

Máster Universitario en Estudios Interdisciplinarios en Diseño y Comunicación (MUEDIC)

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA Artefactos y lenguaje visual

AÑO ACADÉMICO: 2021-22

CARÁCTER: Obligatoria

SEMESTRE: 1º

ECTS: 6

HORAS LECTIVAS: 45

HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105

HORAS TOTALES: 150

IDIOMA/S: Castellano/ Català

CÓDIGO: 16926

EQUIPO DOCENTE: Dra. Eva Pujadas y Raul Goñi

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. [TABLA DE ADAPTACIÓN](#)

PRESENTACIÓN ASIGNATURA / OBJETIVOS

Esta asignatura integra tanto en su concepción como en su desarrollo dos aspectos cruciales del diseño que han articulado también sus análisis y sus prácticas: la investigación sobre el diseño y la investigación a través del diseño. Investigación y creación se integran de manera creativa en el desarrollo de la asignatura a través de la propuesta de una serie de conceptos e imágenes provenientes tanto de la crítica cultural, el análisis crítico del discurso, la sociología crítica y el análisis político radical con el objetivo de que los participantes en el curso adquieran las competencias analíticas y creativas que le permitan por un lado, identificar los distintos posicionamientos inscritos en los objetos, imágenes y espacios cotidianos en los que desarrolla su actividad y su existencia social y, por otro lado, que le permitan también ejecutar propuestas creativas en la órbita del diseño crítico, el diseño especulativo y/o la construcción de unas relaciones comprometidas entre los objetos (sean objetos físicos, imágenes, sistemas o espacios), los usuarios y su entorno.

Para ello, el curso se estructura en dos partes intrínsecamente integradas en las que se solicita de los integrantes una participación activa tanto en la lectura y discusión de textos, objetos, imágenes y espacios como en la propuesta de nuevas articulaciones entre los objetos y sus usuarios en un contexto particular. Con el objetivo de profundizar y forzar la reflexión y la praxis sobre el diseño, el tema común sobre el que van a articularse los distintos ejercicios será el de los *social issues* tanto en su apropiación por parte del mundo de las marcas, como por parte del activismo contemporáneo.

El seguimiento del aprendizaje y la consecuente evaluación se realiza en cada sesión y cristaliza en la entrega de tres ejercicios: el primer ejercicio de corte analítico; el segundo ejercicio es sintético en el que cristaliza en forma de manifiesto aquello esencial del ejercicio analítico y que sirve de base para el tercer ejercicio que es creativo que consistirá en el diseño de formulaciones alternativas sobre los *social issues* elegidos.

CONTENIDOS

- Bloque temático_1: ¿Qué es el diseño? Objetos, Procesos y Herramientas
- Bloque temático_2: La práctica y el análisis del diseño. La aproximación semiótica, narrativa y axiológica.
- Bloque temático_3: La experiencia sensorial del diseño. La escritura y la presentación. El análisis de la coherencia. El desarrollo y la síntesis conceptual. Los manifiestos del diseño.
- Bloque temático_4: La creación a partir del manifiesto. Posicionamiento crítico y desarrollo.
- Bloque temático_5: Conceptualización de artefacto comunicativo transdisciplinar. Diseño crítico.

- Bloque temático_6: Prototipaje y plan de desarrollo. Diseño experimental.
- Bloque temático_7: Implementación del prototipo funcional. Diseño contextual.
- Bloque temático_8: Documentación y construcción de relato audiovisual. Diseño discursivo.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- P1-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- P2-Sesiones de trabajo en grupos reducidos con el profesor/a
- P5-Sesiones de trabajo autónomo individual

COMPETENCIAS

Básicas y generales

- G1 - Desarrollar una actitud creativa de experimentación, bajo criterios científicos y humanísticos, que favorezca la exploración de aportaciones relevantes e innovadoras.
- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

Transversales

- T3 - Interactuar en contextos globales e internacionales para identificar necesidades y nuevas realidades que permitan transferir el conocimiento hacia ámbitos de desarrollo profesional actuales o emergentes, con capacidad de adaptación y de autodirección en los procesos profesionales y de investigación.
- T4 - Mostrar habilidades para el ejercicio profesional en entornos multidisciplinares y complejos, en coordinación con equipos de trabajo en red, ya sea en entornos presenciales o virtuales, mediante el uso informático e informacional de las TIC.

Específicas

- E1 - Definir una estrategia de diseño a través de guiones metodológicos con el fin de controlar secuencialmente las fases de diagnóstico, definición, desarrollo y concreción de una propuesta desde una perspectiva interdisciplinar.
- E2 - Resolver una situación propia del ámbito del diseño y la comunicación, que implica formular problemas complejos en entornos dinámicos, así como propuestas viables de solución para estos problemas.
- E3 - Comprender en profundidad la investigación "para" el diseño, "acerca" del diseño y "a través" del diseño.
- E4 - Realizar propuestas de investigación en diseño adecuando la metodología al propósito y a los medios disponibles.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Comprende y aplica conocimientos avanzados de los aspectos teóricos y prácticos en contextos de investigación científica y tecnológica.
- Aplica e integra sus conocimientos para la resolución de problemas creativos en entornos nuevos incluyendo contextos de carácter multidisciplinar y especializado, con especial atención en el ámbito del diseño.
- Toma decisiones considerando la complejidad de las situaciones y la necesidad de trabajar de forma multiprofesional.
- Distingue e identifica claramente las diferentes fases de elaboración de un proyecto de diseño y planifica metodológicamente la secuencia de desarrollo.
- Prevé y analiza el impacto que podrán tener nuestras acciones propuestas a un colectivo u organización desde el control de las posibles respuestas y repercusiones.
- Propone conceptos de solución y recorridos proyectuales válidos para llegar a soluciones adecuadas para el problema de diseño en cuestión.
- Muestra conocimiento de los diferentes códigos y sistemas operativos de las imágenes para aportar soluciones y/o propuestas técnicamente viables según los objetivos y los condicionantes del proyecto.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Cada asignatura presentará a inicio de curso su PLAN DE TRABAJO donde constan las actividades didácticas por semana / sesión / trabajo autónomo.

EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura se basará en un seguimiento continuo del trabajo académico del/de la estudiante a lo largo del curso.

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN FINAL
P2-Seguimiento del trabajo realizado	30
P5-Realización de trabajos o proyectos requeridos	70

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La nota final de la asignatura será la media ponderada de las notas de las actividades evaluables según la tabla siguiente

ACTIVIDAD EVALUABLE	PESO	RECUPERABLE (hasta 50%)	SISTEMA DE EVALUACIÓN
Presentación de los textos relacionados con el diseño y el análisis; intervención y debate en clase	15 %	NO	P-2
Documento final de análisis del social issue y construcción de ejes	25%	SI	P-5
Manifiesto escrito conclusivo	10%	NO	P-5
Conceptualización y formalización del artefacto comunicativo	25%	NO	P-2/P-5
Contextualización y documentación del artefacto	25%	SI	P-5

El/La estudiante tendrá la opción de volverse a examinar de las pruebas recuperables. Las pruebas de recuperación se realizarán en el periodo del semestre destinado a esta función, no pudiendo recuperar más del 50% de la asignatura.

En el caso de que las Actividades Evaluables Recuperables superen el 50% el/la alumno/a podrá escoger, hasta un límite del 50%.

Si se renuncia a acceder a la prueba de recuperación se mantendrá la nota lograda en primera instancia.

En caso de presentarse a recuperación, la nota que obtenga será la última, aunque sea menor que la primera.

En caso de emergencia sanitaria que implique confinamiento, las actividades y las ponderaciones de la evaluación no se alterarán.

En caso de que las pruebas no se puedan realizar presencialmente, se realizarán telemáticamente.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DIDACTICOS

Bibliografía Básica:

Barthes, Roland: 1990. "Elementos de semiología". En: *La aventura semiológica*, 17-83

Barcelona: Paidós.

Baudrillard, Jean. 1969. *El sistema de los objetos*. Mexico: Ed.Siglo XXI.

De Botton, Alain. 2008. *La arquitectura de la felicidad*. Barcelona: Ed.Lumen.

Eco, Umberto. 1981. "El lector modelo". En: *Lector in fabula*. Barcelona, 0-53. Barcelona: Lumen.

Ewen, Stuart: 1996. *Captains of consciousness. Advertising and the social roots of consumer culture*. New York: McGraw-Hill Paperback.

Floch, Jean Marie. 1993. *Semiótica, marketing y comunicación: Bajo los signos, las estrategias*. Barcelona: Paidós.

Heskett, J. 1992. *El diseño en la vida cotidiana*. Barcelona: ed. Gustavo Gili.

Joly, Martin. 2009. *Introducción al análisis de la imagen*. Buenos Aires: Biblioteca de la Mlrada.

Pasti, Umberto. 2014. *Jardines. Los verdaderos y lo otros*. Madrid: Editorial Elba.

Montaner, J.M. y Muxí, Z. 2011. *Arquitectura y Política*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Ruiz-Collantes, F. X. y Sánchez-Sánchez, C. 2019. Narrativas de la crisis económica: el nacionalneoliberalismo en la publicidad española (2008-2017). *Palabra Clave*, 22(2), e2228. DOI: 10.5294/pacla.2019.22.2.8

Salvador i Peris, P. 2011. *El mite de la natura en Publicitat*. Bellaterra, Castelló de la Plana, Barcelona, Valencia.

Semprini, Andrea. 1995. "El mapping semiótico de los valores de consumo". En: *La marca: Una aproximación semiótica*, 75-123.. Barcelona: Paidós.

VVAA (2007), Ed. Ralf Michel: *Design Research Now. Essays and Selected Projects*. Birkhauser Verlag AG, Basel, Boston, Berlin.

Zafra, Remedios: *Ojos y Capital*. Bilbao, Consonni 2015.

Bibliografía complementaria:

Barthes, Roland. 1978. *El sistema de la moda*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

Barthes, Roland. 1979 "Introducción al análisis estructural de los relatos". En: AA.VV., *Análisis estructural del relato*, 7-46. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.

Baudrillard, Jean. 1970. *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.

Costa, J. 2007. *Diseñar para los ojos*. Barcelona: Costa Punto Com.

Dutton, Didier. 2010. *El Instinto del arte: Belleza, placer y evolución humana*. Barcelona: Paidós.

Floch, Jean. Marie. 1996. *Identités visuelles*, 23-49. París: Presse Universitaires de France.

Goffman, Erwing. 1982. *Interaction Ritual*. Londres: Penguin.

Goffman, Erwing. 1987. *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.

Goffman, Erwing. 1988. *Relaciones en público*. Madrid: Alianza.

Tropea, F. 1999. "De purificar a germinar: Construcción de un universo de sentido para un agua mineral natural español". En: *Actes du II Colloque*.