



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

INVESTIGACIO EN DISSENY

Lara Garcia Diaz

Profesor Responsable: Lara Garcia Diaz

Grupo: 1

Código: 105753

Créditos: 6 ECTS

Curso:

Semestre: 2

Tipología: Optativa

Materia: Cultura del Diseño

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
-------	----------	----------



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:

La asignatura Investigación en Diseño puede estudiarse como un conjunto de prácticas para el desarrollo del conocimiento, y su transferencia a la sociedad. De acuerdo con esta premisa nos aproximaremos a los orígenes, tendencias y posibilidades de futuro de la investigación, así como a la exploración de los territorios en los que se desarrolla investigación hoy en día.

Durante el curso nos familiarizaremos con los formatos y conversaciones habituales en el sector de la investigación, poniendo énfasis en el conjunto de recursos propios de la investigación en diseño, participaremos en dos investigaciones en curso, y exploraremos una línea de investigación propia, aproximándonos a los intereses de cada uno de los estudiantes.

Objetivos Formativos:

- Fomentar la capacidad de investigación: desarrollar en los estudiantes la capacidad de emprender investigaciones sistemáticas sobre conceptos innovadores, explorando sus características, aplicaciones e implicaciones en el diseño contemporáneo.
- Cultivar una visión histórica y cultural de los contenidos: promover la comprensión de cómo la temática a desarrollar por cada alumno ha sido previamente trabajada a lo largo de la historia y cómo su elección está influida por factores culturales. Este objetivo busca enriquecer la perspectiva de los estudiantes sobre la relación entre la cultura y el diseño.
- Conocer la clasificación de la temática a escoger: capacitar a los estudiantes para entender los sistemas de clasificación y aplicarlos a su práctica de diseño. Esto permitirá una selección más informada e intencionada en futuros proyectos.
- Impulsar un debate crítico sobre la temática escogida: incentivar la participación en un debate crítico sobre las cuestiones éticas, sostenibles y sociales, con el objetivo de formar a estudiantes con una visión crítica y consciente de su papel como futuros diseñadores.
- Integrar ciencias sociales como la antropología en diseño, filosofía entre otros: comprender y aplicar las teorías que exploran la relación de las diferentes temáticas con la sociedad y la naturaleza.
- Fomentar el uso crítico de la especulación en diseño: capacitar a los estudiantes para utilizar el diseño especulativo como herramienta para explorar nuevas posibilidades, plantear preguntas críticas e imaginar futuros alternativos en el diseño de materiales.

Estos objetivos formativos tienen como finalidad formar a profesionales del diseño con una base sólida en la comprensión, aplicación y consideración ética de sus temáticas, preparándolos para abordar los retos contemporáneos en el campo del diseño con una fuente de inspiración activa.

Recomendaciones

- Participación activa: se recomienda una participación activa en las discusiones y actividades, ya que esto enriquece la comprensión de los materiales y su papel en el diseño.
- Curiosidad interdisciplinaria: curiosidad por otras disciplinas por profundizar la comprensión de los

temas abordados.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

1. Introducción a la investigación en diseño
2. Cómo desarrollar una buena hipótesis de investigación
3. Historia y cultura de la investigación en diseño
4. Estructura de un artículo
5. Gestores de referencias bibliográficas
6. Speculative Design
7. Research Through Design
8. Researcher Development Framework
9. Curiosity Driven Research

Metodología docente:

1. Clases teóricas y prácticas: la teoría se acompaña de actividades prácticas para aplicar los conocimientos adquiridos.
2. Seminarios de la metodología en diseño y de la especulación en diseño: sesiones dedicadas a explorar la especulación como herramienta para la visión crítica, mediante proyectos prácticos y debates.
3. Estudio de casos: análisis de estudios de casos reales sobre su uso innovador.

Actividades formativas:

1. Proyecto 1_ individual: Definición de una hipótesis en investigación. Metodologías en investigación. Estado del arte 40%
2. Proyecto 2_ individual: Especulación en diseño desde una perspectiva antropológica y sostenible: 10%.
3. Proyecto 3_ individual: Propuesta de artículo siguiendo la estructura indicada: 50%.

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.

El estudiante debe entregar todos los ejercicios planteados en las diferentes sesiones de la asignatura, atendiendo a la evaluación continua:

1. Proyecto 1_ individual: Definición de una hipótesis en investigación. Metodologías en investigación. Estado del arte 40%
2. Proyecto 2_ individual: Especulación en diseño desde una perspectiva antropológica y sostenible: 10%.
3. Proyecto 3_ individual: Propuesta de artículo siguiendo la estructura indicada: 50%.

Criterios de evaluación: Evaluación de la capacidad de los estudiantes para realizar una investigación exhaustiva sobre el material seleccionado, destacando sus propiedades, ventajas y limitaciones. Examinar cómo los estudiantes aplican la metodología en diseño, materiales y sostenibilidad de forma efectiva en la conceptualización y desarrollo del proyecto. Evaluar la creatividad y la innovación en la utilización del material, demostrando una comprensión profunda de cómo las propiedades del material pueden influir en el diseño.

Evaluación de la capacidad de los estudiantes para imaginar futuros posibles mediante la especulación en diseño, relacionando el material seleccionado con contextos y escenarios innovadores. Examinar la calidad de la narrativa y la presentación del proyecto especulación en

diseño, incluyendo elementos visuales y textos que comuniquen de forma efectiva la visión propuesta. Evaluar cómo los estudiantes abordan cuestiones críticas como la sostenibilidad, ética e impacto social en el contexto de su propuesta de especulación.

Evaluar la contribución sustancial de los estudiantes durante las discusiones y seminarios, destacando la calidad de sus aportaciones en el debate. Examinar la calidad de los sketchbooks de los estudiantes, evaluando su capacidad para documentar el proceso de investigación, pensamiento y exploración creativa a lo largo del semestre. Es necesario considerar la participación en actividades prácticas, como sesiones de workshops, destacando su implicación directa en experiencias de aprendizaje prácticas.

Proceso de revisión

La revisión puede solicitarse al profesorado se realizará según calendario lectivo.

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.

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.

Proponer soluciones a problemas de diseño (u otros ámbitos en los que el diseño pueda aportar respuestas) con claridad y refiriendo el vocabulario específico del área, así como las técnicas de expresión y representación adecuadas.

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

Proponer soluciones de diseño creativas, así como concienciadas y socio-ambientalmente sostenibles, en atención a los ODS.

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.

Bibliografía y Recursos

·Wahl DC, "Designing Regenerative Culturas," Triarchy Press, England, 2016.

·Meadows DH, "Thinking in Systems," Earthscan, London, UK, 2009. (obligatorio)

·Dunne A., Raby F., "Speculative Everything. Design, Fiction, and Social Dreaming," ed. by Technology, Massachusetts Institute of, MIT Press, Massachusetts, 2013.

·Dorst, K. "Frame Innovation. Create New Thinking by Design". ed. by Technology, Massachusetts Institute of, MIT Press, Massachusetts, 2015.

·Fallma D. " La investigación orientada a la orientación es orientada a la orientación de investigación: en las tensiones entre la designación y la investigación en el Implicit Design Discipline." Journal on Knowledge, Technology and Policy, Special Issue on Design Research, Vol. 20, No. 3, 2007.

·Frayling, C. "Research in Art and Design." Royal College of Art Research Papers 1. 1993.

·Grand, S. "Research as Design: Future Perspectives." In Grand, S., Jonas, W., Michel, 2010.

·Knorr Cetina, K. "Epistemic culturas : how the sciences make knowledge." Cambridge. MA: Harvard University Press. 1999.

·Lockwood, T., Papke, E. "Innovation by Design: How Any Organization Can Leverage Design Thinking to Produce Change, Drive New Ideas, and Deliver Meaningful Solutions.

·Owen, C. "Design Thinking: Notas on its Nature and Use." Design Research Quarterly vol 2, no 1 (Design Research Society). Retrieved January 25, 2010, from <http://www.drsg.org/>.

·Watson, J. "Lo-TEK. Design by Radical Indigenism. Taschen. 2020.

·Wiedmer, M. & Caviezel, F. "Design Fiction, Perspectivas para Research in Art and Design." Norderstedt: Books on Demand. 2009.