

ASSIGNATURES

Disseny per a la identitat

En l'àmbit de la cultura del disseny, l'assignatura Disseny per a la identitat (DXI) abasta un espai fonamental de la pràctica del disseny: la identitat per mitjà d'espais, intervencions culturals, objectes i comunicacions gràfiques.

L'assignatura Disseny per la identitat es referencia en l'antropologia, la filosofia, la psicologia social, les teories de la comunicació i les ciències cognitives, amb una perspectiva holística però allunyada del corporatisme convencional.

El treball dins i fora de l'aula s'orientarà al voltant de dues activitats projectuals. En la primera es proposarà el disseny d'un món, fent ús de tècniques de disseny-ficció i disseny especulatiu. De l'articulació general de l'exercici 1 se'n derivarà el disseny d'estratègies concretes per a mediar en la identitat dels individus, seguint les normes de versemblança del món projectat.

OBJECTIUS FORMATIUS

1. Reconèixer dins de cada sector professional del disseny els diferents patrons, codis i convencions transmissores d'identitat.
2. Fer visible la identitat latent dels objectes, les imatges, les narratives i els espais que ens envolten amb recursos visuals, comunicatius i participatius.
3. Identificar i diferenciar situacions de mediació identitària en contextos no convencionals.
4. Conjuguar i adaptar els elements d'identitat en diferents formats, entenent el conjunt identitàri com un programa bidireccional.
5. Desenvolupar un posicionament crític vers l'entorn identitàri i les problemàtiques territorials i col·lectives amb les que convivim.

Codi

105755

Crèdits

6 ECTS

Curs

2

Semestre

2

Matèria

Professorat

Llengües

Català

Prerequisits

Sense prerequisits específics. Donat que es tracta d'una matèria que s'imparteix al segon curs del Grau, tot estudiant que hagi cursat la formació bàsica que s'imparteix al primer curs està qualificat per cursar-la.

Continguts de l'assignatura

Els continguts de l'assignatura es divideixen en dos blocs que s'aniran intercalant.

BLOC 1

Tema 1. Correspondències culturals i territorials

- ✕ 1.1. Desafiament polític i desafiament tecnològic.
- ✕ L'Urbs i Civitas (Ramoneda).
- ✕ Nació, Ciència Ficció (Harari).
- ✕ 1.2. Multiculturalisme. La política del reconeixement.
- ✕ El discursos universalista i particularista. (Jürgen Habermas, Charles Taylor)
- ✕ 1.3. La catàstrofe i l'espai distòpic
- ✕ Moviments migratoris, identitats nòmades. (Domingo).

Tema 2. Identitat en el llindar personal-social

- ✕ 2.1. El col·lectiu i els processos d'identitat. (Walker)
- ✕ 2.2. La gamificació de la societat
- ✕ 2.3. La identitat portable
- ✕ Agència, mediació digital i wearables (A. DeManuel)

BLOC 2

Tema 3. Recursos per projectar

- ✕ 3.1. Identitat i imatge. Estil i gènere
- ✕ 3.2. El projecte com a creació de móns
- ✕ 3.3. El relat factual, el relat fictici i la versemblança
- ✕ 3.4. Prototips diegètics
- ✕ 3.5. Storyworlds, el relat diegètic i el relat extradiegètic

Tema 4. Recursos per comunicar

- ✕ 4.1. Recursos semiòtics en el disseny d'elements d'identitat
- ✕ 4.2. Funcions pragmàtiques del discurs
- ✕ 4.3. Retòrica i comunicació

✕ 4.4. Storytelling i narratives transmèdia

Metodologia docent i activitats formatives

METODOLOGIA DOCENT

L'assignatura s'articula al voltant de tres formes d'activitats: dirigides, aquelles en què el pes recau sobre el contingut que es dona als estudiants, supervisades, en què són els estudiants que generen contingut amb el docent com a guia, i autònomes, en què l'estudiant treballa en solitari a partir de les activitats formatives proposades. Es tres tipus d'activitats es dividiran en sessions plenàries i de seminari.

Atesos els imprevistos relacionats amb la COVID-19, part de la docència pot impartir-se telemàticament o de forma deslocalitzada, en espais fora de les instal·lacions de l'escola.

ACTIVITATS FORMATIVES

Les activitats dirigides s'articulen al voltant del BLOC 1 i constitueixen el 30% dels crèdits de l'assignatura. Les activitats supervisades s'articulen al voltant del BLOC 2, i constitueixen el 35% dels crèdits de l'assignatura. Es realitzen mitjançant exercicis curts:

✕ Lemes, eslògans i funcions comunicatives

✕ Hores: 1,45h

✕ Construcció de móns (worldbuilding)

✕ Hores: 1,45h

✕ L'exemple clau —pregunta Taylor, esquema Habermas— (exercici avaluable: 20%)

✕ Hores: 4h

✕ Test de sistemes d'identitat-imatge

✕ Hores: 2h

Les activitats autònomes inclouen tasques de lectura, anàlisi de casos, comentari de textos i exercicis projectuals que constitueixen el 35% de l'assignatura:

✕ Disseny de móns (exercici avaluable: 40%)

✕ Hores: 14h

✕ Resultats d'aprenentatge: CE2.1, CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10, CT4, CE17.2, CE21.2, CT19

✕ Mediació de la identitat: the quantified self (40%)

✕ Hores: 14h

✕ Resultats d'aprenentatge: CE2.1, CE2.2, CE5.2, CE8.2, CE10, CT4, CE17.2, CE21.2, CT19

Avaluació

SISTEMA D'AVUACIÓ

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.

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 tercers parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

Normativa específica de l'assignatura

L'avaluació és contínua. Les competències d'aquesta matèria seran avaluades mitjançant la presentació de projectes en el nivell de resolució i presentació de la documentació que es determini i de la seva defensa oral, així com el seguiment de la participació en els seminaris i classes plenàries. Les competències CT12 i CT19 són vinculants, pel que un exercici pot esser rebutjat si no compleix els mínims de creativitat i qualitat en els acabats en el moment del seu

lliurament. Els criteris específics es presentaran amb l'enunciat de cada exercici, s'explicaran i es ponderaran a classe de forma col·laborativa.

No s'accepten lliuraments fora de termini.

L'avaluació serà la suma dels exercicis supervisats (20%) i dels dos exercicis projectuals: Disseny de móns (40%) i disseny per a la identitat portable (40%).

El lliurament dels exercicis a reavaluar serà dins la setmana prevista al calendari acadèmic a tal fi.

Bibliografia i enllaços web

Lectures obligatòries

- ✕ CASTIÑEIRA, A., "Multiculturalisme: la política del reconeixement" a *Comunitat i nació*, Ed. Proa, Barcelona: 2003. Pàgs 193-234
- ✕ Les lectures obligatòries es podrien ampliar si es detecten mancances en l'hàbit lector de l'alumnat.

Lectures recomenades

- ✕ DOMINGO, A. Descenso literario a los infiernos demográficos. Distopía y población. Barcelona: Anagrama, 2008
- ✕ Harari, Yuval Noah. 21 lecciones para el siglo XXI. Debate: 2018.
- ✕ HARVEY, D. Diecisiete contradicciones y el fin del capitalismo. Quito, Madrid: IAEN, Instituto de Altos Estudios Nacionales del Ecuador, Traficantes de sueños: 2014.
- ✕ QUENEAU, R., *Ejercicios de estilo*, Ed. Cátedra, Madrid: 2009.
- ✕ LÉVI-STRAUSS, C. Tristos tròpics. Anagrama, Barcelona: 1969.
- ✕ TAYLOR, CH., "El yo en el espacio moral" a *Fuentes del yo*, Ed. Paidós, Barcelona: 2006. Pàgs 41-57
- ✕ WALKER, S., "The Object of Nightingales: Design Values for a Meaningful Material Culture", Design and Culture, Vol 4. Iss 2, Ed. Berg, London: 2012.
- ✕ MAY, J. Zombie geographies and the undead city. Social & Cultural Geography, 2010.
- ✕ WEGNER, Ph. E. Imaginary Communities. Utopia, the Nation and the Spatial Histories of Modernity. Berkeley: University California Press, 2002

Recursos

- ✕ *La carretera* (The Road) pel·lícula dirigida por John Hillcoat (2009), basada en l'obra homònima de C. McCarthy (2006).

Competències i resultats d'aprenentatge de l'assignatura

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

- ✖ CE1.2. Realitzar un anàlisi previ al desenvolupament d'un projecte partint de les característiques (funcionals, productives, de mercat i organitzatives) pròpies d'un sector professional del disseny.

Competència

- ✖ **CE2** Avaluar usos i programar funcions orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

Resultats d'aprenentatge

- ✖ CE2.2. Realitzar un programa d'usos i funcions que condueixi al desenvolupament d'un projecte partint de les característiques (funcionals, productives, de mercat i organitzatives) pròpies d'un sector professional del disseny.

Competència

- ✖ **CE5** Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques del disseny.

Resultats d'aprenentatge

- ✖ CE5.2. Utilitzar les converses i les formes de representació habituals en el sector professional del disseny al que va dirigit el projecte.

Competència

- ✖ **CE8** Demostrar comprendre els coneixements bàsics de les ciències i disciplines auxiliars del projecte de disseny, com ara antropometria i fisiologia de la percepció visual, ergonomia i mètodes d'avaluació d'ús, mercadotècnia, tècnica de prospecció, etc.

Resultats d'aprenentatge

- ✖ CE8.2. Situar el projecte en el context de l'oferta existent en el mercat.

Competència

- ✖ **CE10** Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

Resultats d'aprenentatge

- ✖ CE10.5 Dominar els recursos infogràfics bàsics per a presentar sectors i marcs d'actuació en els que s'inscriu el projecte.

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 Elaborar una memòria escrita del projecte i defensar-la oralment d'acord amb les convencions i les característiques específiques del sector del disseny al qual va dirigit.

Competència

- ✕ **CE21** Disposar de recursos i capacitats per a relacionar conceptes i llenguatges de diferents especialitats de disseny.

Resultats d'aprenentatge

- ✕ CE21.2 Treballar en equips interdisciplinaris dins de les diferents especialitats del disseny distribuint funcions a partir de les habilitats i interessos dels seus membres.

Competències transversals

- ✕ CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions
- ✕ CT12 Capacitat per a la integració i síntesis de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.
- ✕ CT19 Demostrar una disposició afectiva positiva cap als valors estètics i les qualitats formals del entorn material i visual.

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