



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

What if? ¿qué pasaría si? Formas de investigación en diseño 2022-23

Especialidad: Todas

Curso 2022/2023

→ 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	Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Asignatura	What if? ¿qué pasaría si? Formas de investigación en diseño.		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	4º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	Optativa	Tipo de asignatura	40% presencial 60%autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	dsanchez@easdvalencia.com
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	Departamento de gráfico



→ 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 otras autoras) 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 otras teóricas del diseño como Anthony Dunne y Fiona Ruby, la importancia de la investigación en el diseño en términos especulativos y de ficción, donde la diseñadora 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 indagación como herramientas de desarrollo en el ámbito del diseño, donde nuestra pregunta de investigación parte del “qué pasaría si”, un territorio cada vez menos (más) 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, ciñéndose a la viabilidad económica y la producción de beneficios a corto plazo.

Las diferentes formas de hacer/pensar la investigación en diseño y sus diversas perspectivas se materializan en la Constructive Design Research, un marco que sitúa aquellas formas de investigación que ponen en el centro la co/creación de conocimiento a través de la práctica del diseño. Este marco nos ayuda a abordar la investigación en diseño para poder analizar problemas que tienen que ver con la puesta en crisis del diseño, así como su vinculación con la modernidad a través de sus lazos epistémicos / capitalistas (producir resultados, racionalización del conocimiento, colonización epistémica y así sucesivamente).

Asimismo, la asignatura pretende ser un foro de discusión, un encuentro donde se produzca un diálogo sobre las controversias y debates relacionados con la puesta en crisis de un modelo relacional (diseño/capitalismo) agotado y que se sirve del extractivismo, la economía y de otras formas de opresión para sostenerse.

Es por ello que necesitamos re-pensar el diseño desde su puesta en crisis. Gran parte de la academia está abordando esta cuestión que lleva imbuida la siguiente pregunta: ¿cómo podemos utilizar el diseño o cómo podemos re-pensarlo para que pueda ser una herramienta útil de transformación social frente a los diferentes desafíos a los que se enfrenta nuestro mundo contemporáneo? Es imperativo entender que el diseño es parte del problema, pero también puede ser parte de la solución. Necesitamos reconocer que el capitalismo como sistema está en declive, por lo tanto, cabe preguntarse si el diseño puede desligarse de este y adquirir nuevas formas dentro del cuerpo social que nos ayuden en esa transición hacia un modelo/sistema sostenible, entendiendo la sostenibilidad no como un marco que utiliza los mismos parámetros que el sistema capitalista, ofreciéndonos pequeñas modificaciones que pueden ser útiles para una cierta “racionalización” de los recursos, pero basado en las mismas lógicas extractivistas y sistemas jerárquicos de poder.

El objetivo principal de la asignatura es preparar al alumnado para enfrentarse a estos retos y poder desarrollar 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.



→ 3. Conocimientos previos recomendados

Para un aprovechamiento óptimo de la asignatura es recomendable que el alumnado haya cursado las asignaturas relacionadas con 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 de **What if? ¿qué pasaría sí? Formas de investigación en diseño.**

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT8	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 dimensión social, política, cultural y económica; y argumenta cuáles son sus métodos y metodologías utilizadas.	CG14, CG6



R4 - Elige un tema de investigación según la tipología, y justifica cuál es su objeto de estudio, marco teórico y la hipótesis que plantea.	CG19
R5 - Muestra, explica y justifica los resultados de su investigación a través de ensayos breves, ensayos visuales, artículos o prototipos funcionales o semifuncionales.	CT8, CE9

→ 6. Contenidos

Bloque 1. La investigación en diseño

La investigación en diseño

- La investigación en el diseño: una visión general sobre los tres enfoques en la investigación en diseño. Constructive Design Research. Forms of Enquiry. Nuevas fronteras en la investigación en diseño: principales teorías. Diseño crítico y especulativo. Modos de criticismo.

Bloque 2. Modelo en crisis

Diseño y crisis

- Crisis del diseño: el valor del proceso y el diseño como medio. El diseñador como productor, autor, emprendedor, activista, editor.
- Problemas en torno al diseño: escasez, capitalismo, neoliberalismo, extractivismo, colonialismo, poscolonialismo.
- Diseño Ontológico.

Diseño, pensamiento y sociedad

- Colapsología y el fin de una era (cambio climático/antropoceno, etc).
- La nueva o vieja normalidad
- El gran giro
- La venganza de lo real
- De un mundo post pandémico qué podemos aprender
- Incapacidad de imaginar futuros utópicos

La política del diseño

- Responsabilidades compartidas
- Políticas del diseño
- Y ahora qué hacemos
- El fin del diseño y el nacimiento del disoñar

Bloque 3. Transversal

- Consideraciones finales sobre la investigación y la publicación de los resultados.



→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</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.	R1, R2, R3	20
<i>Clases prácticas</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.	R3, R4, R5	34
<i>Tutoría</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.	R1, R2, R3, R4, R5	16
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.		
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: 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.	R1, R2, R3, R4, R5	60
<i>Estudio práctico</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.	R3, R4, R5	30
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		
SUBTOTAL			110
TOTAL			200



→ 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 fotocopiadora
9. Biblioteca

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajo escrito:</p> <p>Presentación del artículo sobre una de las unidades tratadas en la asignatura. Se evaluará: La capacidad crítica sobre los temas tratados. El tema seleccionado y su importancia. Las nuevas ideas y enfoques planteados. Presentación y defensa. Esta parte supone hasta el 40% de la calificación total. Para aprobar la asignatura deberán estar todos entregados y con una calificación mínima de 5.</p>	R1, R2, R3
<p>Proyectos, Ensayos:</p> <p>Proyecto de investigación de los alumnos que se puede materializar en ensayos visuales o prototipos, ensayos, artículos. Se evaluará: 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> <p>Esta parte supone hasta el 60% de la calificación total. Para aprobar la asignatura deberán estar todos entregados y con una calificación mínima de 5.</p>	R4, R5

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados



<p>Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total.</p> <p>Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total. Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.</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

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajo escrito. Esta parte supone hasta el 50% de la calificación total. Para aprobar la asignatura deberán estar todos entregados y con una calificación mínima de 5.</p> <p>Proyectos, Ensayos. Esta parte supone hasta el 50% 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>

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajo escrito, ensayo escrito o visual, y proyectos. Suponen el 40% de la calificación total.</p> <p>Examen teórico práctico: Supone el 60% 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>

→ 10. Bibliografía



- Buchanan, R. (2001). *Design Research and The New Learning*. Design Issues, 17 (4), 3–23.
- Bratton, B. (2021). *The Revenge of the Real: Politics for a Post-Pandemic World*. Verso Books.
- Bratton, B. H. (2019). *The terraforming*. Strelka Press.
- Callén, B., Morant, M. M., & Rispoli, E. R. (2018). (Re) diseño desobediente: recrear mundos y abrir posibles. *INMATERIAL. Diseño, Arte y Sociedad*, 3(5).
- Ericson, Magnus, et al (2011). *Design Act: Socially and Politically 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.
- Escobar, A. (2019). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Editorial Universidad del Cauca.
- Escobar, A. (2018). *Designs for the Pluriverse*. Duke University Press.
- Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redstrom, J., & Wensveen, S. (2011). *Design research through practice: From the lab, field, and showroom*. Elsevier.
- Laranjo, F. M. (2017). *Design as criticism: methods for a critical graphic design practice* (Doctoral dissertation, University of the Arts London).
- Malpass, M. (2017). *Critical design in context: History, theory, and practices*. Bloomsbury Publishing.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta.
- Manzini, E., (2016). *Design Culture and Dialogic Design*. Design Issues, 32(1), pp. 52–59.
- Mareis, C., & Paim, N. (2021). *Design struggles: intersecting histories, pedagogies, and perspectives*. Amsterdam: Valiz.
- 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 E. ect, Architecture in the Making and ResArc symposium. Göteborg, apr.
- Mitrović, I., Auger, J., Hanna, J., Helgason, I. (Eds.). (2009). Beyond Speculative Design: Past–Present–Future. *Foresight*, 10(1), 4–21.
- Sánchez Rubio, D. (2017). II Bau Design Forum Barcelona. New perspectives in design and visual communication. *Communication Design*, 5(1-2), 269–272.
- Van Bogaert, Pieter, Zoeteman, Martine, Coppens, C. (2017). *Eternal Erasure - On Fashion Matters*. (Sandberg nº 2). Amsterdam: Sternberg Press.

Bibliografía complementaria:



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, Nº 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.