



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

ART, DISSENY I SOCIETATS

Víctor Tur Garcia

Profesor Responsable: Víctor Tur Garcia

Grupo: 1,2,101,102,201,202

Código: 105710

Créditos: 6 ECTS

Curso: 1

Semestre: 1

Tipología: Formació Bàsica

Materia: Arte

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
1	10:30 - 12:00	Víctor Tur Garcia
2	09:00 - 10:30	Víctor Tur Garcia
101	09:00 - 10:00	Víctor Tur Garcia
102	12:30 - 13:30	Víctor Tur Garcia
201	11:00 - 12:00	Víctor Tur Garcia



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:

Dentro del grado, Arte, Diseño y Sociedades (ADS) tiene una función introductoria y la voluntad de analizar críticamente los procesos creativos del mundo contemporáneo. El diseño y el arte son centrales, pero se estudian en relación con otras disciplinas y manifestaciones culturales, y sin perder de vista los contextos sociopolíticos de los que forman parte.

Cada lección de plenarias aborda un tema relacionado con la estética, la crítica cultural o la práctica del diseño y el arte (siempre a partir de lecturas y casos concretos que aporten perspectiva y un cierto bagaje al alumnado), mientras que los seminarios recurren a la participación (en forma de debates y tareas específicas) para profundizar en las cuestiones tratadas en las clases a través de la práctica del diseño y el arte.

Objetivos Formativos:

- Expandir las presunciones del alumnado en lo que respecta al arte y el diseño.
- Situar las acciones creativas singulares en marcos sociales y culturales contemporáneos.
- Integrar herramientas teóricas y un glosario de conceptos que favorezcan el análisis crítico o que, directamente, puedan aplicarse en el ejercicio del arte y el diseño.
- Adoptar una visión que supere a las categorías disciplinarias o que las entienda en diálogo con otras manifestaciones creativas, técnicas y políticas.
- Incorporar recursos de lecto-escritura para la redacción y crítica de textos, estableciendo puentes cognitivos con proyectos de arte y diseño.
- Introducir unas nociones básicas para la investigación académica y, al mismo tiempo, entender el rango de posibilidades de la investigación a través de la práctica del diseño y el arte.

Recomendaciones

- En las clases plenarias de ADS no está permitido el uso de teléfonos móviles, tabletas ni ordenadores portátiles. Por el contrario, en los seminarios es recomendable la presencia de dispositivos que faciliten la investigación.
- Cuando se entrega un ejercicio para ser evaluado se está declarando su autoría y originalidad: es importante acreditar fuentes textuales y gráficas y no incurrir en ningún tipo de plagio.
- Por razones obvias en un contexto de aprendizaje y por una cuestión de responsabilidad académica, el uso de herramientas de inteligencia artificial generativa para la redacción está completamente prohibido (salvo en aquellos ejercicios que especifiquen lo contrario).
- El aula es un espacio de aprendizaje y de intercambio de ideas pero sobre todo es un espacio seguro donde el alumnado debe sentir que se le escucha y respeta (esto es especialmente importante en los seminarios donde se debate y se trabaja en grupo).

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

- Lección 1. Introducción.
- Lección 2. Cotidianidad y objetos.
- Lección 3. Metáforas, analogías y principios de semiótica.
- Lección 4. Comida, bebida y comensalidad.
- Lección 5. Teoría y práctica del color.
- Lección 6. Binarismo de género y objetos.
- Lección 7. Antropología del don.
- Lección 8. Belleza, monstruosidad y conceptos de estética.
- Lección 9. Proyección de futuros.
- Lección 10. Modernidad y Teoría Crítica.
- Lección 11. Espacio doméstico.
- Lección 12. Artes textiles.
- Lección 13. Prácticas colaborativas y co-diseño.

Metodología docente:

Las sesiones plenarias son discursivas con acompañamiento audiovisual, proporcionando herramientas de análisis crítico para el alumnado, a la vez que presentan lecturas y casos de arte y diseño que pueden ser de interés. Los seminarios apuestan por la participación y el trabajo colectivo (se alejan del formato de clase magistral propio de las plenarias).

Actividades formativas:

Para realizar un seguimiento continuo de la evolución del alumnado, la asistencia contará el 10% de la nota y habrá siete ejercicios formativos que sumarán el 60%. Al final del semestre habrá un examen escrito (30%) a partir de los proyectos de arte y diseño comentados durante el curso que deberá relacionarse con los contenidos teóricos de las clases. El cómputo de la asignatura es el siguiente:

- Asistencia 10%
- 4 tareas (plenarias) 30%
- 2 tareas (seminarios) 10%
- Proyecto final (seminarios) 20%
- Examen 30%

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.

Cada asignatura definirá el uso de herramientas de IA generativa en las actividades evaluables según uno de los tres niveles siguientes: uso no permitido; uso restringido a tareas concretas indicadas por el profesorado; o uso permitido como parte del proceso de trabajo, siempre que sea declarado y justificado.

Cuando la IA haya intervenido de manera relevante en una actividad evaluable, el estudiante deberá declarar qué herramienta ha utilizado, con qué finalidad, en qué fase del trabajo y qué revisión, selección o transformación ha realizado posteriormente.

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.

Proceso de revisión

La revisión se puede solicitar al profesor y se realizará según calendario lectivo.

Resultados de aprendizaje de la materia

Conocimientos

Relacionar los estilos artísticos, arquitectónicos y del diseño con contextos históricos concretos mediante la realización de cronogramas. (KT01)

Describir contextos específicos del diseño y el arte a partir de la lectura de artículos de historia y crítica de dicho ámbito. (KT02)

Habilidades

Diferenciar entre el tema y los objetivos de un ensayo académico de historia y crítica del arte y del diseño. (ST10)

Competencias

Generar un ensayo académico de crítica del diseño y/o un proyecto de investigación en el ámbito del arte desde un posicionamiento teórico-crítico. (CT06)

Resultados de aprendizaje de la titulación

Conocimientos

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

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.

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

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

Bibliografía y Recursos

Adorno, TW & Horkheimer, M. (2007). «Concepto de Ilustración. Excurso I: Odiseo, o mito e Ilustración» A Dialéctica de la Ilustración (J. Chamorro Mielke, Trad.). Akal. (Obra original publicada en 1944).

Attfield, J. (2000). Wild Things. The Material Culture of Everyday Life. Berg.

Barthes, R. (2017). "El mito hoy". En Mitologías (C. Mora, Trad.). Ático de los Libros. (Obra original publicada en 1957).

—(2021). "El efecto de realidad". En El susurro del lenguaje (C. Fernández Medrano, Trad.). Paidós. (Obra original publicada en 1984).

Buckley, C. (2025). Made in Patriarchy. Bikini Books & Clube del Livro del Design.

Homero (2026). La Odisea (P. Sabaté, Trad.). Bernat Médico - La Casa de los Clásicos.

Mauss, M. (2002). The Gift. Forma y reason para Exchange en Archaic Societies (WD Halls, Trad.). Routledge. (Obra original publicada en 1954).

Sansi, R. (2014). Arte, Anthropology and the Gift. Routledge.

Stenton, S. (2024). «In Search of the Unpredicted. Walking en Spaces of Open Enquiry». En Gomme L. & Liebe, JS (Eds.) Walking as Research Practice. Roma Publicaciones.