



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

DISSENY PER A L'IDENTITAT

Mariona Bros Ardévol

Professor Responsable:

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

Codi: 105755

Crèdits: 6 ECTS

Curs: 2

Semestre: 2

Tipologia: Obligatoria

Matèria: Cultura del Disseny

Horaris:

Grup	Horaris	Professor
1	Dimecres 12:00 - 13:30	Mariona Bros Ardévol
2	Dimecres 10:15 - 11:45	Mariona Bros Ardévol
101	Dimecres 08:30 - 10:00	Mariona Bros Ardévol
201	Divendres 08:30 - 10:00	Mariona Bros Ardévol
202	Divendres 10:15 - 11:45	Mariona Bros Ardévol



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

Índex de la Guia Docent

Presentació de l'assignatura

Recomanacions

Continguts

Metodologia

Avaluació

Bibliografia i Recursos

Resultats d'Aprenentatge

Presentació de l'assignatura

Breu descripció:

Si el disseny pot projectar, construir, contradir, desplaçar o resignificar identitats, també les indentitats interpel·len i afecten profundament la disciplina del disseny.

L'assignatura es proposa com un espai on reflexionar i accionar les diferents relacions entre els conceptes "disseny" i "identitat": no sols "disseny per a" la identitat, sinó "disseny entorn de" la identitat, disseny "en resposta a" la identitat o disseny "malgrat" la identitat.

L'aproximació a aquestes relacions es farà posant el focus en l'individu, en el territori i en la col·lectivitat, i fonamentant-se en perspectives de caràcter interseccional, decolonial o mutualista.

Objectius Formatius:

1. Incorporar un coneixement complex envers les nocions d'identitat, les seves construccions i modes en que accionen.
1. Desenvolupar un posicionament crític vers l'entorn identitari amb relació al disseny.
2. Reconèixer, dins dels diferents entorns d'expertesa del disseny, patrons, codis i convencions transmissores d'identitat.
3. Fer visible la identitat latent en els objectes, en les imatges, en les narratives i en els espais que envolten els humans.
4. Detectar i diferenciar situacions de mediació identitària en contextos no convencionals: aquelles imatges que projecten identitat en llocs no previstos.
5. Dissenyar imatges que projectin identitat en diferents formats i per a diferents contextos
6. Produir manifestacions que aportin transformacions sostenibles per a contextos concrets, a través d'estratègies de formalització pròpies del disseny, tals com: espacials, objectuals, gràfiques, audiovisuals o performatives.

Recomanacions

El Campus virtual és la principal eina de comunicació entre professores i alumnat. Per això, es recomana consultar-ho sovint.

Només l'assistència regular a les sessions assegura l'adequat seguiment dels continguts i exercicis de l'assignatura, que n'assumeixen la presencialitat. És responsabilitat de l'estudiant assumir les conseqüències que es derivin de la seva manca d'assistència.

Es recomana realitzar les lectures recomanades així com treballar els material complementari per un bon assoliment correcte de la matèria.

L'ús de IA queda limitada a assistent de recerca, no s'accepten texts ni dissenys fets amb aquestes eines.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

L'assignatura s'estructura en 3 blocs temàtics:

1. Identitats encossades, identitat individual/social i identitat i cultura
2. Identitats més que humanes i entrellaçaments multi-especies.
3. Tecnocultures i identitats digitals.

En cada bloc es realitzen lectures que ajuden als estudiants a situar el marc general del tema i les idees principals;

s'analitzen projectes d'art i disseny que s'hi relacionin i l'alumnat realitza les tasques pertinents.

Cada bloc compta amb la participació d'una persona invitada que impartirà una conferència relacionada amb el tema.

Metodologia docent:

La metodologia docent que proposa l'assignatura es basa a abolir la tradicional separació entre teoria - pràctica, fent que fonamentació i acció apareguin en un mateix espai-temps amb la voluntat d'assolir una mateixa finalitat. És per això que al llarg de l'assignatura s'aniran suggerint diferents reptes i exercicis. Per tal de resoldre'ls, l'alumnat requerirà l'adquisició de certs coneixements –a través, de lectures, de visionaments, de visites externes o de convidats a l'aula–; però també a través de l'autoproducció d'aquells coneixements que considerin necessaris, i de la capacitat de dissenyar.

Activitats formatives:

Les activitats formatives plantejades s'estructuren al voltant de cada un dels blocs i es realitzaran tant a les sessions de seminari com de plenàries.

Es realitzaran exercicis curs i reptes de disseny en cada bloc.

Anàlisi interpretatives d'obres de disseny i art

Treball amb els textos

En cada bloc comptarem amb la conferència d'una persona invitada.

Avaluació

Normativa general d'avaluació

Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0. Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.

La menció de matrícula d'honor es pot atorgar a l'alumnat que tingui una qualificació igual o superior a 9,0. El nombre de matrícules d'honor que s'atorgui no pot ser superior al cinc per cent de persones matriculades en una assignatura en el període acadèmic corresponent, excepte si el total de persones matriculades és inferior a vint, en el qual cas es pot atorgar una sola matrícula d'honor.

Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Cada assignatura definirà l'ús d'eines d'IA generativa en les activitats avaluable segons un dels tres nivells següents: ús no permès; ús restringit a tasques concretes indicades pel professorat; o ús permès com a part del procés de treball, sempre que sigui declarat i justificat.

Quan la IA hagi intervingut de manera rellevant en una activitat avaluable, l'estudiant haurà de declarar quina eina ha utilitzat, amb quina finalitat, en quina fase del treball i quina revisió, selecció o transformació ha realitzat posteriorment.

Sistema avaluació continua

El sistema d'avaluació d'EINA i de la UAB és d'avaluació continuada, l'objectiu de la qual és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.

El procés d'avaluació continuada ha d'incloure un mínim de tres activitats avaluatives, de dues tipologies diferents, distribuïdes al llarg del curs, cap de les quals pot representar més del 50% de la qualificació final.

_Exercicis curts (individuals): cada un d'ells comptarà un 5 % en la nota final.

_Reptes de disseny (en grup): cada un d'ells comptarà un 20% en la nota final.

_Assistència i nivell de participació i implicació de cada estudiant: comptarà un

10% en la nota final.

Per tal de poder fer la mitjana final, caldrà haver aprovat amb un 5, tant la part de plenaries com la part de seminaris.

Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat es realitzarà segons calendari lectiu.

Resultats d'aprenentatge de la matèria

Coneixements

Detallar els trets comuns i les especificitats de les disciplines del disseny a l'anàlisi crític dels diferents estils històrics o tendències actuals . (KT01)

Habilitats

Aplicar conceptes bàsics d'història i teoria del disseny i analitzar de manera crítica objectes, discursos i pràctiques, a partir de fonts bibliogràfiques. (ST10)

Debatre críticament els cànons i els criteris d'avaluació establerts en la cultura del disseny, amb una atenció especial a la perspectiva de gènere. (ST12)

Competències

Elaborar un assaig a partir d'una pregunta fonamentada sobre la cultura del disseny, integrant la capacitat d'argumentació, d'estructuració de continguts i d'ús adequat de referències documentals. (CT06)

Resultats d'aprenentatge de la titulació

Coneixements

Respondre a qüestions globals en relació amb el camp de coneixement del disseny i l'art, de les indústries culturals, el seu entorn institucional i els agents que intervenen en aquests.

Referenciar correctament les fonts documentals, la bibliografia necessària i el coneixement de l'entorn patrimonial tant per a la projecció com per a l'anàlisi i crítica raonada del disseny i/o l'art.

Descriure el marc legal i els valors deontològics i ètics de l'àmbit professional del disseny, així com els contextos i agents que els apliquen, posant especial èmfasi en els aspectes relacionats amb els drets democràtics, així com amb els drets humans i fonamentals.

Habilitats

Detectar problemes de disseny a partir de l'anàlisi d'objectes, elements de comunicació gràfica i espais amb una visió situada en el marc de la contemporaneïtat, l'accessibilitat universal i la igualtat d'oportunitats.

Aplicar criteris i valors ètics i estètics a la pràctica del disseny, considerant les dimensions formals dels entorns i la seva diversitat.

Adequar els llenguatges plàstics, l'ús dels mitjans i les tècniques artístiques a les intencions

comunicatives de cada projecte de disseny.

Emetre judicis de valor respecte a projectes de disseny, interpretant les dades i justificant la seva anàlisi crítica sobre la base dels coneixements adquirits sobre la comunicació gràfica, els espais i els objectes, així com als textos de referència..

Investigar amb esperit crític en l'àmbit del disseny i les seves disciplines afins, tenint en compte la innovació, l'experimentació i la constant renovació de les indústries culturals, així com els drets fonamentals i els valors democràtics i d'igualtat.

Sintetitzar coneixements de diverses fonts i procedències (estudis, treballs de camp, bibliografia, observacions directes o experiències de caràcter pràctic) ja siguin de l'àmbit del disseny com d'altres afins i/o auxiliars i disciplines afins pròpies de les indústries culturals.

Avaluar la viabilitat social, econòmica, ambiental i tecnològica d'un projecte de disseny, incorporant la perspectiva de gènere i la diversitat com a criteris analítics clau, i garantint el respecte als drets fonamentals, la sostenibilitat i els valors democràtics.

Competències

Proposar solucions de disseny creatives, així com conscienciades, social i ambientalment sostenibles, en atenció als ODS.

Gestionar tasques relacionades amb el disseny de manera autònoma, planificant i organitzant els temps i els processos en el marc d'un encàrrec professional i/o acadèmic.

Aplicar el coneixement adquirit a la resolució de projectes de disseny i art amb una execució professional que tingui en consideració a la diversitat d'usuaris i/o receptors.

Elaborar informes professionals i acadèmics en relació amb l'àrea del disseny, les arts i les seves disciplines auxiliars.

Bibliografia i Recursos

Hall, Stuart, and Paul du Gay, eds. 1996. Questions of cultural identity. London: SAGE.

Gupta, Akhil, and James Ferguson, eds. 1997. Culture, power, place: Explorations in critical anthropology. Durham, NC: Duke Univ. Press.

Kurzwelly, Jonatan; Pérez, Moira; Spiegel, Andrew D. (2023). "Identity politics and social justice". Dialectical Anthropology. 47 (1): 5–18

ANZALDÚA, Gloria (2016) "Movimientos de rebeldía y las culturas que traicionan" y "Penetrar en la serpiente" en Borderlands/La frontera, Capitán Swing, Madrid

HARAWAY, Donna (2019) "Pensamiento tentacular" en Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno, Consonni, Bilbao

TSING, Anna (2017) "Prólogo. Aroma de otoño" y "Las artes de la observación" en La seta del fin del mundo, Capitán Swing, Madrid,

FRANCO, Marta G. (2024) "Memoria de la innovación desde abajo" en Las redes son nuestras: una historia popular de internet y un mapa para volver a habitarla, Consonni

STEYERL, Hito (2025) "Introducción" y " 'La parte más difícil': creación estadística de imágenes y economías de guerra" en Medios calientes. Las imágenes en la era del calor, Caja Negra, Buenos Aires,