

Laboratoris de Creació 2

Sofia Acosta , Yuri Alemany Mascareñas, Marta Cerda Alimbau,
Manuel Cirauqui Esbec, Javier Nieto Cubero

Profesor Responsable: Javier Nieto Cubero

Contenido: 1,2,3,4,5

Código: 106070

Créditos: 3 ECTS

Curso: 3

Semestre: 1

Tipología: Obligatoria

Materia: Medios de Expresión

Horarios:

Contenido	Horarios	Profesor
1	Divendres 08:30 - 12:00	Javier Nieto Cubero
		Marta Cerda Alimbau
2	Divendres 08:30 - 12:00	Javier Nieto Cubero
		Yuri Alemany Mascareñas
3	Divendres 08:30 - 12:00	Javier Nieto Cubero
		Manuel Cirauqui Esbec
4	Divendres 08:30 - 12:00	Sofia Acosta
		Javier Nieto Cubero
5	Divendres 12:00 - 15:30	Javier Nieto Cubero



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

Presentación de la asignatura

Laboratorios de Creación II es una asignatura práctica que explora la creación y la materialidad a través de la experimentación y desarrollo de proyectos en diversas disciplinas del diseño. Son laboratorios que ofrecen un espacio para la investigación, la innovación y la colaboración, utilizando distintos materiales, técnicas y herramientas.

Resultados de aprendizaje de la materia

Conocimientos

Relacionar los lenguajes plásticos con las posibilidades comunicativas y expresivas de las diferentes técnicas artísticas. (KT03)

Habilidades

Aplicar las cualidades plásticas y expresivas en la formalización de los proyectos de diseño. (ST04)

Utilizar los recursos técnicos y expresivos de las diferentes disciplinas artísticas para la generación de imágenes. (ST08)

Competencias

Desarrollar proyectos artísticos en diferentes formatos: ediciones, instalaciones, piezas para exposición, etc. (CT01)

Combinar las técnicas artísticas tradicionales con los medios digitales de manipulación de la imagen. (CT04)

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.

Categorizar las tecnologías y los procesos de producción y sus respectivos costes en relación con la conceptualización y formalización de proyectos de diseño, sin desatender los criterios de rigor y calidad formal en los acabados y los detalles.

Referenciar conocimientos esenciales de las ciencias y disciplinas auxiliares del diseño, como la antropometría, la ergonomía, la comunicación visual, los métodos de evaluación, la mercadotecnia, la prospección, etc.

Demostrar el dominio suficiente de la lengua inglesa, equivalente al nivel B1 del MCER, tanto en

contextos comunicativos como en lo relativo al acceso a conocimientos y contextos culturales del diseño y sus ámbitos colindantes.

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 las habilidades de expresión plástica y los conocimientos de materiales y tecnologías productivas acorde al planteamiento de un proyecto de diseño.

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.

Representar gráficamente espacios, volúmenes, planos y superficies, utilizando las técnicas características del diseño

Utilizar medios informáticos y tecnologías digitales acordes con los procesos de creación y proyectación en el ámbito del diseño.

Estructurar la información visual, jerarquizándola y aplicando con criterio las diferentes familias tipográficas y su arquitectura de letra.

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

Adecuar los lenguajes plásticos, el uso de los medios y las técnicas artísticas a las intenciones comunicativas de cada proyecto de diseño.

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.

Evaluar la viabilidad social, económica, ambiental y tecnológica de un proyecto de diseño, incorporando la perspectiva de género y la diversidad como criterios analíticos clave, y garantizando el respeto a los derechos fundamentales, la sostenibilidad y los valores democráticos.

Competencias

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

Gestionar, con capacidad de adaptación, el desarrollo de proyectos de diseño de manera individual o

en equipo, en el marco de las organizaciones empresariales e instituciones en que se producen.

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.

Aplicar el conocimiento adquirido a la resolución de proyectos de diseño y arte con una ejecución profesional que tenga en consideración a la diversidad de usuarios y/o receptores.



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

Contenido: 1

Breve descripción:

Identidad gráfica animada a partir de comportamiento tipográfico animado.

Objetivos Formativos:

- Definir un comportamiento tipográfico animado sobre la base de una idea.
- Crear identidad a partir del comportamiento audiovisual.
- Construir una identidad dinámica y escalable. De modo que con un (o varios) comportamientos animados podamos dar solución a todas las piezas animadas de la identidad que debemos desarrollar.

Recomendaciones

Trabajo en grupos de 2 pax.



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

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Metodología docente:

Trabajo en clase con tutorías. Pequeñas cápsulas de software combinado con exposición de Case Studies.

Actividades formativas:

- Definición del comportamiento audiovisual.
- Creación de la identidad animada.
- Presentación

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 se realizará mediante tres ejercicios.

1. Definición del comportamiento animado. 25% nota final
2. Creación de la identidad animada basada en tipografía cinética. 50% nota final
3. Presentación y exposición del proyecto. 25% nota final

Proceso de revisión

Se valorará la conceptualización y ejecución de las actividades 1 y 2 y la calidad de la presentación en la actividad 3. Además de un seguimiento diario y la asistencia y la participación en clase a lo largo de las 3 actividades.



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

Bibliografía y Recursos

Case Studies.

Estudios de referencia

Pequeñas cápsulas de Software

Contenido: 2

Breve descripción:

Es una continuación y evolución natural del “taller de creación 1. Fotografía y dirección de arte”

En esta asignatura entenderemos la visión, el trabajo y la convivencia de un/a Director/a de Arte con la imagen en movimiento.

Y lo pondremos en práctica realizando un proyecto audiovisual.

Objetivos Formativos:

Pensar, crear, escribir, dirigir, producir y postproducir.

La idea, el concepto, la narración y la realización.

Criterio. Saber elegir y hacer.

Trabajar en equipo.

Recomendaciones

Este taller de creación es recomendable para todo el mundo que esté interesado con el audiovisual, los contenidos, la música, el vídeo arte, la dirección de arte y la comunicación. Indistintamente de qué especialización realice.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Introducción al lenguaje audiovisual.

¿Quién es quién y quién hace qué, en el proceso creativo y de producción, en el mundo audiovisual?

Referencias y Referentes.

La dirección de arte y el audiovisual

Tendencias.

Cada alumno realizará un proyecto audiovisual personal.

Invitaremos a directores/realizadores.

Metodología docente:

¡Hagamos!

Aprendemos haciendo.

Argumentamos, compartimos, desarrollamos y defendemos nuestras ideas.

Ser honestos y hablar de lo que nos interesa.

Aprovechamos ahora que todavía tenemos libertad para expresar cómo somos y que nos diferenciaba.

Hacer una reflexión personal y aprovechar la asignatura para hacer lo que queremos hacer.

Actividades formativas:

Propuestas conjuntas y creación de contenidos

Presentaciones y debates en el aula.

Argumentación, conceptualización y desarrollo de proyectos.

Realización y producción.

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 objetivo de la evaluación continua es que el estudiante pueda conocer su progreso a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo. La calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de los proyectos, presencialidad, participación, aportación personal y grupal.

Las entregas previstas en el programa se puntuarán de forma numérica en base a 10 como notas parciales. Por la nota final se tendrán en cuenta las notas parciales en las diversas fases de la asignatura así como la asistencia y el cumplimiento de las entregas (20%), la idea o propuesta (40%) y la formalización y presentación (40%).

Proceso de revisión

La revisión se puede solicitar en el correspondiente profesorado y se realizará durante la semana indicada en el calendario lectivo.



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

Bibliografía y Recursos

D&AD Rotovision. The Art Direccion Book

Milton Glaser. Diseñador ciudadano. ed. Gustavo Gili

A. Tarkowski. Esculpir en el Tiempo. Rialp-

Fontcuberta, Joan. El beso de Judas. Fotografía y verdad

Pablo de oros. Biografía del silencio. ed Siruela

Contenido: 3

Breve descripción:

Remake 3%

¿Qué pasaría si consideráramos las historias del arte y el diseño como un manual de instrucciones para ser interpretado, ejecutado y manipulado? Virgil Abloh dijo una vez que para crear algo original solo se necesita modificar el 3% de un objeto existente. ¿Y si aplicáramos este principio a las historias del arte y el diseño? ¿Y si consideráramos las obras de arte como muebles de código abierto y las instrucciones de las mesas de Ikea como poemas concretos? Quizás el cosplay no sea un comportamiento exclusivamente humano, después de todo. A partir de tácticas ready-made y arte de apropiación, estudiaremos variaciones sobre obras de Enzo Mari, Sol LeWitt, Sherrie Levine, Esther Ferrer y Marcel Duchamp, entre otros.

Palabras clave: Arte apropiacionista, antidiseño, autoproyección, cosplay, permutación, recreación, situacionismo, muestreo, variación.

Objetivos Formativos:

El objetivo de este curso es desarrollar un sentido crítico y práctico de la mecánica de la originalidad —es decir, de la originalidad como un "truco"— tanto en sus manifestaciones en el arte contemporáneo como en las historias del diseño radical. La conciencia de ese nivel de operaciones culturales, en el que constantemente adquirimos nuevas versiones de lo "nuevo" a pesar de saber perfectamente que no lo es, será la base de un proceso de producción en el que los estudiantes elegirán su camino: tridimensional, audiovisual o teórico.

Esta asignatura se imparte en: Inglés (Internacional)

Las tutorías se pueden realizar en: Catalán, Castellano, Inglés, Francés

Recomendaciones

Este curso, "Remake 3%", será de especial interés para quienes deseen explorar la intersección de las prácticas de diseño radical, el arte contemporáneo y el pensamiento crítico. Si bien el escenario histórico de dicha intersección, como lo examinaremos, será la sociedad consumista occidental de las últimas décadas, también prestaremos atención a los movimientos culturales y artísticos generados por culturas no alineadas y corrientes underground en las diversas latitudes del Sur Global. Específicamente, este curso está diseñado para estudiantes que desarrollan una práctica que se opone a los enfoques ingenuos, etnocéntricos y/o normativos de la "innovación" y/o la "creatividad". En su lugar, buscaremos alternativas en las que la experimentación no creativa pueda despertar reflejos epifánicos.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Este curso práctico y teórico ha sido concebido para que los estudiantes elijan su camino construyendo sobre una base común que posibilite el debate grupal constante.

Centrándose en los aspectos cuantitativos del gusto, las tendencias y el interés social, el curso "Remake 3%" funcionará como una construcción progresiva, aunque no lineal, de una carta de navegación. Destinado a futuros agentes de la industria cultural, conceptos como "arte de apropiación", "antidiseño", "autoprogettazione", "readymade", "permutación", "remake" y "détournement", entre otros, aparecerán como puntos clave en el mapa.

Finalmente, nos preguntaremos si es posible asumir que la crisis de la originalidad es también la crisis de la contracultura, y si la producción de «novedad» puede equipararse a la de «otredad». En ese sentido, la función es ficción y la forma... simplemente no basta.

Metodología docente:

Entendido como un espacio de creación y especulación, se combinarán sesiones teóricas, visionado de imágenes y debate sobre lecturas, con sesiones prácticas donde se desarrollarán ejercicios fuera y dentro de la escuela.

Actividades dirigidas

- Clases teóricas: clases magistrales y debate en gran grupo.

Resultados del aprendizaje: CE3,

- Taller de representación: ayuda en la resolución de dificultades de representación gráfica.

Resultados de aprendizaje: CE3, CE4, CE 9

- Presentación de trabajos: presentación de resultados, parciales y finales y ronda de evaluaciones.

Resultados de aprendizaje: CE 3.2, CE 9.3,

Actividades supervisadas

- Tutoriales: tutoriales para el seguimiento y corrección del proyecto.

Resultados de aprendizaje: CE 3.2, CE 4.1, CT 10, CT 15, CT 19

- Desarrollo de proyectos y aprendizaje de procesos de estampación. CE 3.2, CE 4.1, CE 9.3, CT 10, CT 15, CT 19

Actividades Autónomas

- Actividad: Información y documentación: trabajo independiente de búsqueda de fuentes, recogida de información, análisis y preparación documental de la misma.

- Resultados de aprendizaje: CT19.

- Actividad: Elaboración de proyectos: trabajo independiente en la formulación de programas de diseño y su desarrollo a partir de situaciones simuladas y lineamientos para el desarrollo del proyecto.

- Resultados de aprendizaje: CE3, CE 4, CE 9, CT10, CT15, CT19

Actividades formativas:

El curso se dividirá en tres bloques: (1) Teorías, (2) Exploración/Ideación, (3) Producción

- El bloque (1) consta de tres sesiones dedicadas a la presentación, visualización y discusión de referencias centrales dentro del debate del curso sobre las "mecánicas de la originalidad" y las "economías no creativas".

- El bloque (2) dedica dos sesiones a que los estudiantes identifiquen casos y fuentes de su interés personal específico, para la exploración de posibles escenarios de producción.

El bloque (3), en las tres últimas sesiones, se centrará en la producción. Individualmente o en grupos, se les pedirá a los estudiantes que produzcan artefactos físicos y digitales en respuesta a cualquiera de los paradigmas estudiados (el "enfoque del 3%" de Abloh, la "refotografía" de Levine, el "Pierre Menardismo" de Borges, el "readymade" de Duchamp, etc.).

Conclusión: El curso concluirá con una presentación/exposición pública de los trabajos producidos por los estudiantes.

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.

Cada uno de los tres Bloques de "Remake 3%" implicará una metodología de valoración y evaluación.

Bloque de evaluación (1):

Asistencia 30%

Participación activa/debate 40%

Visualizaciones y lecturas completas 30%

Bloque de Evaluación (2):

Asistencia 30%

Ideación del proyecto: Narrativa 30%, Calidad visual 20%, Viabilidad 20%

Bloque de Evaluación (3):

Asistencia 30%

Ideación del proyecto: Narrativa 30%, Calidad visual 20%, Ejecución/presentación 20%

Asistencia mínima para ser evaluado: 80%

En caso de ausencia, se deberá entregar el certificado correspondiente y acordar la entrega del

trabajo pendiente. La evaluación de los ejercicios se realizará a lo largo del curso. En caso de suspender un ejercicio o obtener una calificación baja, el estudiante podrá presentar una nueva versión del trabajo al final del curso para su reevaluación.

La no presentación total o parcial de los trabajos así como la ausencia reiterada e injustificada a las sesiones presenciales dará lugar a la calificación de "no evaluable".

Proceso de revisión

La revisión se podrá solicitar al profesorado correspondiente y se realizará durante la semana indicada en el calendario académico.

El estudiante que desee presentar un trabajo para una reevaluación dada a un estudiante suspendido o por una ausencia justificada puede presentar el trabajo pendiente al final de la primera semana de recuperación siguiendo los mismos requisitos que la primera entrega.

Bibliografía y Recursos

Bibliografía:

Conferencia pública de Core Studio: Virgil Abloh, "Insertar título complicado aquí", 30 de octubre de 2017

<https://www.youtube.com/watch?v=qie5VITX6eQ>

Marcel Duchamp, "A propósito de los readymades", 1961.

https://monoskop.org/images/8/8e/Duchamp_Marcel_1961_1975_Apropos_of_Readymades.pdf

Barbara Kruger/Supreme: ¿Quién está secuestrando a quién?

Graphéine, 19 de enero de 2022. <https://www.graphéine.com/es/historia-del-diseño-gráfico/barbara-kruger-suprema-quien-esta-secuestrando-a-quien>

Alexandra Midal, Diseño por accidente. Para una nueva historia del diseño, Londres: Sternberg Press, 2019

Enzo Mari, Proposta per un'Autoprogettazione [Propuesta de autodiseño], Milán: Galleria Milano, 1974.

Disponible:

[https://syllabus.pirate.care/library/Enzo%20Mari/Autoprogettazione_%20\(221\)/Autoprogettazione_%20-%20Enzo%20Mari.pdf](https://syllabus.pirate.care/library/Enzo%20Mari/Autoprogettazione_%20(221)/Autoprogettazione_%20-%20Enzo%20Mari.pdf)

Material de grupo, Democracia, Nueva York: Dia Art Foundation, 1989

Jorge Luis Borges, "Pierre Menard, autor del Quijote", Revista Sur, mayo de 1939. Disponible en español: <https://ciudadseva.com/texto/pierre-menard-autor-del-quiote/>

Liz Linden, "Reencuadrando imágenes: leyendo el arte de la apropiación", Art Journal, invierno de 2016, 75 (4): 40–57.

"Mode d'emploi du détournement" en Antología internacional situacionista, edición revisada y ampliada, PM Press, 2024. Disponible: <https://www.bopsecrets.org/SI/detourn.htm>

Los readymade pertenecen a todos, exposición, MACBA, 2000.

Contenido: 4

Breve descripción:

En este laboratorio de creación trabajaremos la luz como material principal de creación. A través de ejercitar la observación del mundo que nos rodea y la manipulación de diferentes fuentes de luz, nos aproximaremos al Light Art, disciplina artística en la que la luz es el eje central de la creación.

La práctica prioriza escritura, fotografía, dibujo y maquetado mediante ejercicios lúdicos, de investigación y prototipado rápido, con resultados transferibles a proyectos de diversas tipologías. Al cierre, cada estudiante presentará una maqueta/pieza lumínica acompañada de memoria escrita.

Desarrollaremos habilidades creativas y procesuales propias del diseño (ideación, iteración, documentación y presentación) transferibles a cualquier proyecto.

Objetivos Formativos:

- Entrenar el ojo para empezar a mirar en vez de ver.
- Comprender la relación entre observador, obra y luz, y cómo la luz construye y puede modificar esa relación.
- Trabajar la luz como configuradora de espacios, atmósferas y sensaciones mediante escritura, fotografía, dibujo y maquetado.
- Analizar críticamente el papel de la luz en cualquier diseño e integrar criterios estéticos e interactivos.
- Desarrollar competencias procesuales de creación artística, aplicables a múltiples contextos físicos y virtuales.

Recomendaciones

No se requieren conocimientos previos de iluminación. Es recomendable asistir con cuaderno/bitácora, móvil o cámara para documentación y disposición a experimentar, registrar y reflexionar sobre el proceso en clase (laboratorio + aprendizaje basado en proyectos).

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Light Art. Analizaremos artistas que trabajan la luz como materia principal (p. ej., Turrell, Cruz-Diez, Le Parc, Fontana, Moholy-Nagy) para identificar estrategias transferibles al diseño. Desde ese marco y mediante prácticas lúdicas, investigación y prototipado rápido, priorizaremos escritura (bitácora y statement), fotografía (series de prueba), dibujo (croquis y notación lumínica) y maquetado (modelos a escala) para explorar cómo la luz configura espacios, objetos y percepciones.

Repensar la luz del jardín (parejas).

Pieza lumínica de pequeño formato (hasta 50 x 50 cm).

Cada grupo diseñará una pieza portátil para exterior elaborada con fuentes no convencionales (luces de bici, EL wire, linternas, fibras ópticas, juguetes lumínicos, pequeños módulos solares/USB) y moduladores de luz (papeles translúcidos, textiles, agua, vidrio, metal perforado, espejos).

Tema curatorial: Pequeños habitantes del jardín. La pieza debe evocar microecosistemas y comportamientos (refugio, rastro, vibración, vuelo, crecimiento) sin representar literalmente.

Condiciones: baja tensión/USB o batería; montaje reversible y sin huella (sin fijaciones permanentes, adhesivos agresivos ni intervenciones sobre vegetación).

Entregables: pieza terminada + ficha técnica (materiales, fuente y esquema de montaje) + memoria 200–300 palabras (intención, referencias e iteraciones) + croquis/plano y 5 fotos (día/noche) + vídeo 10–30 s en funcionamiento.

IMPORTANTE: habrá dos sesiones que se moverán al jueves por la tarde para poder trabajar sin luz natural.

Metodología docente:

Se plantean sesiones experimentales con muestras y diferentes materiales proporcionados por el Alumnado y la profesora, para realizar un "laboratorio de luz" y aprender experimentando. Habrá lecturas obligatorias de provean de contenidos teóricos con el objetivo de generar una caja de herramientas que utilizaremos en nuestras prácticas.

Actividades formativas:

ACT 1: Examen escrito (20%) — teórico, individual

Sesión: S3 (punto de control).

Alcance: fundamentos de la luz, fenómenos de la visión, referentes de Light Art y vocabulario trabajado en S1–S2.

Evidencia: prueba en el aula (preguntas cortas + desarrollo breve).

ACT 2: Monografía (40%) — individual

Sesión de entrega: S5.

Consigna: elegir una pieza de Light Art y abordar:

Descripción: morfología + funcionamiento espacial y temporal.

Fenómenos de la luz utilizados.

Herramientas de la luz (según Eli Sirlin) aplicadas en la pieza.

Clasificación de la obra (según Suppicich & Acosta) y justificación.

Experiencia del espectador: sensaciones y vínculo con la pieza.

Formato: A4 · Arial/Times 12 · interlineado 1,5 · márgenes sup/inf 2,5 cm, izq/der 3 cm · 5–10 págs (sin contar carátula ni bibliografía) · APA · imágenes en Anexo con epígrafes · entrega impresa y digital por campus.

ACT 3: Proyecto de obra lumínica (40%) — en parejas

Sesiones de trabajo: S4, S6, S7 · Presentación: S8.

Enunciado: diseño y construcción de una pieza lumínica portátil de pequeño formato (≤ 50 × 50 cm) con fuentes no convencionales (p. ej., luces de bici, EL wire, linternas, fibras, módulos USB/solar) y moduladores (papel, textil, agua, vidrio, metal perforado, espejo).

Tema curatorial: “Pequeños habitantes del jardín” (evocar micro-ecosistemas y comportamientos sin representación literal).

Montaje: reversible y sin huella.

Entregables: pieza terminada + ficha técnica (materiales, fuente, esquema) + memoria 200–300 palabras + croquis/plano sencillo + 5 fotos (día/noche) + vídeo 10–30 s.

Agenda: dos sesiones se trasladan al jueves por la tarde para trabajar sin luz natural.

Nota final: promedio ponderado 20% (ACT1) + 40% (ACT2) + 40% (ACT3).

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.

ACT1: Prueba teórica escrita: 20% (individual)

ACT 2: Monografía de Análisis sobre una pieza de Light Art (40%) (individual - teoría)

ACT 3: Proyecto creación pieza de luz (40%) (parejas)

- 30% procedimiento de creación

- 10% entrega pieza final

Proceso de revisión

La prueba teórica se podrá repetir en el tiempo establecido de revisión y en caso de no alcanzar el nivel mínimo de las pruebas prácticas se podrán complementar en este período.

Bibliografía y Recursos

Bibliografía Obligatoria

Acosta, S. (06 de Septiembre de 2023). Glosarios conceptuales de la Luz. (R. Santa, Ed.) Medellín, Antioquia, Colombia. Obtenido de <https://www.avilatinoamerica.com/2023090623500/articulos/integracion-comercial/glosarios-conceptuales-de-la-luz.html>

Canal Encuentro. (2021, 19 febrero). Huellas. Arte argentino: Lucio Fontana - Canal Encuentro [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DF2BjuFGooA>

Cruz-Diez Foundation. (2019, 29 marzo). ¿Qué es una Cromosaturación? | Carlos Cruz-Diez [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pZJYmsjg7GA>

Electric Dress – Fusion of modern and tradition. (s. f.). OpenArtBlog. <https://benayoun.com/openartblog/?p=3174>

Esteban Morales. (2016, 16 febrero). James Turrell - El Cielo en la Tierra [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=P4TI-QX6x5A>

Julio Leparc. (2022, 29 noviembre). Textos personales. <https://www.julio-le-parc.com/es/textes>

Leone, Z. (2015). Eli Sirlin - Herramientas de la luz. Unam1. https://www.academia.edu/19660908/Eli_Sirlin_Herramientas_de_la_Luz

Los Angeles County Museum of Art. (2020, 12 febrero). James Turrell's Roden Crater [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=g0g6JFYRKxQ>

Lucio Fontana, G. Kaisslerian, B. Joppolo, M. (1948). Manifiesto del Espacialismo. Buenos Aires.

Luciana Suppicich, Sophya Acosta. (2022). El Light Art como soporte artístico. Libro de Actas: XVI Congreso Iberoamericano de Iluminación LUXAMÉRICA 2022 (nº 1., 1., 342. 193, 199.). Universidad Técnica Federico Santa María.

MOHOLY-NAGY. FOUNDATIONIBIOGRAPHY. <https://www.moholy-nagy.org/biography/>

Museo de Arte Moderno de Medellín. (2019, 25 septiembre). Dan Flavin. Espacio y luz: Emiliano Valdés [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DWFYdaUDlnE>

Museo Kosice. (2016, 2 diciembre). Gyula Kosice, un visionario en el arte contemporáneo (ArtOnline)

[Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JJYYKiAP0zE>

Museo Kosice. (2016b, diciembre 3). Planeta Kosice (Documental en Museo Kosice) [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=06Hui8CkAFc>

Obras. (s. f.). Página Web Oficial de Cruz-Diez. <https://cruz-diez.com/es/works/>

Sirlin, Eli. (2005). La luz en el teatro : Manual de iluminación. Instituto Nacional del Teatro.

Zajonc, Arthur. (2015). Luces entrelazadas: La luz de la naturaleza y la luz de la mente. Capturar la luz: La historia entrelazada de la luz y de la mente (nº 2., 1., 390., 13, 23.). Ediciones Atalanta, S.L.

Zajonc, Arthur. (2015). Menos luz: una visión contemporánea. Capturar la luz: La historia entrelazada de la luz y de la mente (nº 2., 1., 390., 295, 333). Ediciones Atalanta, S.L.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA

Historia de la electricidad. (2013). Universidad Epec. <https://web.epec.com.ar/docs/educativo/institucional/historia.pdf>

José Roberto García Chávez. (2019). Hacia una Arquitectura Bioclimática Sostenible y Resiliente, Arquitectura Bioclimática Sostenible en Europa II. Universidad Autónoma Metropolitana.

Manuel, B. M., & Salvador, T. B. (1994b). Deficiencia visual: aspectos psicoevolutivos educativos. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=4814>

Mercedes, G. R. (2017) . La luz en la arquitectura islámica: Mezquita del Rey Abdul-Aziz y Abu-Bakr I Archivo Digital UPM. <https://oa.upm.es/47412/>

Contenido: 5

Breve descripción:

Este Laboratorio se centra en la experimentación, innovación, diseño sostenible y creatividad mediante nuevos materiales.

Este laboratorio ofrece una combinación de teoría y práctica, basada en la experimentación y el prototipado, proporcionando a los participantes los conocimientos y habilidades necesarias para innovar en el uso de materiales avanzados. Valora la relación entre materiales y proyecto de diseño, explorando nuevos materiales innovadores y sostenibles, generando nuevas aplicaciones, nuevos desarrollos o lenguajes materiales.

También prestaremos atención a los valores emocionales de los materiales, a partir de las propiedades técnicas y sensoriales, y su relación e interacciones con el usuario, así como sus propiedades dinámicas.

Los materiales sostenibles generan un impacto que influye en la industria y la sociedad. La innovación basada en materiales nos permite desarrollar nuevas iniciativas, encontrar soluciones más responsables y poner en marcha procesos de diseño más creativos.

La asignatura abordará materiales avanzados, pero también estudiará las prácticas de diseño que pueden surgir de materiales populares, tradiciones vernáculas, reflejando los materiales, técnicas y estilos propios de un contexto local y arraigados a la realidad cultural, económica, climática y social. . .

Objetivos Formativos:

- Ampliar conocimiento sobre materiales innovadores y sostenibles.
- Conocer y aprender de las normas específicas vinculadas a las propiedades mecánicas, físicas, químicas o térmicas de cada material. Estos estándares guiarán a los diseñadores en la elección de los materiales a la hora de desarrollar un proyecto de diseño, así como innovar con nuevos materiales o reinventarse con materiales existentes.
- Seleccionar y aplicar materiales, tecnologías y procesos de fabricación en el diseño y la especificidad de los procesos de desarrollo.
- Adquirir habilidades para la idea de aplicaciones de nuevos materiales.
- Experimentar y prototipar con nuevos materiales y tecnologías relacionadas con el fin de generar nuevas aplicaciones materiales, nuevos desarrollos materiales o nuevos lenguajes materiales.
- Evaluar los aspectos de sostenibilidad e impacto ambiental de los materiales para su aplicación en la industria.
- Generar una narrativa y estrategia sólidas para posicionar un material dentro del mercado o sector con éxito.
- Proporcionar al estudiante la capacidad de entender los materiales no como consecuencia final del

procedimiento del proyecto, sino como un instrumento a incorporar en la primera etapa del proceso, ya sea como método de exploración de ideas o como premisa del proyecto.

Recomendaciones

Se recomienda cursar esta asignatura para cualquier estudiante de grado en diseño con curiosidad e interés por los materiales y la exploración de sus posibilidades. El contenido multidisciplinar hace que la asignatura esté abierta a todas las menciones, siendo la más adecuada Diseño de Producto.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

- Fundamentos de los materiales.
- Materiales en contexto y en uso.
- Los materiales como fuente de inspiración. Estrategias: Biomimetismo, nanotecnología...
- Sostenibilidad, industria y sociedad.
- Materiales vernáculos.
- Materiales inteligentes y adaptativos.
- Narraciones, lenguajes e interacción.

Metodología docente:

El curso se estructurará principalmente en sesiones intensivas a lo largo del semestre, en formato de cápsulas de conocimiento, talleres, presentaciones y visitas a contextos concretos. Los conocimientos adquiridos en cada sesión se complementarán con un trabajo de investigación y acción más continuado, en forma de proyecto personal, basado en el seguimiento y soporte del trabajo autónomo del alumno, a través de tutoría individual y colectiva.

- Clases teóricas, casos prácticos y visualización de ejemplos aplicados para ilustrar los contenidos de la asignatura.
- Visitas a centros de tecnología y materiales, industria y otros agentes del ámbito del conocimiento.
- Aplicación de sistemas de generación de ideas mediante el uso de materiales en primera instancia.
- Exploración de métodos de investigación que pueden resultar útiles para la comprensión de nuevos materiales.
- La experimentación y el prototipado como método de creación, exploración y validación
- Desarrollo de otros métodos de autoanálisis para evaluar los resultados obtenidos.
- Trabajo individual y/o grupal centrado en el uso y/o creación de nuevos materiales.
- Presentación del trabajo.
- Visualización de documentales sobre las últimas investigaciones sobre materiales.

Actividades formativas:

- Visitas a centros materiales, expertos en el aula, industria y artesanía.
- Cápsulas de conocimiento y talleres temáticos
- Talleres de experimentación y prototipado
- Participación en correcciones y otros
- Visualización autónoma de los materiales y contenidos propuestos
- Trabajo de investigación, análisis, diseño y desarrollo y aplicación de un material nuevo en un contexto concreto.

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 trabajo de la asignatura se realizará individualmente o por parejas.

Las competencias de esta asignatura se evaluarán de la siguiente manera:

- Entrega y presentación de un trabajo de investigación, 30%.
- Trabajo de ideación, 30%
- Proyecto de experimentación, desarrollo y prototipado de un nuevo material/aplicación o proceso creativo vinculado a un material, 40%

Para cada una de las actividades evaluables se propondrá una rúbrica basada en los siguientes conceptos: rigor, capacidad creativa y de resolución, profundidad y desarrollo, y capacidad de presentación y argumentación.

La asistencia a clase y visitas externas es obligatoria. La falta de asistencia injustificada a más de un 20% de éstas comporta una calificación de No Presentado.

No se admitirán envíos de ejercicios o trabajos fuera de los plazos establecidos o sin los requisitos mínimos de presentación solicitados.

Para poder optar a la reevaluación, el estudiante debe haber asistido a más del 80% de las clases/visitas y haber presentado los ejercicios propuestos.

La reevaluación puede consistir en una corrección/ampliación de los ejercicios trabajados previamente o una prueba de síntesis final para evaluar la adquisición de las competencias.

La nota máxima que se podrá escoger en la reevaluación será un 6 y sustituirá al resto de notas.

Proceso de revisión

El profesor comunicará el proceso de revisión al evaluar los trabajos.

Bibliografía y Recursos

- William McDonough, Michael Braungart. "Cradle to Cradle = de la cuna a la cuna: rediseñando nuestra forma de hacer las cosas". SAMcgraw - Hill/Interamericana de España
- Chris Lefteri. (2009). "Ingredientes". Chris Lefteri Design Ltd.
- Dalcacio Reyes. (2010). "El diseño de productos en la era sostenible". Taschen. París.
- David Bramston. "Bases del diseño del producto. Materiales". Ed.pad Parramón Arquitectura y diseño.
- Etienne Guyon – Alice Pedregosa – Beatrice Salviat. "Materias y materiales. De "¿Quién es fait le monde?" Editor: Belin (23 de marzo de 2010 Colección: Bibliothèque scientifique
- Frank Kaltenbach (ed.). (2007). "Materiales translúcidos, vidrio, plástico, metal" Ed Gustavo Gili. Barcelona.
- George M. Beylerian – Andrew Dent. "Ultramateriales. Maneras en las que "La innovación en materiales cambia el mundo". Ed. Blume.
- Guillermo Aguilar Sahagún. "Hombre y materiales". Ed.FCE Fondo de Cultura México económico.
- Guillermo Aguilar Sahagún, Salvador Cruz Jiménez, Jorge Flores Valdés. "A mira el asunto." Ed.FCE México Fondo de Cultura Económica.
- Janine M. Benyus. "Biomimetismo. Cómo innova la ciencia inspirándose en naturaleza". Ed. Tusquets.
- Javier Peña Andrés. (2009). "Selección de materiales en el proceso de diseño". Ediciones CPG.
- Klaus-Michael Koch. (2004). "y tejido". Ed Prestel. Múnich.
- Linda Nussbaumer. (2011). "Diseño inclusivo: una necesidad universal". Fairchild Pubns. Wilmington.
- "Mater en curso. "Nuevos materiales, nueva industria". Barcelona
- Asignatura "Mundo de los materiales 3. materiales innovadores para la arquitectura y el diseño" Ed.Frame Editores
- Pedro Zumthor. (2006) "Atmósferas" Ed Gustavo Gili. Barcelona.
- Rafael Serra (1993). "Usted dinamiza la arquitectura". Ediciones UPC. Barcelona.
- Rob Thompson. (2009). "Procesos de fabricación para profesionales del diseño". Thames & Hudson. Nueva York.
- Roberto Verganti. (2009). "Innovación impulsada por el diseño: cambiando las reglas de Competencia para innovar radicalmente lo que significan las cosas." Negocios de Harvard Prensa Escolar. Boston.
- S. Kalpakjian, SR Schmid. (2008). "Fabricación, ingeniería y tecnología". Ed. Pearson Education, México.

Recursos digitales- Sitios web:

<http://www.materialconnexion.com>

<http://es.materfad.com/materiales>

<http://www.inventables.com>

<http://www.materialslibrary.org.uk>

<http://www.materia.nl>

<http://www.materio.com>

<https://mtrl.com/en/>