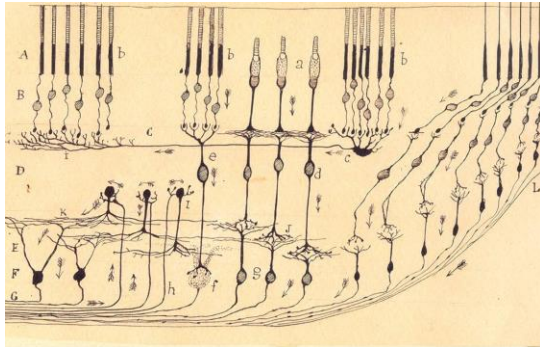


| | | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|---|
| Materia Contexto Global | Año académico 2021-2022 | Horas lectivas 30h | Idioma/s Catalán, castellano |
| Código 102201 | Curso/Trimestre 2º/2º | Horas autónomas 70h | Equipo 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



Ramón y Cajal: detalle estructura celular de la retina.

Tecnología y Diseño

Esta asignatura está dentro de la materia *Contexto Global*, se centra en las relaciones entre tecnología, diseño y cultura.

Contenidos

Esta asignatura plantea un espacio de reflexión crítica para comprender la relación del diseño con la tecnología. El alumno analiza casos donde se hace explícita la dualidad existente entre, por un lado, las posibilidades del diseño en la transformación de la tecnología y su impacto en la sociedad y, por otro lado, la tecnología que al mismo tiempo transforma la propia disciplina. Es necesario que el alumno pueda enfrentarse a un texto mínimamente complejo de reflexión filosófica sobre el alcance de lo tecnológico y su influencia en nuestra tradición cultural. Articular un discurso personal, capaz de integrar las humanidades y lo científico.

El curso se organiza en cuatro grandes bloques, que se corresponden con las cuatro operaciones fundamentales de toda acción tecnológica.

- Instrumentalización
- Transformación
- Consumo
- Información (Dimensión simbólica)

Competencias

- 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)
- Interpretar el contexto histórico, social, cultural, económico y tecnológico para configurar nuevas realidades. (CG2)
- Reconocer e interpretar el contexto cultural, social y tecnológico para crear una visión/posicionamiento personal del diseño. (CE1)
- 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

- Investiga y reflexiona sobre temas de índole social, científica o ética. (RA1)
- 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)
- Integra el contexto cultural, social y tecnológico en su visión personal del diseño. (RA14)
- Interpreta información de otras disciplinas para la elaboración de un discurso propio. (RA16)
- Evalúa y emplea las herramientas de investigación adecuadas según las necesidades del contexto. (RA17)
- Consulta y cita referentes culturales y tecnológicos apropiados para la investigación en diseño. (RA20)

Actividades formativas

Distribución de la docencia:

0% Presencial

100% Virtual

0% Campus Obert

Horas de Docencia y Tipología:

| | |
|--------------------|---|
| Aula (21h) | Interpretar (AF1) 21h |
| Taller (9h) | Compartir (AF2) 5h 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)

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

- Antonelli, P., & Tannir, A. (2019). *Broken nature: XXII Triennale di Milano*. (Catàleg exposició)
- Aranda, J., Wood, B. K., & Vidokle, A. (Eds.). (2015). *The Internet does not exist*. Sternberg Press.
- Bijker, Wiebe E. (2012). “*The social construction of Bakelite: Toward a Theory of Invention*”. En: *The Social Construction of Technological Systems* (Bijker, Hughes i Pinch). Mit Press.
- Braidotti, R. (2015). *Lo posthumano*. Gedisa.
- Bratton, B. H. (2016). *The stack: On software and sovereignty*. MIT Press.
- Crawford, K., and Joler, V., “*Anatomy of an AI System: The Amazon Echo As An Anatomical Map of Human Labor, Data and Planetary Resources*,” AI Now Institute and Share Lab, (September 7, 2018) <https://anatomyof.ai>
- Dorfles, Gillo (1969). “*Intencionalidad y mitopoyesis de las técnicas actuales*”. En: *Nuevos ritos, nuevos mitos*. Editorial Lumen,
- Fuller, M., & Goffey, A. (2012). *Evil media*. MIT Press.
- Gleick, James. (2012). *La información*. Barcelona: Crítica, Giedion, Sigfried. (1978). *La mecanización toma el mando*. Gustavo Gili.
- Haraway, D. (2015). *El patriarcado del osito Teddy. Taxidermia en el Jardín del Edén*. Sans Soleil Ediciones.
- Haraway, D. (2015). *Manifiesto para cyborgs. Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista a finales del siglo XX*. Traficantes de sueños.
- Hester, H. (2018). *Xenofeminismo*. Caja Negra
- Heidegger, M. (1997). “*La pregunta por la técnica*” en *Filosofía, Ciencia y Técnica*. Editorial universitaria.
- La pregunta por la técnica (Die Frage nach der Technik), conferencia dictada por Heidegger en la Academia Bávara de Bellas Artes el 18 de noviembre de 1953, dentro del ciclo Die Künste im technische Zeitalter.
- Hugues, Thomas P (1998). *Rescuing Prometheus. Four Monumental Projects that changed the world*. Vintage Books/Random House
- McLuhan, Marshall y Powers, BR. (2015). *La aldea global*. Editorial Gedisa. *Publicación original de 1989.
- McLuhan, Marshall y Fiore, Quentin. (2015). *El medio es el masaje*. La Marca editora.
- *Publicación original de 1967
- McLuhan, Marshall. (1993) *La galaxia Guttemberg*. Galaxia Gutenberg/Círculo de lectores.
- *Publicación original de 1962.
- Morozov, E. (2014). *Democracy, technology and the city / Democràcia, tecnologia i ciutat*. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona.
- Nietzsche, F. (2012). *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral y otros fragmentos de filosofía del conocimiento*. Tecnos
- *Publicación original: 1873. Über Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinne
- VVAA. (2019). *Ciberfeminismo: De vns matrix a laboria cuboniks*. Holobionte Ediciones.
- Wajcman, J. (2006). *El tecnofeminismo*. Ediciones Cátedra