

Graduat Superior en Disseny
Curs acadèmic 2010-11

Programa

Assignatura
29510A **ESTRATÈGIES DE DISSENY**

6 crèdits	2n Cicle	Optativa	Semestral
-----------	----------	----------	-----------

Llengua o llengües de docència: català

Professorat: Laia Clos

I. Descriptor

Anàlisi i revisió crítica de les diferents estratègies usades en comunicació gràfica: l'especulació formal, perversió de significats, *revivals*, mutacions, canvis de significats en funció del context, l'adequació al context temporal, cultural, econòmic.

2. Continguts i objectius

Aquesta assignatura pretén dotar l'alumne de noves perspectives a l'hora d'abordar un projecte gràfic. La reflexió, la descoberta i l'experimentació seran eines fonamentals en el seu procés metodològic. L'objectiu primordial serà el de l'especulació gràfica sense que el formalisme prengui protagonisme en el resultat. Els eixos o estratègies a desenvolupar seran tres;

- Recerca i experimentació
 - Descoberta i reinterpretació
 - Anàlisi i interpretació
-



3. Competències que l'estudiant ha d'assolir

3.1. Competències específiques:

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.

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

CE10 Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

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

3.2. Competències transversals:

CT9 Capacitat resolutiva i de presa de decisions.

CT10 Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.

CT17 Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.

4. Temari

Treball pràctic i reflexiu al voltant de les tres estratègies esmentades:

La limitació del recurs tecnològic com a estratègia creativa. Objectiu: recerca, investigació i experimentació a partir de recursos tecnològics en desús com a contraposició a la submissió i dependència creativa del disseny en les tecnologies associades.

Manipulació i apropiació de l'entorn. Objectiu: descoberta i reinterpretació dels llenguatges adjacents en el teixit urbà per codificar nous missatges. Entendrem per teixits o mapes urbans aquells qui defineixen el bioritme de la ciutat (circulacions, il·luminació, sons, espais i usos)

Representació de l'utòpic. Objectiu: Interpretació per mitjans audiovisuals d'un text escrit. Es tracta del manifest *First Things First*, escrit a l'any 1964, i que definia de manera ideal el paper del disseny a la societat. Un concepte complex, una interpretació subjectiva i una representació objectivable

BLOC DE CONTINGUT 1: La limitació del recurs tecnològic com a estratègia creativa.

(5 sessions)

Tema 1.1. Experimentació amb *hardwares* no afins a l'entorn del disseny gràfic.

Tema 1.2. Experimentació amb *softwares* no afins a l'entorn del disseny gràfic.

Presentació final i comentaris de resultats

BLOC DE CONTINGUT 2: Manipulació i apropiació de l'entorn.

(7 sessions)

Tema 2.1. Anàlisi dels teixits urbans. La captació de ritmes i bioritmes.

Tema 2.2. Codificació, pauta i ordenació de llenguatges urbans.

Tema 2.3. Generació de missatges i codis interpretables.

Presentació final i comentaris de resultats

BLOC DE CONTINGUT 3: Representació de l'utòpic.

(6 sessions)

Tema 3.1. Anàlisi i interpretació d'un text. *First first things*

Tema 3.2. Interpretació i guionatge del text

Tema 3.3. Recerca de referents visuals

Tema 3.4. Construcció del discurs audiovisual.

Presentació final i comentaris de resultats



5. Avaluació

60% Resultats dels projectes contemplats als tres blocs (3 en total).

40% Assistència, aportació al grup classe, actitud participativa, capacitat crítica i autocrítica.

6. Bibliografia i recursos

Visualització de material de diversa procedència amb efecte exemplificatiu i referencial.

7. Metodologia

Les sessions aniran precedides de la visualització de material d'interès per a l'alumne així com d'explicacions i intervencions destinades a aprofundir en els conceptes o estratègies contemplades. Aprofitarem aquestes intervencions per donar alguns referents actuals de les visions més especulatives del disseny.

La segona part de les sessions es destinaran a la visualització i comentaris dels projectes i/o investigacions que l'alumne haurà treballat durant la setmana.

Es treballs sempre seran en grup de dos alumnes que seran avaluats de manera inividualitzada en funció dels criteris d'avaluació contemplats al punt 5.

Es plantejarà un total de tres projectes per a cadascuna de les estratègies descrites als tres blocs de continguts

8. Activitats de l'estudiant

L'estudiant conformarà grups de dos persones que desenvoluparan tres projectes en total.

A part del resultat formal de cada treball, es donarà importància cabdal a les exposicions públiques on haurà de descriure el projecte a mode de memòria exposada (no caldrà escrita) que contemplarà els precedents, referents, desenvolupament i conclusions dels seus projectes i/o investigacions.



Setmanes	Treball a l'aula	Treball fora de l'aula
1, 2, 3, 4, 5	Exposició, visualització, comentaris, debat sobre resultats en l'experimentació amb <i>softwares</i> i <i>hardwares</i> . Correccions i comentaris de resultats	Recerca, experimentació i realització d'exercicis que es comentaran a classe. 2 hores setmanals de dedicació
6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	Exposició, visualització, comentaris i debat sobre exemples de mapes de textures i els seus usos. Exposició de continguts relacionats amb la creació i interpretació de codis visuals. Correccions i comentaris de resultats	Recerca, anàlisi i realització de projectes que es comentaran a classe. 3 hores setmanals de dedicació
13, 14, 15, 16, 17, 18	Exposició, comentaris i debat sobre els continguts del manifest " <i>first things first</i> ". Correccions i comentaris de resultats.	Recerca, anàlisi, i realització de projectes que es comentaran a classe. 3 hores setmanals de dedicació