

Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES*

Guía docente de WHAT IF? ¿QUÉ PASARÍA SÍ?
FORMAS DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Curso 2020/2021

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de disseny de València		
Título Superior de Diseño	Diseño Gráfico		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	What if? ¿qué pasaría sí? Formas de investigación en diseño.		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Optativa		
Carácter de la asignatura	Específica obligatoria		
Tipo de asignatura	C 40% Presencial 60% Trabajo autónomo		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Consultar web		
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

* El **Título Superior de Diseño** queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de **GRADO**, se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del **Título Superior de Diseño**.

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La asignatura coge prestado el nombre del libro “Not what if, what if not?” publicado en 2009 por Jon Sueda (y otros autores) y que sería la antesala de su proyecto “All Possible Futures”, una exposición que tuvo lugar en el Moma de San Francisco en 2014, donde se plantea, en sintonía con otros teóricos del diseño como Anthony Dunne y Fiona Ruby, la importancia de la investigación en el diseño en términos especulativos y de ficción, donde el diseñador adquiere un rol más activo frente a los cambios sociales, tratando de hacer preguntas sobre cómo se configura nuestro mundo.

La asignatura por lo tanto trata de poner de relieve todas estas cuestiones y al mismo tiempo, destacar la importancia de la investigación y de la exploración como herramientas de desarrollo en el ámbito del diseño, donde nuestra pregunta de investigación parte del “qué pasaría si”, un territorio cada vez menos explorado y por lo tanto más interesante que la investigación aplicada. La investigación en el diseño en la actualidad solo responde a la aplicabilidad de los resultados de la misma, su compromiso social se ciñe a la viabilidad económica y la producción de beneficios a corto plazo. Por lo tanto, se trata de abrir nuevos caminos desde la marginalidad que paradójicamente enraízan con los planteamientos ideológicos de la disciplina, más relacionados con la exploración de las necesidades sociales que en la creación de objetos y comunicados redundantes, para situarnos en un lugar poco reconocido por la propia profesión, una especie de zona desde donde criticar el status quo en relación a las prácticas y estéticas establecidas. En una era de inestabilidad social, política y económica, los diseñadores deberían hacer más preguntas sobre las diversas problemáticas a las que tenemos que dar solución.

El objetivo principal de la asignatura es preparar al alumno para enfrentarse a trabajos de investigación académica, ya sea a través de la práctica o de la investigación, y de esta forma adquirir las capacidades necesarias para abordar un proyecto de forma autónoma.

En ese sentido, hay que señalar que la asignatura adquiere un enfoque transversal donde se articulan las tres formas de investigación en el diseño: la investigación para el diseño, la investigación sobre el diseño y la investigación a través del diseño. El alumno tiene que ser capaz de enfrentarse a los retos profesionales de su práctica proyectual en la resolución de problemas de la vida cotidiana, y al mismo tiempo, debe reflexionar sobre sus acciones desde una perspectiva crítica para poder generar conocimiento. Asimismo, el alumno tiene que adquirir las capacidades necesarias para abordar proyectos de investigación dentro del ámbito académico y para ello tienen que conocer de forma general las metodologías de investigación utilizadas, así como los conocimientos previos para la elaboración de artículos científicos y conocer todos los requerimientos necesarios para que sus investigaciones sean transferibles a la sociedad.

3. Conocimientos previos recomendados

Para un aprovechamiento óptimo de la asignatura es recomendable que los alumnos hayan cursado las asignaturas relacionadas historia y cultura del diseño, así como las asignaturas proyectuales de segundo y tercero curso.

4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura:

Competencias transversales:

CT8 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

Competencias generales:

CG6 - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

CG14 - Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

Competencias específicas:

CE9 - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

CE13 - Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño.

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Distingue las diferentes formas de investigación en el diseño.	CT14
R2 - Identifica las principales metodologías utilizadas en la investigación en diseño, y explica su adecuación a cada una de sus tipologías.	CT14
R3 - Explica cómo operan los nuevos territorios del diseño desde su	CG14, CG6

<p>dimensión social, política, cultural y económica; y argumenta cuáles son sus métodos y metodologías utilizadas.</p> <p>R4 - Elige un tema de investigación según la tipología, y justifica cuál es su objeto de estudio, marco teórico y la hipótesis que plantea.</p> <p>R5 - Muestra, explica y justifica los resultados de su investigación a través de ensayos breves, ensayos visuales, artículos o prototipos funcionales o semifuncionales.</p>	<p>CG19</p> <p>CT8, CE9</p>
---	-----------------------------

6. Contenidos

Bloque 1.

La investigación en el diseño: una visión general sobre los tres enfoques en la investigación en diseño. Investigación para el diseño, investigación sobre el diseño e investigación a través del diseño. Análisis de un caso de estudio de investigación en el diseño: Alzheimer 100. Análisis de un caso de estudio de investigación sobre el diseño: Women in Design. Análisis de un caso de estudio de investigación a través del diseño: Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming.

Bloque 2.

Metodología y diseño. Nuevos paradigmas. El valor del proceso y el diseño como medio.

Bloque 3.

El diseñador gráfico como productor, autor, emprendedor, activista, editor.

Bloque 4.

Nuevas fronteras en la investigación en diseño: principales teorías. Diseño crítico y especulativo. Modos de criticismo.

Bloque 5.

Consideraciones finales sobre la investigación y la publicación de los resultados. Convocatorias, publicación y preparación de papers, congresos, residencias de investigación, estudios de máster y doctorado.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
ACTIVIDADES	<i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>	<i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	<i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>

<i>Clase teórica</i>	<i>Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.</i>	R1, R2, R3	20
<i>Clases prácticas</i>	<i>Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.</i>	R3, R4, R5	24
<i>Tutoría</i>	<i>Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.</i>	R1, R2, R3, R4, R5	16
<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>		
SUBTOTAL			60

7.2 Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	R1, R2, R3, R4, R5	60
<i>Estudio práctico</i>	<i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	R3, R4, R5	30
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...</i>		
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

8. Recursos

1. Pizarra

2. Acceso a las clases de taller (mesa de luz, plantilla de corte, kit encuadernación, etcétera)
3. Acceso a los ordenadores del aula asignada
4. Software específico para diseño y sus diferentes especialidades
5. Acceso a Internet para consulta de información
6. Servicio de reprografía de la propia escuela
7. Acceso a los proyectos anteriores de TFT y TFM de los alumnos
8. Escáner y fotocopidora
9. Biblioteca

9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados

<p>1. Trabajo escrito: Presentación del artículo sobre una de las unidades tratadas en la asignatura. Se evaluará:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La capacidad crítica sobre los temas tratados. • El tema seleccionado y su importancia. • Las nuevas ideas y enfoques planteados. • Presentación y defensa. <p>Esta parte suponen hasta el 40% de la calificación total. Para aprobar la asignatura deberán estar todos entregados y con una calificación mínima de 5.</p> <p>2. Proyectos, Ensayos: Proyecto de investigación de los alumnos que se puede materializar en ensayos visuales o prototipos, ensayos, artículos. Se evaluará:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecuación a la tipología de investigación seleccionada. • Conocimiento del marco teórico del tema tratado. • Planteamiento y nuevas vías de exploración sobre el tema investigado. • Materialización de la propuesta teórica o práctica. • Conclusiones que propone, hipótesis, o futuras vías de investigación. • Adecuación a las pautas de todo proyecto de investigación. <p>Esta parte suponen hasta el 60% de la calificación total. Para aprobar la asignatura deberán estar todos entregados y con una calificación mínima de 5.</p>	<p>R1, R2, R3</p> <p>R4, R5</p>
<p>9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</p>	
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p>Trabajo escrito, ensayo escrito o visual, y proyectos. Suponen el 60% de la calificación total.</p> <p>Examen teórico práctico: Supone el 40% de la calificación total.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</p>	<p>R1, R2, R3, R4, R5</p> <p>R1, R2, R3, R4, R5</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria	
<i>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</i>	
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	Resultados de Aprendizaje evaluados
Trabajo escrito. Esta parte suponen hasta el 50% de la calificación total. Para aprobar la asignatura deberán estar todos entregados y con una calificación mínima de 5.	R1, R2, R3
Proyectos, Ensayos. Esta parte suponen hasta el 50% de la calificación total. Para aprobar la asignatura deberán estar todos entregados y con una calificación mínima de 5.	R4, R5
<i>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</i>	
<i>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</i>	Resultados de Aprendizaje evaluados
Trabajo escrito, ensayo escrito o visual, y proyectos. Suponen el 40% de la calificación total.	R1, R2, R3, R4, R5
Examen teórico práctico: Supone el 60% de la calificación total.	R1, R2, R3, R4, R5
Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.	

10. Bibliografía

Bibliografía básica:

- Arguimbau, L.; Fuentes, M. E. (2009). Tesis doctorales en España: *análisis de la bibliografía específica y su accesibilidad*. // Ibersid. pp. 95-104.
- Buchanan, R. 2001. *Design Research and the New Learning*. Design Issues, 17 (4), 3–23.
- Callén, B., Morant, M. M., & Rispoli, E. R. (2018). (Re) diseño desobediente: recrear mundos y abrir posibles. *INMATERIAL. Diseño, Arte y Sociedad*, 3(5).¹
- Ericson, Magnus, et al (2011). *Design Act: Socially and Politicaly Engaged Design Today-Critical Roles and Emerging Tactics*. Iaspis,
- DiSalvo, C. (2010). *Design, Democracy and Agonistic Pluralism*. Proceedings of the Design Research Society Conference.
- Dunne, A., Raby, F., (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge: The MIT Press.
- Fallman, D. (2008). *The Interaction Design Research Triangle of Design Practice, Design Studies, and Design Exploration*. Design Issues, 24 (3).
- MCCarthy, S. (2013). *The Designer as...: Author, Producer, Activist, Entrepreneur, Curator, and Collaborator: New Models for Communicating*. Bis Publishers.
- Malpass, M. (2017). *Critical design in context: History, theory, and practices*. Bloomsbury Publishing.
- Manzini, E., & Coad, R. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. Mit Press.
- Manzini, E., (2016). *Design Culture and Dialogic Design*. Design Issues, 32(1), pp. 52-59.
- Mazé, R, and J Redström (2009). *Difficult Forms: Critical Practices of Design and Research*. Research Design Journal.
- Mazé, R., (2014). *Forms and Politics of Design Futures*. Architecture in Effect, Architecture in the Making and ResArc symposium. Göteborg, apr.
- Margolin, V. (2009). *La Educación Doctoral en Diseño: Problemas y Posibilidades*. Temes de Disseny, 26, 11–18.
- Sánchez Rubio, D. (2017). II Bau Design Forum Barcelona. New perspectives in design and visual communication. *Communication Design*, 5(1-2), 269-272.
- SUEDA, J. (2014) *All Possibles Futures*. Bedford Press.
- Van Bogaert, Pieter, Zoeteman, Martine, Coppens, C. (2017). *Eternal Erasure - On Fashion Matters*. (Sandberg nº 2). Amsterdam: Sternberg Press.

Bibliografía recomendada

- Bestley, R., & Noble, I. (2016). *Visual Research: An Introduction to Research Methods in Graphic Design*. Bloomsbury Publishing.

¹ Veremos diferentes publicaciones de la revista Inmaterial. Diseño, arte y sociedad.

Bonsiepe, G. (2012). *Diseño y crisis*. Valencia: Campgràfic.

ColeS, A. (2012). *The Transdisciplinary Studio*. Sternberg Press.

Harland, R. 2007. *Redefining the Plural Domains of Graphic Design and Orientating the Subject towards a Model That Links Practice, Education and Research*. In: *Emerging Trends in Design Research: Proceedings of the International Association of Societies of Design Research (IASDR07)*, Hong Kong Polytechnic University School of Design, 12th-15th November 2007.

Rubio, D. S. (2017). *Diseño gráfico en la era post-Snowden. Criptografía tipográfica y otros modos de camuflaje*. INMATERIAL. *Diseño, Arte y Sociedad*, 1(2).

Rubio, D. S. (2016). *Nuevas tipologías en el estudio de las prácticas del diseño gráfico contemporáneo*. EME *Experimental Illustration, Art & Design*, 4(4), 78-89.

Rubio, D. S. (2017). *Sheila Levrant de Bretteville y la influencia del feminismo en el diseño gráfico*. ÑAWI. Vol 1, N° 2 (2017): Julio, 77-100. ISSN 2528-7966.

Rubio, D. S. (2017). *CoDesigning Participatory Tools for a New Age: A Proposal for Combining Collective and Artificial Intelligences*. *International Journal of Public Administration in the Digital Age (IJPADA)*, 2017.

Sadr Haghghian, N. (2011). *En torno a la Investigación Artística: Pensar y Enseñar Arte: entre la práctica y la especulación teórica*. Museu d'Art Contemporani de Barcelona, Universitat Autònoma de Barcelona.

Sierra Bravo, R., & Bravo, R. S. (1996). *Tesis doctorales y trabajos de investigación científica* (No. 001.8 SIE).