptes bàsics d'història i teoria del disseny i analitzar de manera crítica objectes, discursos i pràctiques, a partir de fonts bibliogràfiques. (ST10)

Debatre críticament els canons i els criteris d'avaluació establerts en la cultura del disseny, amb una atenció especial a la perspectiva de gènere. (ST12)

Competències

Dissenyar una estratègia de divulgació i difusió de la cultura del disseny. (CT06)

Elaborar un assaig a partir d'una pregunta fonamentada sobre la cultura del disseny, integrant la capacitat d'argumentació, d'estructuració de continguts i d'ús adequat de referències documentals. (CT06)

Coneixements

Descriure els agents socials que participen a les indústries culturals, definint les seves funcions i interaccions en les seves diferents contextos. (KT01)

Detallar els trets comuns i les especificitats de les disciplines del disseny a l'anàlisi crític dels diferents estils històrics o tendències actuals. (KT01)

Distingir les característiques i funcions de les diferents institucions presents a l'àmbit de la cultura del disseny i les indústries culturals. (KT06)

Resultats d'aprenentatge de la titulació

Competències

Elaborar informes professionals i acadèmics en relació amb l'àrea del disseny, les arts i les seves disciplines auxiliars.

Habilitats

Detectar problemes de disseny a partir de l'anàlisi d'objectes, elements de comunicació gràfica i espais amb una visió situada en el marc de la contemporaneïtat, l'accessibilitat universal i la igualtat d'oportunitats.

Aplicar criteris i valors ètics i estètics a la pràctica del disseny, considerant les dimensions formals dels entorns i la seva diversitat.

Emetre judicis de valor respecte a projectes de disseny, interpretant les dades i justificant la seva anàlisi crítica sobre la base dels coneixements adquirits sobre la comunicació gràfica, els espais i els objectes, així com als textos de referència..

Investigar amb esperit crític en l'àmbit del disseny i les seves disciplines afins, tenint en compte la innovació, l'experimentació i la constant renovació de les indústries culturals, així com els drets fonamentals i els valors democràtics i d'igualtat.

Sintetitzar coneixements de diverses fonts i procedències (estudis, treballs de camp, bibliografia, observacions directes o experiències de caràcter pràctic) ja siguin de l'àmbit del disseny com d'altres afins i/o auxiliars i disciplines afins pròpies de les indústries culturals.

Avaluar la viabilitat social, econòmica, ambiental i tecnològica d'un projecte de disseny, incorporant la perspectiva de gènere i la diversitat com a criteris analítics clau, i garantint el respecte als drets fonamentals, la sostenibilitat i els valors democràtics.

Coneixements

Respondre a qüestions globals en relació amb el camp de coneixement del disseny i l'art, de les indústries culturals, el seu entorn institucional i els agents que intervenen en aquests.

Referenciar correctament les fonts documentals, la bibliografia necessària i el coneixement de l'entorn patrimonial tant per a la projecció com per a l'anàlisi i crítica raonada del disseny i/o l'art.

Bibliografia i Recursos

La bibliografia servirà com a referència al llarg del curs. També es treballarà amb articles de revistes especialitzades i continguts de creadors i professionals publicats a les xarxes socials.

No hi ha lectures obligatòries fora dels textos i fragments treballats a l'aula.

La Biblioteca del centre disposa d'una excel·lent col·lecció de publicacions periòdiques, aquest és el material bàsic de l'assignatura. Llistat accessible a:

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

AGAMBEN, Giorgio. (2011). «Què és el contemporani?». A Desnudez. Anagrama.

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

BRIDLE, James. (2022). Ways of Being. Penguin Books.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. (2013). Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming. MIT Press.

ESCOBAR, Arturo. (2018). Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds. Duke University Press.

HENDREN, Sara. (2020). What Can a Body Do? How We Meet the Built World. Riverhead Books.

HÖÖK, Kristina. (2018). Designing with the Body: Somaesthetic Interaction Design. MIT Press.

IRWIN, Terry. (2015). "Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research." Design and Culture, 7(2).

KIMMERER, Robin Wall. (2020). Braiding Sweetgrass: Indigenous Wisdom, Scientific Knowledge and the Teachings of Plants. Penguin Books.

KLEIN, Naomi. (2023). Doppelgänger. Allen Lane.

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

O'DELL, Jenny. (2023). Saving Time: Discovering a Life Beyond the Clock. Random House.

PASQUINELLI, Matteo. (2023). The Eye of the Master: A Social History of Artificial Intelligence. Verso.

STEYERL, Hito. (2024). Medium Hot: Images in the Age of Heat. Verso.

WILLIS, Anne Marie. (2021). "The Designing of Time." A Tony Fry i Adam Nocek (eds.), Design in Crisis: New Worlds, Philosophies and Practices. Routledge.