

## PROYECTOS II • GRUPO DS1 (Dibujo II, Diseño e Imagen)

Curso 2011-2012

### **Presentación:**

Durante el desarrollo de la asignatura, a lo largo de los dos cuatrimestres que comprende, los alumnos deberán de trabajar en torno al tema de «La máquina» como punto de partida para desarrollar dos proyectos integrales —diferenciados o consecutivos— parcelando el tema principal en dos concepciones del mismo. Dichas concepciones se habrán de llevar a cabo en cada uno de los respectivos cuatrimestres mencionados, y serán las siguientes:

#### 1. La máquina como sistema.

Entendiendo la máquina como un conjunto de elementos que configuran un sistema, en sus distintos grados de complejidad, en el que cada uno de ellos cumple un cometido para el funcionamiento del sistema completo.

#### 2. La máquina como artefacto.

La máquina entendida como objeto final, destinada a uno o varios objetivos.

### **Objetivos:**

El alumno deberá de ser capaz de:

1. Asimilar el Proyecto como un proceso intelectual con fines objetivos.
2. Valorizar las fases de conceptualización e investigación como fundamentales a la hora de abordar un proyecto.
3. Conceptualizar como el primer paso necesario a la hora de abordar un proyecto y que dará sentido al conjunto del mismo, descartando la imagen como punto de partida pero teniendo la formalización como herramienta necesaria.
4. Discriminar fuentes de documentación adecuadas al proyecto.
5. Decidir un estilo que delimite las posibles alternativas del proyecto y lo encaminen hacia la consecución de un fin concreto.
6. Integrar conceptos, valores y objetivos con los métodos y las herramientas adecuados para cada correcta optimización del sistema de trabajo.
7. Elaborar mensajes visuales que reflejen adecuadamente los condicionantes del proyecto y respondan a sus planteamientos.
8. Desarrollar capacidades de trabajo integral a la hora de abordar todos los aspectos necesarios agrupados en un proyecto, así como todas y cada una de sus fases.
9. Entender el proyecto como una actividad integral, en desarrollo y revisión continuos.
10. Elaborar estrategias propias de desarrollo del proyecto.
11. Presentar y defender en público las claves de un proyecto, haciéndoselo entender a un auditorio heterogéneo.

Contenidos temáticos:

Entre otras líneas de desarrollo del tema principal, además de las que puedan sugerir los propios alumnos, se proponen las siguientes:

- - -

La máquina como elemento simbólico. Maquinismo y repercusiones socioculturales. Mecanicación, industrialización, alienación y totalitarismo.- Kitsch, consumismo y otras consecuencias postindustriales. - La máquina como metáfora del anonimato. - El robot como un esclavo mecánico. - La prótesis mecánica. Cyborgs y humanoides.

- Humanismo y deshumanización frente a la máquina. - Inteligencia artificial, máquinas pensantes y máquinas sensibles. - Máquinas utópicas y distópicas. - La máquina programada, entropía y accidente. - Herramientas, objetos, cacharros y artefactos. - Prescindibilidad y obsolescencia de la máquina.

#### Actividades (Metodología):

Durante las dos primeras sesiones de cada cuatrimestre se expondrán las características del proyecto a desarrollar en cada caso, los requisitos fundamentales que habrán de cumplir, así como una introducción teórico-conceptual al tema correspondiente.

Se podrán desarrollar cualquier tipo de proyectos que tengan relación directa con el objeto (la máquina) y los conceptos derivados del mismo. En cualquier caso será imprescindible la tutorización de cada uno de los proyectos propuestos por los alumnos para valorar su pertinencia y su adecuado seguimiento, siempre dentro de los campos del diseño y/o la imagen.

Dicha tutorización se realizará con carácter abierto a todos los alumnos matriculados en el grupo DS1 para facilitar así el debate y la definición de las líneas de trabajo, conceptualización, investigación, desarrollo y producción de todos los equipos.

Para la realización de cualquier proyecto será obligatorio su elaboración por equipos de trabajo compuestos por 2 o 3 alumnos, exclusivamente.

El curso de cada uno de los proyectos se desarrollará siguiendo las siguientes fases, que serán establecidas cronológicamente por el profesor en función de las necesidades del grupo de alumnos:

Anteproyecto (Elaboración conceptual y hoja de ruta) Proyecto (Conceptos, objetivos, herramientas y producción) Presentación del proyecto (Conclusiones, memoria, artefacto o prototipo)

#### Criterios de evaluación:

La evaluación de los trabajos será continua, para lo que cada equipo completo deberá someterse a una tutoría por cada 8 sesiones, como mínimo, para poder realizar un seguimiento adecuado de su proyecto.

De cada uno de los dos proyectos encomendados se habrá de realizar obligatoriamente una presentación global al final de cada cuatrimestre, además de otras dos parciales de sendos anteproyectos que se fijarán en función de la evolución de la asignatura.

Cada equipo deberá entregar, tras la presentación, un portfolio digital identificado con el nombre de todos los miembros participantes, que incluya una memoria de proyecto así como todos los archivos utilizados para dicha presentación.

Al final de cada cuatrimestre se publicará la nota resultante de dicha evaluación. La nota final de la asignatura será el resultado de la media de ambas, únicamente si la nota del primer cuatrimestre es superior a la del segundo. En caso contrario, será la del último cuatrimestre la que figure en el acta.

Para superar la asignatura la nota deberá ser de 5 puntos o superior.

PROYECTOS II GRUPO DS1 (Dibujo II, Diseño e Imagen) >> Curso 2011-2012 >>

Profesor: Manuel Sesma.

#### Bibliografía:

Aicher, Otl; El mundo como proyecto. Gustavo Gili, Barcelona, 2007. Antonelli, Paola (ed.); Design and the Elastic Mind. (Catálogo de exposición) The Museum of Modern Art, Nueva York, 2008.

Banham, Reyner; Teoría y diseño en la primera era de la máquina. Paidós, Barcelona, 1985.

Baudrillard, Jean; El sistema de los objetos. Siglo XXI, Madrid, 2010.

Calvera, Anna (ed.); De lo bello de las cosas: materiales para una estética del diseño. Gustavo Gili, Barcelona, 2007.

Chaves, Norberto; El diseño invisible: siete lecciones sobre la intervención culta en el hábitat humano. Paidós, Barcelona, 2005.

Coles, Alex (ed.); Design and art. The MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 2007.

Dick, Philip K.; Blade Runner. ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? Edhasa, Barcelona, 2008.

Flusser, Vilém; Filosofía del diseño: la forma de las cosas. Síntesis, Madrid, 2002.

Kemp, Klaus y Ueki-Polet, Keiko; Less and More: The Design Ethos of Dieter Rams. (Catálogo de exposición). Gestalten, Londres, 2010.

Moholy-Nagy, László; La nueva visión y Reseña de un artista. Infinito, Buenos Aires, 1997.

Morris, William; Cómo vivimos y cómo podríamos vivir; Trabajo útil o esfuerzo inútil; El arte bajo la plutocracia. Pepitas de Calabaza, Logroño, 2004.

Munari, Bruno; ¿Cómo nacen los objetos? Gustavo Gili, Barcelona, 2002.

Orwell, George; 1984. Destino, Barcelona, 2009.

Pelta, Raquel (ed.); Sin límites: visiones del diseño actual. (Catálogo de exposición). Diputación de Zaragoza, Zaragoza, 2003.

Press, Mike y Cooper, Rachel; El diseño como experiencia: el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI. Gustavo Gili, Barcelona, 2009.

Shelley, Mary Wollstonecraft; Frankenstein o El moderno Prometeo. Cátedra, Madrid, 1996.

Filmografía:  
El golem (Paul Wegener, 1920) Metropolis (Fritz Lang, 1927) Tiempos modernos (Charles Chaplin, 1936) 2001 Odisea en el espacio (Stanley Kubrick, 1968) El dormilón (Woody Allen, 1973) Blade Runner (Ridley Scott, 1985) Matrix (Larry y Andy Wachowski, 1999)

PROYECTOS II GRUPO DS1 (Dibujo II, Diseño e Imagen) >> Curso 2011-2012 >>  
Profesor: Manuel Sesma.