

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

PLAN DOCENTE DE ASIGNATURA **Medios y entornos del diseño y comunicación**

AÑO ACADÉMICO: 2021-22
CARÁCTER: Obligatoria
SEMESTRE: 1º
ECTS: 6
HORAS LECTIVAS: 45
HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO: 105
HORAS TOTALES: 150
IDIOMA/S: Castellano
CÓDIGO: 16928

EQUIPO DOCENTE: Dr. Guillem Marca i Dr. Francesc Ribot

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

En esta asignatura se ofrece una visión profesional de las posibilidades que las narrativas transmedia (transmedia storytelling) tienen para las marcas y organizaciones, tanto en el campo de la comunicación como en el del desarrollo estratégico de la empresa (conectando con una visión del diseño como elemento integrador en la construcción de la compañía).

CONTENIDOS

Bloque-1:

- Sobre el diseño y la comunicación. Conceptos básicos. Definiciones. Percepción del diseño. Teoría y práctica. Trabajo interdisciplinar. Límites del diseño
- Repasando y repensando historia.
- Arte y tecnología. Vanguardas. Bauhaus. EU vs USA. Sociedades y países. '90, 2000/2010, 2010/2020.
- Diseño gráfico y comunicación visual. Especificidades y funciones. Ámbitos y tipologías
- Diseño gráfico y comunicación visual. Elementos. Gramática. Retórica.
- Diseño gráfico y comunicación visual. El diseñador. El comunicólogo. Autor/Mediador. Aptitudes. Especialidades. Perfiles profesionales. El valor del diseño.
- Diseño gráfico y comunicación visual. Proceso proyectual.
- Diseño gráfico y comunicación visual. Tendencias metodológicas.

Bloque-2:

- La observación del entorno y sus medios comunicativos para la investigación.
- Contextualización de antecedentes: El gabinete de curiosidades/wunderkammer/studiolo
- Observar, recolectar, analizar y elaborar hipótesis explicativas.
- Coleccionismo, del capital cultural al capital científico.
- Etologías del coleccionista.
- Objeto-sujeto, cambios de significado y contexto.
- El tránsito de lo habitual a lo filosófico.
- Conversión de la colección en patrimonio.
- Gestión y tratamiento del patrimonio.
- Metodologías para la documentación y preservación.

- Generación de bases de datos.
- Consideraciones a la exposición de la colección.

METODOLOGÍAS DOCENTES

- P1-Sesiones de trabajo con todo el grupo clase con el profesor/a
- P4-Sesiones de tutoría en grupo con el profesor/a
- P5-Sesiones de trabajo autónomo individual
- P6-Sesiones de trabajo autónomo en grupo

COMPETENCIAS

Básicas y generales

- 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.

Específicas

- 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Comprende y aplica conocimientos avanzados de los aspectos teóricos y prácticos en contextos de investigación científica y tecnológica.
- Asume distintas responsabilidades en el trabajo individual o colaborativo y evalúa los resultados obtenidos.
- 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 para aportar soluciones 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 |
|-----------------------|------|-------------------------|-----------------------|
| Memoria de proceso | 30% | NO | P-2 |
| Portfolio de proyecto | 50% | SI | P-5 |
| Presentación pública | 20% | NO | 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

Bloque 1

Arfuch, L; Chaves, N., Ledesma, M. 1997. *Diseño y comunicación visual. Teorías y enfoques críticos*. Barcelona: Paidós.

Baldwin, J. / Roberts, L. 2007. *Comunicación visual de la teoría a la práctica*. Barcelona: Parramón.

Leborg, Ch. 2013. *Gramática visual*. Barcelona: Gustavo Gil.

Lupton, E. 2015. *Graphic Design : The New Basics: Revised and updated*. EE.UU: Princeton.

Munari, B. 2016. *Diseño y comunicación visual*. Barcelona: Gustavo Gili

Nielsen, D., Thurber, S. 2018. *Conexiones creativas la herramienta secreta de las mentes innovadoras*. Barcelona: Gustavo Gili.

Pelta, R. 2004. *Diseñar hoy temas contemporáneos de diseño gráfico*. Barcelona: Paidós.

Sudjic, D. 2014. *B de Bauhaus un diccionario del mundo moderno*. Madrid: Turner, .

Bloque 2

Baudrillard, J. 2010. *El Sistema de los objetos*. Siglo XXI.

Belk, R. 2002. *Collecting in a consumer society*. London & New York: Routledge.

Blom, P. 2013. *El Coleccionista apasionado: una historia íntima*. Barcelona: Anagrama.

Delbourgo, J. 2019. *Collecting the world: Hans Sloane and the origins of the British Museum*. The Belknap Press.

Falguières, P. 2003. *Les Chambres des merveilles*. Bayard.

Hobsbawm, E. J., & Ranger, T. O. 1992. *The Invention of tradition*. Cambridge University Press.

Impey, O. 1985. *The Origins of museums: the cabinet of curiosities in sixteenth and seventeenth-century Europe*. Clarendon Press.

Trentmann, F. 2016. *Empire of things: how we became a world of consumers, from the fifteenth century to the twenty-first*. In Allen Lane.