

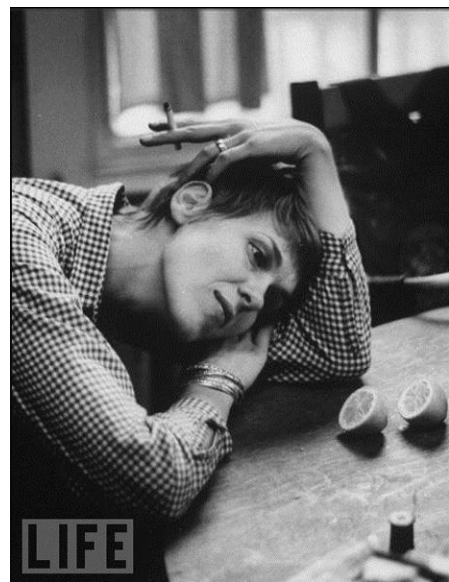
Materia Contexto Global	Año académico 2021-2022	Horas lectivas 30h	Idioma/s Catalán, castellano
Código 102302	Curso/Trimestre 2º/3º	Horas autónomas 70h	Equipo docente Ramon Faura
Créditos 4 ECTS	Carácter Obligatoria	Horas de dedicación 100h	Contacto rfaurac@elisava.net

NOTA Informativa: Debido a la pandemia de la COVID-19 se ha establecido un protocolo de adaptación de la información, que puede aparecer originalmente en este PDA, para adecuarla a las circunstancias cambiantes que se puedan producir.

https://drive.google.com/file/d/1EgXe10Qy9zagkJgQQtDypzNi2Gg_oHoG/view

Nuevas Tendencias

Esta asignatura está dentro de la materia Contexto Global, se centra en desarrollar herramientas para plantear, prever o avanzar escenarios futuros en el ámbito del diseño.



Portada de LIFE magazine.

Contenidos

La asignatura trata de hacer reflexionar al alumno sobre el estado actual del diseño y, sobre todo, su futuro. Por un lado, saber cuáles son los principales argumentos, líneas de investigación y debate; pero sobre todo ser capaces de comprender, prever y provocar nuevos escenarios para el diseño. Para todo ello, el alumno desarrollará sus capacidades para analizar el contexto de creación actual, tanto en relación al arte y el pensamiento, como en relación a la incorporación de nuevas tecnologías y escenarios económicos. Se da especial importancia al rigor con que se escoge y edita la documentación, a la investigación de nuevos casos y a las herramientas de análisis cultural que permitan analizar el material recopilado y convertirlo en parte performativa de su propio proyecto.

Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio. (CB1)

- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio. (CB2)
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética. (CB3)
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado. (CB4)
- Reconocer e interpretar el contexto cultural, social y tecnológico para crear una visión/posicionamiento personal del diseño. (CE1)
- Diseñar escenarios que anticipen las necesidades del futuro. (CE5)
- Integrar los referentes culturales y tecnológicos en los proyectos de manera creativa e innovadora. (CE6)
- Identificar las necesidades y el potencial propios para saber organizar y optimizar los recursos disponibles en cualquier situación profesional o de proyecto. (CT1)
- Gestionar tiempo y recursos en procesos de trabajo atendiendo al estado actual de la disciplina y sus condicionantes sociales, económicos, tecnológicos y medioambientales. (CT2)
- Utilizar materiales, recursos y/o tecnologías de manera responsable, segura y eficiente. (CT3)

Resultados de aprendizaje

- Identifica y consulta un amplio abanico de fuentes relevantes para su investigación. (RA5)
- Analiza e interpreta información de forma crítica para obtener conclusiones personales. (RA6)
- Evalúa y emplea las herramientas de investigación adecuadas según las necesidades del contexto. (RA17)
- Reúne y evalúa datos relevantes para la formulación de escenarios futuros. (RA19)

Actividades formativas

Distribución de la docencia:

0% Presencial
100% Virtual
0% Campus Obert

Horas de Docencia y Tipología:

Aula (17h)	Interpretar (AF1) 17h
Taller (13h)	Compartir (AF2) 9h
	Conectar (AF4) 4h

Metodologías docentes

- Investiga y reflexiona sobre temas de índole social, científica o ética. (M01)
- Sesiones a distancia para las que el alumno dispondrá de los recursos TIC necesarios. (M03)
- Proyectos individuales (M04)
- Proyectos en equipo. (M05)
- Aprendizaje basado en proyectos colaborativos (ABPC). (M08)
- Sesiones teóricas y/o prácticas in situ: fábricas, talleres, empresas, instituciones, etc. (M13)

Sistemas de evaluación

Sistema de evaluación	Ponderación
SE2> Participación en los debates y discusiones.	10%
SE3> Exposición.	10%

SE8> Documentación del proceso de trabajo.	30%
SE10> Trabajo de análisis y síntesis personal en las actividades en las que participa.	50%

Se requiere haber obtenido un 4 de nota mínima en cada una de las partes evaluables de la asignatura para hacer media. Aquellos alumnos que hayan suspendido la asignatura con una nota comprendida entre un 4 y un 4,9 pueden presentarse a recuperación. Aquellos alumnos que hayan superado la asignatura no podrán concurrir a la recuperación para subir la nota. Aquellos alumnos que no se hayan presentado, es decir, que no hayan hecho el 80% de los trabajos programados, no podrán recuperar la asignatura.

Fuentes de referencia

LISTA DE REFERENCIAS

- Space Between Teeth, 1976. Bill Viola.
- Reflecting Pool, 1977. Bill Viola
- Ever is Over All, 1997. Pipilotti Rist
- Shoot, 1971. Chris Burden
- AAA AAA, 1978. Ulay & Abramović
- Semiotics of the Kitchen, 1975. Martha Rosler
- Piccadilly Circus, 2003. Paul McCarthy
- Conferencia Mike Kelley, 2005
- Faust, 2017. Anne Imhof
- Cómo acotar un Croissant, 1991. Enric Miralles
- 26 Bathrooms, 1985. Peter Greenaway
- Acciones en Casa, 2006. David Bestué y Marc Vives
- Voom Portraits (Winona Ryder), 2004. Robert Wilson
- Oppo Werner Herzog, 2020.
- Documentales Werner Herzog.
- Cómo cocinar un Cristo, 1977. Javier Krahe y Enrique Seseña.
- <https://www.artforum.com/video/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-51651>