



Eina Centre Universitari  
Fundació Eina  
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25  
08017 Barcelona T+34 932 030 923  
info@eina.cat www.eina.cat

Recerca a través de la Pràctica del Disseny

Lara Garcia Diaz

Profesor Responsable: Lara Garcia Diaz

Grupo: 1

Código: 108064

Créditos: 6 ECTS

Curso:

Semestre: 2

Tipología: Optativa

Materia:

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	Dimarts 12:00 - 15:30	Lara Garcia Diaz



Eina Centre Universitari  
Fundació Eina  
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25  
08017 Barcelona T+34 932 030 923  
info@eina.cat www.eina.cat

## Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Resultados de Aprendizaje

## Presentación de la asignatura

### Breve descripción:

Esta asignatura propone una introducción crítica a la investigación a través de la práctica del diseño, entendida como una forma de producción de conocimiento que nace del hacer. A diferencia de otros enfoques, investigar desde el diseño implica utilizar la propia práctica como motor de exploración, reflexión y validación, en diálogo con un contexto específico.

Durante el curso, exploraremos cómo se construye una investigación en diseño, qué relación se establece entre teoría y práctica, y cómo articular procesos proyectuales con intención investigativa. Se trabajará desde la práctica situada y reflexiva, integrando aspectos como el pensamiento crítico, la iteración, la autoetnografía, la exploración material, y una atención constante a las implicaciones éticas, epistemológicas y políticas de investigar diseñando.

La asignatura incorpora perspectivas decoloniales, críticas y especulativas, e integra metodologías contemporáneas como el diseño programático, el diseño orientado a la investigación, la investigación basada en la práctica artística o los métodos especulativos y colaborativos.

### Objetivos Formativos:

- Comprender las distintas formas de hacer investigación vinculadas al diseño, y sus implicaciones metodológicas y epistemológicas.
- Identificar las particularidades de la investigación a través del diseño y su papel como generadora de conocimiento práctico y situado.
- Explorar distintos enfoques contemporáneos de investigación basados en la práctica: iterativos, especulativos, autoetnográficos, participativos, materiales, críticos, decoloniales.
- Aprender a formular preguntas de investigación relevantes dentro de un contexto social, cultural o material determinado.
- Desarrollar una mirada crítica sobre los métodos tradicionales y actuales de generación de conocimiento en diseño.
- Desarrollar una línea personal de investigación aplicando métodos combinados.
- Reflexionar sobre el papel del diseñador/a como productor/a de conocimiento, tanto en contextos académicos como profesionales o comunitarios.

- Fomentar una actitud analítica, crítica y abierta frente a los procesos creativos y su potencial investigativo.

## Recomendaciones

## Contenidos y Metodología

### Breve descripción:

Esta asignatura propone una introducción crítica a la investigación a través de la práctica del diseño, entendida como una forma de producción de conocimiento que nace del hacer. A diferencia de otros enfoques, investigar desde el diseño implica utilizar la propia práctica como motor de exploración, reflexión y validación, en diálogo con un contexto específico.

Durante el curso, exploraremos cómo se construye una investigación en diseño, qué relación se establece entre teoría y práctica, y cómo articular procesos proyectuales con intención investigativa. Analizaremos diferentes metodologías, tipos de investigación y casos reales, y los estudiantes tendrán la oportunidad de desarrollar una línea de investigación propia basada en sus intereses y su contexto.

La investigación a través de la práctica del diseño no busca únicamente generar soluciones, sino también comprender fenómenos complejos desde una perspectiva situada, creativa y crítica. El diseño se convierte así en una herramienta metodológica que permite abordar preguntas relevantes y generar conocimiento con valor transformador.

### Metodología docente:

La asignatura combina clases teóricas, análisis de casos, talleres prácticos y sesiones de discusión. Se favorecerá una dinámica activa y participativa en la que el/la estudiante asuma un rol propositivo y crítico frente a su práctica.

Se trabajará en tres niveles:

- Exploración conceptual y contextual de los marcos que definen la investigación a través de la práctica del diseño.
- Participación en investigaciones en curso, en formato taller o proyecto colectivo.
- Desarrollo de una línea de investigación individual, conectada con intereses personales y acompañada por la docente.

Las actividades estarán orientadas a la aplicación directa de conceptos a través del diseño, utilizando herramientas gráficas, narrativas, materiales y especulativas como medios de indagación.

### Actividades formativas:

La asignatura combina actividades teóricas, prácticas, colaborativas y autónomas que permiten a los/las estudiantes comprender y aplicar los fundamentos de la investigación a través de la práctica del diseño. Las sesiones presenciales, de tres horas semanales, se estructuran en bloques que

alternan exposición conceptual, análisis colectivo y ejercicios aplicados.

A lo largo del curso, se realizarán clases participativas orientadas a la presentación y discusión de los principales enfoques de la investigación a través del diseño, sus metodologías, marcos teóricos y ejemplos representativos. Estas sesiones se apoyarán en la lectura y debate de textos clave, así como en el análisis crítico de proyectos reales, permitiendo a los/las estudiantes familiarizarse con los lenguajes y formatos propios de este campo.

En paralelo, se llevarán a cabo talleres prácticos guiados en los/las que el estudiantado pondrá en práctica herramientas específicas: formulación de preguntas de investigación, delimitación de temas, utilización y desarrollo de metodologías concretas, definición de objetivos, construcción del estado del arte, y estrategias de validación. Estas actividades prácticas no sólo tienen un carácter formativo, sino que se vinculan directamente con el desarrollo del proyecto individual de investigación que cada estudiante irá construyendo a lo largo del semestre.

El trabajo autónomo será fundamental. Se espera que los/las estudiantes dediquen tiempo fuera del aula a la búsqueda de fuentes, lectura de materiales teóricos, documentación de referentes, producción de material visual y/o escrito, y a la estructuración progresiva de su proyecto personal. Este trabajo se verá acompañado por sesiones de tutoría individual o en grupo reducido, en las que la docente ofrecerá seguimiento personalizado, orientaciones metodológicas y retroalimentación crítica.

Finalmente, se reservarán algunas sesiones para la presentación oral de los avances y resultados de cada proyecto, fomentando la reflexión colectiva y el intercambio entre pares. Estas instancias permitirán ejercitar la capacidad de síntesis, argumentación y comunicación del proceso investigativo, en sus dimensiones tanto conceptuales como formales.

En conjunto, las actividades están diseñadas para fomentar una actitud crítica, experimental y reflexiva en torno a la práctica del diseño como medio de producción de conocimiento.

## Evaluación

### **Normativa general de evaluación**

Se considerará "No Avaluable" (NA) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.

En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

### **Sistema evaluación continúa**

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.

El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

La evaluación será continua, basada en la participación activa, el seguimiento del proceso y la calidad reflexiva de los resultados. Los criterios específicos serán:

Participación activa y actitud crítica en clase: 20%

Ejercicios prácticos y entregas parciales (individuales y colectivas): 40%

Proyecto final de investigación a través de la práctica del diseño (documentado y presentado): 40%

Se valorará especialmente la capacidad de articular teoría y práctica, la claridad en la formulación del problema de investigación, el uso pertinente de metodologías, y la originalidad y solidez del enfoque personal.

### **Proceso de revisión**

## Resultados de aprendizaje de la materia

### **Habilidades**

Aplicar conceptos básicos de historia y teoría del diseño analizando de manera crítica objetos, discursos y prácticas, a partir de fuentes bibliográficas. (ST10)

### **Conocimientos**

Detallar los rasgos comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales. (KT01)

### **Competencias**

Elaborar un ensayo a partir de una pregunta fundamentada sobre la cultura del diseño, integrando la capacidad de argumentación, de estructuración de contenidos y de uso adecuado de referencias documentales. (CT06)

## Resultados de aprendizaje de la titulación

### **Conocimientos**

Responder a cuestiones globales en relación con el campo de conocimiento del diseño y el arte, de las industrias culturales, su entorno institucional y los agentes que intervienen en los mismos.

Referenciar correctamente las fuentes documentales, la bibliografía necesaria y el conocimiento del entorno patrimonial tanto para la proyección como para el análisis y crítica razonada del diseño y/o el arte.

Catalogar los materiales, sus cualidades y principios físicos en relación con la conceptualización y formalización de proyectos de diseño, observando criterios medioambientales y de sostenibilidad.

### **Habilidades**

Detectar problemas de diseño a partir del análisis de objetos, elementos de comunicación gráfica y espacios con una visión situada en el marco de la contemporaneidad, la accesibilidad universal y la igualdad de oportunidades.

Aplicar criterios y valores éticos y estéticos a la práctica del diseño, considerando las dimensiones formales de los entornos y su diversidad

Emitir juicios de valor respecto a proyectos de diseño, interpretando los datos y justificando su análisis crítico en base a los conocimientos adquiridos sobre la comunicación gráfica, los espacios y los objetos, así como a los textos de referencia.



Investigar con espíritu crítico en el ámbito del diseño y sus disciplinas afines, teniendo en cuenta la innovación, la experimentación y la constante renovación de las industrias culturales, así como los derechos fundamentales y los valores democráticos y de igualdad.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

### **Competencias**

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Elaborar informes profesionales y académicos en relación con el área del diseño, las artes y sus disciplinas auxiliares.

## Bibliografía y Recursos

- Ahmed, S. (2012). *On Being Included: Racism and Diversity in Institutional Life*. Duke University Press
- Bang, A. L., & Eriksen, M. A. (2014). Experiments all the way: Bricolage as a methodological approach to design research. *CoDesign*, 10(1), 82–96.
- Brandt, E., & Binder, T. (2007). Experimental design research: Genealogy—intervention—argument. *IASDR Conference Proceedings*.
- Brandt, E., Redström, J., Eriksen, M. A., & Binder, T. (2011). Programmatic design research: An introduction. In *Design Research Through Practice*. ITU Press.
- Brown, N. (2022). *Making the Most of Your Research Journal*. Routledge.
- Cramer, F. (Ed.). (2022). *Making Matters: A Vocabulary for Collective Arts*. Valiz.
- Daalhuizen, J., van Boeijen, A., & Zijlstra, J. (2020). *Methods for Experimenting with Materials, Designs and Making in General*. BIS Publishers.
- Design Thinking Bootleg. (2021). *On Iteration and Possible Research Cycles*. Stanford d.school.
- Escobar, A. (2018). *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press.
- Falman, A. (2007). *Research-oriented design: A strategic approach to product development*.
- Gansterer, N. (2011). *Drawing a Hypothesis: Figures of Thought*. Springer Wien New York.
- Heijnen, E., & Bremmer, M. (2021). *Strategies for Making*. Amsterdam University of the Arts.
- Höök, K., & Löwgren, J. (2012). Strong concepts: Intermediate-level knowledge in interaction design research. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 19(3), 1–18.
- Horváth, I. (2007). Design-inclusive research: A design research approach to embedded engineering design. *Journal of Design Research*, 5(3), 369–391.
- Huybrechts, L. (Ed.). (2020) *Participation is Risky: Approaches to Joint Creative Processes* (2020). Valiz.
- Julier, G. (2014). *The Culture of Design* (3rd ed.). Sage Publications.
- Keyson, D. V., & Bruns-Alonso, M. (2009). Experimental research through design. In *Include 2009*

Proceedings.

Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redström, J., & Wensveen, S. (2011). *Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom*. Morgan Kaufmann.

Map Ethics! (2023). *A Method for Identifying and Addressing Ethical Dimensions of Artistic Research Projects*. Research Ethics Lab / The Royal Danish Academy.

Mignolo, W. D., & Tlostanova, M. V. (2012). *Learning to Unlearn: Decolonial Reflections from Eurasia and the Americas*. Ohio State University Press.

Nightingale, S., & Stanton, P. (Eds.). (2022). *Fieldwork for Future Ecologies: Radical Practices for Art and Art-Based Research*. Onomatopée.

Odom, W., & Wakkary, R. (2015). Intersecting with unknowable futures: Inquiry-driven design research for learning. *CHI EA '15*, 1285–1288.

Pearson, K. R. (2021). *Methods for Transformative Engagement*. ArtEZ Press.

Rolling, J. H. (2013). Artistic method in research as a flexible architecture for theory-building. *Methodologies of Artistic Research*, 1(1), 3–24.

Rasch, M. & Staal H. & Gijsen J. (Ed.). (2022). *Hands-On Research for Artists, Designers and Educators*. Set Margins.

Schouwenberg, L. & Kaethler, M. (2020). *The Auto-Ethnographic Turn in Design*. Valiz.

Smith, L. T. (2012). *Decolonizing Methodologies: Research and Indigenous Peoples* (2nd ed.). Zed Books.

Stolterman, E., & Wiberg, M. (2010). Concept-driven interaction design research. *Human–Computer Interaction*, 25(2), 95–118.

Vázquez, R. (2017). Preposiciones para descolonizar el diseño. En *Imaginarios del diseño* (pp. 85–103). UNAM.

Zimmerman, E. (2003). Play as research: The iterative design process. En Laurel, B. (Ed.), *Design Research* (pp. 176–184). MIT Press.

Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research through design as a method for interaction design research in HCI. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 493–502. <https://doi.org/10.1145/1240624.1240704>

Hinrichs, H & Tang, J. and Elizabeth Haines (Ed.) (2020) *Shelf Documents: Art Library as Practice* (2020). Archive Books / Library Stack.