Grado en Enseñanzas Artísticas de Diseño

Guía docente de DISEÑANDO PERFORMANCE

ESPECIALIDAD OPTATIVA

Curso 2021/2022

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			
Departamento	Moda		
Mail del departamento	moda@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Diseñando Performance		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Sede Velluters	**Horas semanales**	5
Código		**Créditos ECTS**	6
Ciclo		**Curso**	4º
Duración			
Carácter de la asignatura	OPT (Optativa)		
Tipo de asignatura	40% de presencialidad 60% trabajo autónomo		
Lengua en que se imparte	Castellano/valencià		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Consultar web		
Correo electrónico			
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías	Aula donde se imparte		

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

El objetivo principal de la asignatura optativa Diseñando Performance es nutrir el perfil profesional de nuestra titulación más allá del compartimento de una especialidad, buscando el mestizaje entre los distintos diseños con el arte y la performance a través de un proyecto real, acercando al alumno a los ámbitos donde puede desarrollar su actividad profesional.

El objetivo es realizar un proyecto de escuela y extra-escolar a la vez. Este proyecto deberá publicitar la comunicación de la excelencia de la EASD-València. El profesor dirige pedagógicamente haciendo equipo y definiendo el proyecto a medida que avanzan las clases. El profesor junto al alumnado encontrará financiación de entidades y empresas, siempre respaldados por sub-dirección EASD-València.

En primer lugar se establecerá el marco teórico y conceptual en el que se emplazan este tipo de proyectos haciendo especial introspección en la futura posición de Valencia como Capital del Diseño. El marco teórico estudiará el paisaje entre diseño, arte, performance, estudiantes de diseño, juventud y necesidades sociales. Se analizarán y diseñarán tanto las estrategias como las herramientas más apropiadas para abordarlo y materializarlo.

El alumnado matriculado llevará a cabo un único proyecto de ámbito colaborativo tutorizado por la profesora en varias fases diferenciadas que van desde la planificación y la ejecución práctica en contextos reales, hasta la exhibición del resultado, con el objetivo de dominar las herramientas conceptuales, metodológicas y técnicas de creación, planificación y materialización de proyectos profesionales en el ámbito interdisciplinar.

3. Conocimientos previos recomendados

Los exigidos por la ley.

4. Competencias de la asignatura

Competencias generales

CG1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos comunicativos.

CG15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

CG17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

CG19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
CG20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CG21. Dominar la metodología de la investigación.

Competencias específicas

CE2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CE4. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CE6. Fundamentar el proceso creativo en estrategias de investigación, metodológicas y estéticas.

CE8. Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y de realización que se planteen durante el desarrollo y ejecución del proyecto.

CE11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CE14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

CE15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

Competencias trasversales

CT2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CT11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

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

CT15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CT16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental. Mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA1. Trabaja bajo la tutela de la profesora, en colaboración con toda la clase, grupos de personas y/o colectivos interdisciplinares de manera planificada y organizada, con sensibilidad social y cultural.	**CG1, CE6, CE14, CE15, CT2, CT11, CT15.**
RA2. Se coordina en la fase de investigación con el grupo y ofrece al mismo su proceso creativo, elige la solución más adecuada a los condicionantes del proyecto justificando la elección para generar ideas, conceptos e imágenes con perspectiva de género y respeto al medio ambiente y a la imagen de la EASD-València.	**CG15, CG17, CG21, CT3, CT9.**
RA3. Conoce y desarrolla estrategias narrativas coherentes a las diferentes tipologías de diseño, formalizando un proyecto interdisciplinar según la metodología de proyecto propuesta, dotándolo de las variables funcionales, estéticas y técnicas más adecuadas, ayudándose de la performance como soporte de generación y comunicación.	**CG19, CE2, CE8, CT14, CT16.**

!

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA4. Defiende oralmente el proyecto, usando los recursos visuales adecuados, dando información pertinente y significativa de todo el trabajo colaborativo, analizándolo de manera constructiva, aportando posibles soluciones a los errores detectados como resultado del análisis y contestando a las preguntas que se le planteen de manera concreta.	**CG20, CE4, CE11, CT7.**

6. Contenidos

1. **Introducción al proyecto interdisciplinar y colaborativo.** Proyectos relevantes desde la EASD-València. Reflexiones filosóficas e interdisciplinares.¿Quienes somos?, ¿qué es lo que queremos proyectar?, ¿qué podemos hacer desde la EASD-València?. Deseos, acuerdos consensuados, cronograma de la asignatura.

2. **Búsqueda de patrocinadores**. Entrevistas. Mecenazgo. Convenios con entidades de utilidad pública en el sector de la cultura. Colaboraciones con entidades sin fines lucrativos ESFL.

3. **El briefing y contexto social del proyecto Diseñando Performance**. Alcance del proyecto, referentes específicos. Definición del proyecto. Necesidades y espacios.

4. **Metodología del proyecto Diseñando Performance.** Marco teórico. Creatividad y aspectos técnicos. Fases del proyecto. Planificación general y temporalización específica de las diversas necesidades del proyecto.

5. **Distribución y coordinación de tareas de nuestro proyecto Diseñando Performance.** Reparto equilibrado y planes de acción.

6. **Comunicación y difusión de nuestro proyecto Diseñando Performance.** Dosier de proceso. Memoria del proyecto. Cartel. Vídeo del proceso.

7. P**uesta en escena de nuestro proyecto. Necesidades humanas y técnicas.** Permisos. Selección de espacio. Montaje. Performance. Gráfico. Vídeo. Foto. Medios de comunicación.

!

!

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)*
Clase presencial	*Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.*	**RA1, RA3**	12
Clases prácticas	*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.*	**RA1, RA2, RA3**	30
Exposición trabajo en grupo	*Aplicación de conocimientos interdisciplinares.*		
Tutoría	*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.*	**RA1, RA4**	8
Evaluación	*Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.*	**RA1, RA2, RA4**	4
		SUBTOTAL	

7.2 Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	*Metodología de enseñanza-aprendizaje*	*Relación con los Resultados de Aprendizaje*	*Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)*
Trabajo autónomo	*Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,… para expone o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.*	**RA2, RA3**	20

Estudio práctico	*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.*	**RA3, RA4**	65
Actividades complementarias	*Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,…*	**RA2**	5
		SUBTOTAL	90

TOTAL	150

8. Recursos

Recursos aportados por el centro:

Aula con proyector y sistema de audio.

Conexión a internet.

Ordenadores y software.

Recursos aportados por el alumno:

Equipo fotográfico.

Ordenadores portátiles

9. Evaluación

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

Evaluación inicial: Se realizará los primeros días de clase, con el propósito de verificar el nivel de preparación de los alumnos para enfrentarse a los resultados de aprendizaje pretendidos.	**RA1**
Evaluación formativa: **1.** Examen teórico sobre los contenidos impartidos en el aula (10%) **2.** Trabajos individuales y/o grupales parciales de carácter práctico coherentes con los contenidos de la asignatura (10%). *El Instrumento de evaluación empleado será una lista de chequeo en la que se reflejará la consecución o no de los resultados de aprendizaje.*	**RA2, RA3, RA4**
Evaluación final: **1.** Dosier de proceso del trabajo personal realizado en el proyecto colaborativo Diseñando Performance (40%) **.** **2.** Dosier de Comunicación del proyecto colaborativo Diseñando Performance (40%). El Instrumento de evaluación empleado será una **rúbrica** en la que se especificarán los criterios de calificación y su ponderación.	**RA1, RA2, RA3, RA4**
9.1.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia) **Evaluación final**: **1.** Dosier de proceso del trabajo personal realizado en el proyecto colaborativo Diseñando Performance (40%) **.** **2.** Dosier de Comunicación del proyecto colaborativo Diseñando Performance (40%). **3.** Examen teórico sobre los contenidos impartidos en el aula (20%) El Instrumento de evaluación empleado será una **rúbrica** en la que se especificarán los criterios de calificación y su ponderación.	**RA1, RA2, RA3, RA4**
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados

!

9.2 Convocatoria extraordinaria	
9.2.1 Alumnos con evaluación continua	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Evaluación final: **1.** Dosier de proceso del trabajo individual realizado en el proyecto Diseñando Performance (50%) **.** **2.** Dosier de Comunicación del proyecto individual Diseñando Performance (30%). **3.** Examen teórico sobre los contenidos impartidos en el aula (20%) El Instrumento de evaluación empleado será una **rúbrica** en la que se especificarán los criterios de calificación y su ponderación.	**RA1, RA2, RA3, RA4**
9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados

Evaluación final: **1.** Dosier de proceso del trabajo individual realizado en el proyecto Diseñando Performance (50%) **.** **2.** Dosier de Comunicación del proyecto individual Diseñando Performance (30%). **3.** Examen teórico sobre los contenidos impartidos en el aula (20%) El Instrumento de evaluación empleado será una **rúbrica** en la que se especificarán los criterios de calificación y su ponderación.	**RA1, RA2, RA3, RA4**

10. Bibliografía

Bailey, S. & Conran T. (2008). *Diseño. Inteligencia hecha materia.* Barcelona, Blume.

Ballester, I. (2012). *El cuerpo abierto. Representaciones extremas de la mujer en el arte contemporáneo*. Asturias: Ediciones Trea.

Brett, G. (2000). *Campos de fuerzas. Un ensayo sobre lo cinético*. Catálogo. Barcelona: MACBA.

Capella, J. Bravos. (2009). *Diseño español de vanguardia*. Madrid: AECID.

Díaz Soloaga, P. (2014). *Comunicación y Gestión de Marcas de Moda*. Barcelona: GG Moda.

Eguia, I. (2018). *Rust High Performance: Learn to skyrocket the performance of your Rust applications*. Reino Unido: Packt Publishing Ltd

Flügel, J C. (1964). *Psicología del Vestido*. Buenos Aires: Ed Paidós.

Glaser, M. & Ilic,M. (2006). *Diseño de protesta*. Barcelona: GG.

Grose, V. (2012). *Merchandising de Moda*. Barcelona: GG.

Kiper, A. (2014). *Fashion Portfolio. Design+Presentation*. China: Batsford.

Marzo, J.L. (2006). *Fotografía y activismo*. Barcelona: Gustavo Gili.

Mcassey, J & Buckley, C. (2011). *Estilismo de Moda.* Barcelona: GG.

Posner, H. (2011). *Marketing de Moda*. Barcelona: GG Moda.

Pracht, K. (2004). *Tiendas.* Barcelona:GG.

VVAA. (1996). *Miralda. Obras 1965-1995*. Catálogo. Barcelona: Fundación La Caixa.

Seivewright, S. (2011). *Diseño e investigación*. Barcelona: Ed. GG.

Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Barcelona: Ed.Paidós

Takamura, Zeshu. (2010). *Diseño de Moda. Conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda*. Barcelona: Promopress.

Taylor, D. (2012). *Performance*. Carolina del Norte: Duke University Press.

Taylor, D., & Fuentes, M. (2011). *Estudios avanzados de performance*. México.

Taylor, D. (2006). *Performance and/as History*. *TDR/The Drama Review*, *50*(1), 67-86.

Taylor, D. (2002). *"You are here": the DNA of performance*. *TDR/The Drama Review*, *46*(1), 149-169.

Yates, J. & Gustavsen, D. (2011). *Profesión Moda.* Barcelona: GG Moda.