

ASSIGNATURES

Projectes 6 - Cultura del disseny (Grup 3)

Al grup de Cultura del disseny de Projectes 6 es proposa partir de la idea que el disseny té una funció social que l'obliga a reflexionar sobre les necessitats i aspiracions de les persones, i per tant, vetllar pel benestar i la qualitat de vida. Per aconseguir-ho se suggereix treballar des del concepte de dissidència, aplicat al disseny, considerant-la una de les estratègies idònies per separar-se d'aquelles dinàmiques que porten a contextos socials i naturals insostenibles, i per crear-ne de nous.

L'exercici de la dissidència en el disseny, es concretarà en vuit punts, i s'enfocarà des d'una posició crítica, amb visió de futur, subtil, sense la necessitat de fer grans declaracions, i fugint de l'auto felicitació.

S'entendrà doncs el disseny com una eina i no com un objectiu; com el medi i no com el fet important del projecte; com un element per facilitar, connectar i comunicar. És a dir, el focus recaurà en dissenyar el món en què volem viure, accionant el disseny en termes de creativitat i intuïció, però també en termes de reflexió i sociopolítica.

OBJECTIUS FORMATIUS

- ✗ Considerar les diferents dimensions de l'objecte a fi de portar al disseny més enllà de l'acció marginal de dotar de qualitats estètiques a un conjunt restringit de béns de consum.
- ✗ Establir noves formes de relació entre experts, practicants no experts i els usuaris actius del disseny (superant els clixés excloents de professionals i usuaris).
- ✗ Integrar conceptes i procediments propis d'altres disciplines per ampliar l'esfera de coneixement pròpia del disseny.
- ✗ Estendre el compromís del disseny a esferes no només regulades pel mercat (mutualitat, redistribució, reciprocitat).
- ✗ Articular des del disseny aportacions originals als debats socials i culturals oberts.

Aquesta assignatura s'imparteix en: català, castellà

Les tutories es podran realitzar en: català, castellà, anglès

Codi

105714

Crèdits

6 ECTS

Curs

3

Semestre

2

Matèria

Professorat

[Anna Majó](#)

Llengües

Català Castellà

Continguts de l'assignatura

El temari de l'assignatura es concreta en l'aproximació dels següents vuit punts derivats de la noció de dissidència aplicada al disseny, amb l'objectiu d'ajudar a la ideació, planificació, i realització dels projectes que es duren a terme, a través de la incorporació de referències, la fonamentació i la contextualització. És per això que el treball d'aquests continguts s'anirà intercalant amb la pràctica.

1. Actitud crítica. Superar la crítica a la manca d'optimització dels sistemes de producció industrial o a la manca de criteris ergonòmics en determinats productes de consum; per passar a ser crític amb l'existència de discursos hegemònics, amb la lògica consumista dels mercats o amb el desaprofitament dels recursos naturals.

2. Reflexió addicional. Reflexió que permet (1) reconèixer i fer explícites les limitacions d'un projecte benintencionat però superficial i fins i tot ingenu; i (2) ser conscients que s'està intervenint en un món amb dinàmiques interrelacionades, i que per tant, la pràctica en disseny s'introdueix en un context local i, alhora, en un context més gran.

3. Formalització immaterial. La capacitat del disseny de modelar el món físic està àmpliament estudiada, però també cal fer-ho amb la capacitat de modelar el món del pensament. És a dir, potenciar l'adopció de formes immaterials, més enllà de la producció d'objectes. Explorar què passa amb el disseny quan els objectes físics són empesos cap a un segon pla i les forces i els processos socials, els comportaments, les relacions i les formes de pensar es converteixen en la seva matèria principal. Quan això passa, el disseny actua com a: (1) mediador de realitats socials, d'interaccions amb el món, i per tant, com a generador d'idees entorn de qui som; i (2) com una eina que permet animar i desenvolupar processos, amb la intenció de provocar canvis dràstics a les estructures i regles de les societats, als estils de vida, a les actituds.

4. Pensament de disseny. Davant la fallada d'altres formes de pensament, es reclama el Design Thinking com el tipus de pensament que permet detectar buits a la societat i omplir-los, d'acord amb la creativitat i a la crítica, a través de petits gestos, actes o objectes. La mentalitat peculiar del disseny ha de permetre provocar canvis sostenibles en el dia a dia, que resultin significatius, i no només distracció, entreteniment, diversió.

5. Aliances disseny – societat. Als darrers anys hi ha un augment de col·lectius en què s'hi combinen elements específics de dinàmiques i canvis socials, amb altres d'ús específic d'àmbits com l'arquitectura o el disseny. Aquestes combinacions demanen d'una major capacitat d'articulació, comprensió mútua i integració entre dos espais que abans actuaven com òrbites molt diferenciades: per una banda el fet social, per l'altre el tècnic i finalment el polític.

6. Col·lectivitat. A conseqüència d'aquesta aliança amb la societat, s'evidencia que la transformació comença quan les propostes inclouen diversitat d'agents. Aquesta posició implica ampliar l'espectre de les persones que prenen les decisions. Cal doncs donar veu a la gent protagonista dels processos que es pretenen transformar, alhora que recursos, per a poder expressar i decidir sobre allò que més els interessa, no objectes tancats sense capacitat d'interpretació. Així doncs, és imprescindible que la població, més enllà dels dissenyadors, prengui consciència del seu entorn, i que els experts en disseny ajudin en aquest procés, per acabar transformant junts. Cal partir de la idea de col·lectivitat per dur a terme un procés de disseny que pretengui algun tipus de transformació. Assumir la pràctica col·lectiva obliga a redefinir el paper del dissenyador.

7. Visibilització, legitimació i construcció de relats. La preocupació per veure i fer veure que no hi ha un relat, sinó que, més enllà dels imposats per les forces predominants, n'hi ha molts, i que realment encara en falten, és un altre dels factors de canvi. Ajudar a les persones a crear-se el seu relat, propi o col·lectiu, a partir del coneixement i l'empoderament. Cal doncs, crear discursos, però també visibilitzar i legitimar els existents.

8. El fet estètic. Quin és el paper de l'estètica dins de processos del disseny que pretén ser dissident? Existeix una estètica dins del disseny crític i comunitari, que pretén trencar la mentalitat del consumidor, aquella que tan sols trivialitza els objectes en mers béns de consum. La idea més convencional d'estètica dóna la importància a la bellesa i la cura dels aspectes físics i de les evidències visuals, però què passa quan l'estètica no es troba en els objectes que creen els dissenyadors? En els projectes en què hi ha col·laboració, existeix una estètica de la interacció, de la convivència, fent que l'autoritat estètica no recaigui en el dissenyador sinó en les activitats i els objectes de la comunitat involucrada en el disseny.

Metodologia docent i activitats formatives

METODOLOGIA DOCENT

Durant el curs s'alternaran diversos formats de docència:

- ✗ Exposició de continguts del temari, per part de la docent.
- ✗ Experimentació dels continguts del temari a partir de la projectació, per part de l'alumnat.
- ✗ Treball a l'aula a tall de taller de projecte, amb la participació de la docent.
- ✗ Col·laboracions amb agents externs, amb la participació de la docent.

Per tal de donar resposta als requeriments de distanciament físic relacionats amb la pandèmia de la COVID-19, part de la docència pot ser que hagi de ser impartida en línia, o en espais fora de les instal·lacions del Centre.

ACTIVITATS FORMATIVES

Tot i que la proposta pot ser revisada en funció del número d'estudiants matriculats i de la possibilitat de generar acords amb institucions externes a EINA, les activitats formatives es preveu que siguin les següents, amb el pes percentual de nota indicat:

1. **Exercicis** amb relació als vuit punts del temari que s'intercalaran amb els projectes. (20%)
2. **Projecte 1.** Aquest projecte es durà a terme de manera individual o petit grup, en col·laboració amb algun agent extern, i es basarà en un dels espais d'intersecció que genera la matriu de necessitats i satisfactors de Manfred Max-Neef, a escollir per l'alumnat. (35%)
3. **Projecte 2.** Aquest projecte es durà a terme de manera col·laborativa tot el grup-classe, en col·laboració també amb algun agent extern, i es basarà en un dels espais generats per la matriu de necessitats i satisfactors de Manfred Max-Neef, en aquest cas, a priori, fixat per la docent. (45%)

Avaluació

SISTEMA D'AVALUACIÓ

Avaluació continuada

L'objectiu de l'avaluació continuada és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo. A partir de la segona matrícula, l'avaluació de l'assignatura podrà consistir, a decisió del professor, en una prova de síntesi, que permet l'avaluació dels resultats d'aprenentatge previstos en la guia docent de l'assignatura. En aquest cas, la qualificació de l'assignatura correspondrà a la qualificació de la prova de síntesi.

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.

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.

Criteris d'avaluació

Tenint en compte la naturalesa de l'assignatura que, si ve parteix del marc d'acció bàsic que

reflecteix aquesta guia docent, el què hi acaba passant es va construir responnent a les necessitats que van emergint; els criteris d'avaluació específics s'aniran acordant en paral·lel al que vagi succeint. D'altra banda, dins de cada projecte, un 10% de la nota es resoldrà a partir de mètodes d'autoavaluació i coavaluació.

Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat corresponent i es realitzarà durant la setmana indicada al calendari lectiu.

Procés de reavaluació

No es contemplen sistemes de reavaluació en els casos de les pràctiques externes, els TFG, i les assignatures / activitats formatives que, pel seu caràcter eminentment pràctic, no ho permeten.

Per participar a la reavaluació l'alumnat ha d'haver estat prèviament avaluat en un conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de dues terceres parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

Bibliografia i enllaços web

- ✕ CROSS, N. (2006) Designerly Ways of Knowing. Springer-Verlag.
- ✕ KESHAVARZ, M. (2016) Design-politics. An Inquiry into Passports, Camps and Borders. [Doctoral Dissertation in Interaction Design, Malmö University] Dissertation Series: New Media, Public Spheres and Forms of Expression. Electronic version of dissertation: <http://hdl.handle.net/2043/20605>
- ✕ KOSKINEN, I. (Summer 2016) Agonistic, Convivial, and Conceptual Aesthetics in New Social Design. DesignIssues: Volume 32, Number 3. doi: 10.1162/DESI_a_00396
- ✕ MANZINI, E. (2016) Cuando todos diseñan. Experimenta editorial.
- ✕ STENGERS, I. (2017) En tiempos de catástrofes. Ned Ediciones
- ✕ VON BORRIES, F. (2016) Proyectar mundos Una teoría política del diseño. Ediciones Metales Pesados.

RECURSOS

- ✕ [DECOLONISING DESIGN](#)
- ✕ [WORKS THAT WORK](#)
- ✕ [DESIS NETWORK](#)
- ✕ [ARQUITECTURAS COLLECTIVAS](#)
- ✕ [MAHMOUD KESHAVARZ](#)
- ✕ [DESIGN ACADEMY EINDHOVEN, MASTER SOCIAL DESIGN](#)

Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

COMPETÈNCIES BÀSIQUES

CB2 - Que els i les estudiants sàpiguin aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseeixin les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.

CB5 - Que els i les estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia.

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

Competència

CE1. Analitzar els objectes, comunicacions i espais habitables per a detectar-hi problemes de disseny, aportar solucions alternatives i avaluar la viabilitat social, tecnològica i econòmica.

Resultats d'aprenentatge

CE1.8. Observar i valorar críticament els problemes d'ús d'un element de l'entorn immediat per a realitzar un anàlisi previ al desenvolupament de un projecte de disseny.

Competència

CE17. Exposar i raonar, de forma oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny propis.

Resultats d'aprenentatge

CE17.2. Realitzar una memòria escrita del projecte i defensar-la oralment

Competència

CE19. Demostrar conèixer els mètodes d'investigació rellevants per a la projectació i la teoria, l'anàlisi i la crítica del disseny i de l'art.

Resultats d'aprenentatge

CE19.6. Formular un anàlisi de disseny que condueixi a un programa d'actuació a partir de la recollida de dades quantitatives i qualitatives, tests experimentals, entrevistes i interpretació de dades preexistents.

CE19.7. Avaluar críticament els resultats i la eficiència del projecte a partir dels objectius definits per el programa utilitzant l'anàlisi comparatiu amb la realitat preexistent.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

CT3. Demostrar conèixer i utilitzar correctament les fonts documentals i la bibliografia necessària tant per a la projectació com per a l'anàlisi i crítica raonada del disseny.

CT9. Capacitat resolutiva i de presa de decisions.

CT10. Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la

resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.

CT12. Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.

CT13. Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn ambiental i amb criteris de sostenibilitat.

CT14. Valorar i fomentar l'ús social de l'entorn i de la comunicació amb atenció especial a l'accessibilitat per a grups d'usuaris i receptors diferents.

CT16. Demostrar que es posseeixen valors i principis deontològics propis de la professió.

Inici

EINA

Grau de Disseny

Especialitats

Pla d'estudis

Assignatures

Accés

Mobilitat

Pràctiques

Beques

Informació acadèmica

Màsters i postgraus

Eina/Idea

Cursos d'estiu

Alumni

Empresa

Internacional

Projectes

Recerca

Biblioteca

Arxiu

Qualitat

Contacte

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia, 25
08017 Barcelona
T +34 93 203 09 23 / info@eina.cat

[Avís legal](#)
[Cookies](#)

[UAB](#)
[Webmail](#)
[Intranet](#)
[Blog](#)

[Facebook](#)
[Twitter](#)
[Instagram](#)
[Pinterest](#)
[Vimeo](#)