

Laboratoris de Creació 2

Yuri Alemany Mascareñas, Guillem Blasi i Moreno, Marta Cerdà Alimbau, Manuel Cirauqui Esbec, Marcelo De Medeiros Cuenca, Edgar Mestre Lara, Javier Nieto Cubero, Diego Ramos Carrascosa

Professor Responsable: Javier Nieto Cubero

Contingut: 1,2,3,4,5

Codi: 106070

Crèdits: 3 ECTS

Curs: 3

Semestre: 1

Tipologia: Obligatòria

Matèria: Mitjans d'Expressió

Horaris:

Contingut	Horaris	Professor
1	Divendres 08:30 - 12:00	Javier Nieto Cubero
		Marta Cerdà Alimbau
2	08:30 - 12:00	Javier Nieto Cubero
		Yuri Alemany Mascareñas
3	08:30 - 12:00	Javier Nieto Cubero
		Manuel Cirauqui Esbec
4	Divendres 08:30 - 12:00	Javier Nieto Cubero
		Edgar Mestre Lara
		Guillem Blasi i Moreno
5	12:00 - 15:30	Javier Nieto Cubero
		Marcelo De Medeiros Cuenca
		Diego Ramos Carrascosa



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

Presentació de l'assignatura

Laboratoris de Creació II és una assignatura pràctica que explora la creació i la materialitat a través de l'experimentació i el desenvolupament de projectes en diverses disciplines del disseny. Són laboratoris que ofereixen un espai per a la recerca, la innovació i la col·laboració, utilitzant diferents materials, tècniques i eines.

Resultats d'aprenentatge de la matèria

Coneixements

Relacionar els llenguatges plàstics amb les possibilitats comunicatives i expressives de les diferents tècniques artístiques. (KT03)

Habilitats

Aplicar les qualitats plàstiques i expressives en la formalització dels projectes de disseny. (ST04)

Utilitzar els recursos tècnics i expressius de les diferents disciplines artístiques per generar imatges. (ST08)

Competències

Desenvolupar projectes artístics en diferents formats: edicions, instal·lacions, peces per a exposició, etc. (CT01)

Combinar les tècniques artístiques tradicionals amb els mitjans digitals de manipulació de la imatge. (CT04)

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.

Catalogar els materials, les seves qualitats i principis físics en relació amb la conceptualització i formalització de projectes de disseny, observant criteris mediambientals i de sostenibilitat.

Categoritzar les tecnologies i els processos de producció i els seus respectius costos en relació amb la conceptualització i formalització de projectes de disseny, sense desatendre els criteris de rigor i qualitat formal en els acabats i els detalls.

Referenciar coneixements essencials de les ciències i disciplines auxiliars del disseny, com l'antropometria, l'ergonomia, la comunicació visual, els mètodes d'avaluació, el màrqueting, la prospecció, etc.

Demostrar el domini suficient de la llengua anglesa, equivalent al nivell B1 del MECR, tant en contextos comunicatius com quant a l'accés a coneixements i contextos culturals del disseny i els

seus àmbits adjacents.

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 les habilitats d'expressió plàstica i els coneixements de materials i tecnologies productives concorde al plantejament d'un projecte de disseny.

Proposar solucions a problemes de disseny (o altres àmbits en els quals el disseny pugui aportar respostes) amb claredat i referint el vocabulari específic de l'àrea, així com les tècniques d'expressió i representació adequades.

Representar gràficament espais, volums, plans i superfícies, utilitzant les tècniques característiques del disseny.

Utilitzar mitjans informàtics i tecnologies digitals concordes amb els processos de creació i projectació en l'àmbit del disseny

Estructurar la informació visual, jerarquititzant-la i aplicant amb criteri les diferents famílies tipogràfiques i la seva arquitectura de lletra.

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, amb capacitat d'adaptació, el desenvolupament de projectes de disseny de manera individual o en equip, en el marc de les organitzacions empresarials i institucions en què es

produeixen.

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.



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

Contingut: 1

Breu descripció:

Identitat gràfica animada a partir de comportament tipogràfic animat.

Objectius Formatius:

- Definir un comportament tipogràfic animat sobre la base d'una idea.
- Crear una identitat a partir del comportament audiovisual.
- Construir una identitat dinàmica i escalable. De manera que amb un (o diversos) comportaments animats puguem donar solució a totes les peces animades de la identitat que hem de desenvolupar.

Recomanacions

Treball en grups 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

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

Metodologia docent:

Treball a classe amb tutories. Petites càpsules de programari combinat amb exposició de Case Studies.

Activitats formatives:

- Definició del comportament audiovisual.
- Creació de la identitat animada.
- Presentació

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.

L'avaluació es durà a terme mitjançant tres exercicis.

1. Definició del comportament animat. 25% nota final
2. Creació de la identitat animada basada en tipografia cinètica. 50% nota final

3. Presentació i exposició del projecte. 25% nota final

Procés de revisió

Es valorarà la conceptualització i execució de les activitats 1 i 2 i la qualitat de la presentació a l'activitat 3. A més d'un seguiment diari i l'assistència i la participació a classe al llarg de les 3 activitats.



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

Bibliografia i Recursos

Case Studies.

Estudis de referència

Petites càpsules de Programari

Contingut: 2

Breu descripció:

És una continuació i evolució natural del "taller de creació 1. Fotografia i direcció d'art"

En aquesta assignatura entendrem la visió, la feina i la convivència d' un/a Director/a d'Art amb la imatge en moviment.

I ho posarem en pràctica realitzant un projecte audiovisual.

Objectius Formatius:

Pensar, crear , escriure , dirigir, produir i postproduir.

La idea, el concepte, la narració i la realització.

Criteri. Saber escollir i fer.

Treballar en equip.

Recomanacions

Aquest taller de creació és recomanable per tothom que estigui interessat amb l'audiovisual, els continguts, la música, el vídeo art, la direcció d'art i la comunicació. Indistintament de quina especialització faci.



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

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

Introducció al llenguatge audiovisual.

Qui és qui i qui fa què, en el procés creatiu i de producció, en el món audiovisual.

Referències i Referents.

La direcció d'art i l'audiovisual

Tendències.

Cada alumne farà un projecte audiovisual personal.

Convidarem a directors/realitzadors.

Metodologia docent:

Fem.!

Aprenem fent.

Argumentem, compartim, desenvolupem i defensem les nostres idees.

Ser honestos i parlar del que ens interessa.

Aprofitem ara que encara tenim llibertat per expressar com som i que ens diferencia.

Fer una reflexió personal i aprofitar la assignatura per fer allò que volem fer.

Activitats formatives:

Propostes conjuntes i creació de continguts

Presentacions i debats a l'aula.

Argumentació, conceptualització i desenvolupament de projectes.

Realització i producció.

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.

L'objectiu de l'avaluació contínua és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo. La qualificació de l'assignatura correspondrà a la qualificació dels projectes, presencialitat, participació, aportació personal i grupal.

Les entregues previstes al programa es puntuaran de forma numèrica en base a 10 com a notes parcials. Per la nota final es tindran en compte les notes parcials en les diverses fases de l'assignatura així com l'assistència i el compliment de les entregues (20%), la idea o proposta (40%) i la formalització i presentació (40%).

Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat corresponent i es realitzarà durant la setmana indicada al calendari lectiu.



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

Bibliografia i 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 d'ors . Biografia del silencio. ed Siruela

Contingut: 3

Breu descripció:

Repetició del 3%

I si considerem les històries de l'art i el disseny com un llibre d'instruccions per ser interpretat, representat i piratejat? Virgil Abloh va dir una vegada que per fer alguna cosa original només cal canviar el 3% d'un objecte existent. I si apliquem aquest principi a les històries de l'art i el disseny? I si considerem les obres d'art com a mobles de codi obert i les instruccions de la taula d'Ikea com a poemes concrets? Potser el cosplay no és un comportament exclusivament humà, al cap i a la fi. A partir de tàctiques prefabricades i art d'apropiació, estudiarem variacions d'obres d'Enzo Mari, Sol LeWitt, Sherrie Levine, Esther Ferrer i Marcel Duchamp, entre d'altres.

Paraules clau: art d'apropiació, antidisseny, autoprojecte, cosplay, permutació, recreació, situacionisme, mostreig, variació.

Objectius Formatius:

L'objectiu d'aquest curs és desenvolupar un sentit crític i orientat a la pràctica de la mecànica de l'originalitat, és a dir, de l'originalitat com a "truc", tant en les seves aparicions a través de l'art contemporani com en les històries del disseny radical. La consciència d'aquest nivell d'operacions culturals, en què comprem constantment noves iteracions del que és "nou" mentre sabem perfectament que no ho és, serà la base d'un procés de producció en què els estudiants triaran el seu camí: tridimensional, audiovisual o teòric.

Aquesta assignatura s'imparteix en: Anglès (Internacional)

Les classes particulars es poden fer en: Català, Castellà, Anglès, Francès

Recomanacions

Aquest curs, "Remake 3%", serà d'especial interès per a tots aquells que vulguin explorar la intersecció de les pràctiques de disseny radical, l'art contemporani i el pensament crític. Si bé l'escenari històric d'aquesta intersecció, tal com l'examinarem, serà la societat consumista occidental de les últimes dècades, també observarem els moviments culturals i artístics produïts per cultures no alineades i corrents subterranis a les diverses latituds del Sud Global. Específicament, aquest curs està dissenyat per a estudiants que desenvolupin una pràctica que s'oposi als enfocaments ingenus, etnocèntrics i/o normatius d'"innovació" i/o "creativitat". En canvi, buscarem alternatives en què l'experimentació no creativa pugui desencadenar reflexos epifànics.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

Aquest curs pràctic i teòric s'ha concebut perquè els estudiants puguin triar el seu camí tot construint sobre una base comuna que permetrà un debat constant en grup.

Centrant-se en els aspectes quantitatius del gust, les tendències i l'interès social, el curs "Remake 3%" funcionarà com una construcció progressiva, tot i que no lineal, d'una carta de navegació. Destinat a futurs agents de la indústria cultural, conceptes com ara "art d'apropiació", "antidisseny", "autoprogettazione", "readymade", "permutació", "remake", "détournement", entre d'altres, apareixeran com a punts clau del mapa.

En definitiva, ens preguntarem si és possible assumir que la crisi de l'originalitat és també la crisi de la contracultura, i si la producció de "novetat" es pot equiparar a la de "l'alteritat". En aquest sentit, la funció és ficció i la forma... simplement no és suficient.

Metodologia docent:

Entès com un espai de creació i especulació, es combinaran sessions teòriques, visionat d'imatges i debat sobre lectures, amb sessions pràctiques on es desenvoluparan exercicis fora i dins de l'escola.

Activitats dirigides

- Classes teòriques: classes magistrals i debat en grup gran

Resultats d'aprenentatge: CE3,

- Taller de representació: assistència en la resolució de dificultats de representació gràfica.

Resultats d'aprenentatge: CE3, CE4, CE 9

- Presentació de treballs: presentació de resultats, avaluacions parcials i finals i ronda d'avaluacions.

Resultats d'aprenentatge: CE 3.2, CE 9.3,

Activitats supervisades

- Tutorials: tutorials per al seguiment i la correcció del projecte.

Resultats d'aprenentatge: CE 3.2, CE 4.1, CT 10, CT 15, CT 19

- Desenvolupament de projectes i aprenentatge de processos d'estampació. CE 3.2, CE 4.1, CE9.3, CT 10, CT 15, CT 19

Activitats autònomes

- Activitat: Informació i documentació: treball independent en la recerca de fonts, recollida d'informació, anàlisi i preparació documental de la mateixa.

- Resultats d'aprenentatge: CT19.

- Activitat: Elaboració de projectes: treball independent en la formulació de programes de disseny i el seu desenvolupament a partir de situacions simulades i directrius per al desenvolupament del projecte.

- Resultats d'aprenentatge: CE3, CE 4, CE 9, CT10, CT15, CT19

Activitats formatives:

El curs es dividirà en tres blocs: (1) Teories, (2) Exploració/Ideació, (3) Producció

- El bloc (1) consta de tres sessions dedicades a la presentació, visualització i debat de les referències principals dins del debat del curs sobre la "mecànica de l'originalitat" i les "economies no creatives".
- El bloc (2) dedica dues sessions perquè els estudiants identifiquin casos i fonts del seu interès personal específic, per a l'exploració de possibles escenaris de producció.
- El bloc (3), en les tres últimes sessions, se centrarà en la producció. Individualment o en grup, es demanarà als estudiants que produeixin artefactes físics i digitals en resposta a qualsevol dels paradigmes estudiats (l'"enfocament del 3%" d'Abloh, la "refotografia" de Levine, el "Pierre Menardisme" de Borges, el "readymade" de Duchamp, etc.).

Conclusió: El curs conclourà amb una presentació/exposició pública dels treballs produïts pels estudiants.

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.

Cadascun dels tres blocs de "Remake 3%" implicarà una metodologia d'avaluació.

Bloc d'avaluació (1):

Assistència 30%
Participació activa / debat 40%
Visites i lectures completes 30%

Bloc d'avaluació (2):

Assistència 30%

Ideació del projecte: Narrativa 30%, Qualitat visual 20%, Factibilitat 20%

Bloc d'avaluació (3):

Assistència 30%

Ideació del projecte: Narrativa 30%, Qualitat visual 20%, Execució/presentació 20%

Assistència mínima per avaluar: 80%

En cas d'absència, s'haurà de lliurar el certificat corresponent i acordar el lliurament dels treballs pendents. L'avaluació dels exercicis es farà al llarg del curs. En cas d'un exercici suspès o una nota baixa, l'estudiant podrà presentar una nova versió del treball al final del curs per a la seva reavaluació.

La no presentació total o parcial de les tasques, així com l'absència reiterada i injustificada a les sessions presencials, comportarà la qualificació de "no avaluable".

Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat pertinent i es durà a terme durant la setmana indicada al calendari acadèmic.

L'estudiant que vulgui presentar un treball per a una reavaluació donada a un estudiant suspès o per una absència justificada pot presentar el treball pendent al final de la primera setmana de recuperació seguint els mateixos requisits que el primer lliurament.

Bibliografia i Recursos

Bibliografia:

Conferència pública de Core Studio: Virgil Abloh, "Insereix aquí un títol complicat", 30 d'octubre de 2017

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

Marcel Duchamp, "A propòsit dels Readymades", 1961.

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

Barbara Kruger/Supreme: qui està segrestant a qui?

Graphéine, 19 de gener de 2022. <https://www.grapheine.com/en/history-of-graphic-design/barbara-kruger-supreme-who-is-hijacking-whom>

Alexandra Midal, Disseny per accident. Per a una nova història del disseny, Londres: Sternberg Press, 2019

Enzo Mari, Proposta per un'Autoprogettazione, Milà: 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 grup, Democràcia, Nova York: Dia Art Foundation, 1989

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

Liz Linden, «Reenquadrant imatges: llegint l'art de l'apropiació», Art Journal, hivern 2016, 75 (4): 40–57.

"Mode d'emploi du détournement" a Situationist International Anthology, edició revisada i ampliada, PM Press, 2024. Disponible: <https://www.bopsecrets.org/SI/detourn.htm>

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

Contingut: 4

Breu descripció:

En aquest laboratori de creació explorarem les possibilitats que ofereixen les noves eines d'intel·ligència artificial generativa com a suport als processos de disseny. L'objectiu és comprendre com integrar-les amb criteri, de manera crítica i conscient, al llarg d'un procés de disseny complet, analitzant com poden aportar valor als projectes i com contribueixen a redefinir el rol del dissenyador en el context contemporani.

Per assolir aquest objectiu, es desenvoluparà un projecte transversal centrat en la creació de la identitat d'un festival fictici. Aquest projecte actuarà com a fil conductor per experimentar amb diferents eines d'intel·ligència artificial al llarg de totes les fases del procés de disseny, des de la definició estratègica i la conceptualització fins al desenvolupament de la identitat visual, les seves aplicacions i la formalització final.

Mitjançant la pràctica, l'experimentació i la reflexió crítica, l'alumnat explorarà tant les potencialitats com les limitacions d'aquestes tecnologies, analitzant-ne l'impacte en el procés creatiu i descobrint com les seves limitacions poden esdevenir oportunitats per estimular la creativitat, afavorir el pensament crític i fomentar noves formes d'innovació en el disseny. L'objectiu final és que l'alumnat sigui capaç d'incorporar aquestes eines al seu procés de treball amb criteri, rigor i una mirada crítica, entenent-les com un recurs al servei del projecte i no com un substitut del pensament de disseny.

Objectius Formatius:

- Comprendre el potencial i les limitacions de les eines d'intel·ligència artificial generativa aplicades als processos de disseny i comunicació visual.
- Integrar eines d'intel·ligència artificial de manera crítica, ètica i estratègica dins de les diferents fases d'un projecte de disseny, des de la investigació fins a la formalització final.
- Definir i desenvolupar una identitat de marca coherent per a un festival fictici o especulatiu, articulant-ne el posicionament, el relat i el sistema visual.
- Experimentar amb metodologies de prototipat, iteració i exploració creativa, utilitzant la IA com a eina de suport al procés de disseny i no com a substitut del criteri professional.
- Aplicar criteris de direcció d'art i de disseny de sistemes visuals en la creació de recursos gràfics, aplicacions digitals i peces de comunicació.
- Argumentar i justificar les decisions de disseny adoptades al llarg del procés, demostrant capacitat crítica davant les propostes generades per eines d'IA.
- Treballar de manera col·laborativa en equips interdisciplinaris, gestionant processos creatius, distribuint responsabilitats i comunicant eficaçment els resultats.
- Presentar i defensar un projecte de disseny mitjançant recursos visuals, narratives i prototips que evidencin tant el procés de treball com el resultat final.

Recomanacions

No són necessaris coneixements previs en eines d'intel·ligència artificial, ja que l'assignatura està

concebuda com un espai d'exploració, experimentació i aprenentatge al voltant d'aquestes tecnologies. Tanmateix, l'alumnat que ja hi tingui experiència també hi trobarà un context per aprofundir-hi, qüestionar-ne els usos habituals, posar-los a prova i explorar noves metodologies i formes d'integració dins del procés de disseny.

Per al correcte desenvolupament de les sessions, és recomanable assistir a classe amb un ordinador portàtil propi que permeti experimentar amb les diferents eines, desenvolupar els projectes, documentar el procés i participar activament en les dinàmiques de treball.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

Assignatura transversal en format de taller i workshop en què l'alumnat desenvolupa, en equips, la identitat conceptual, visual i aplicada d'un festival fictici o especulatiu mitjançant la integració d'eines d'intel·ligència artificial al llarg de les diferents fases del procés de disseny.

La intel·ligència artificial s'entén com una eina de suport per investigar, analitzar, idear, generar, prototipar, editar i formalitzar propostes, sempre al servei del criteri, la direcció creativa i la presa de decisions de l'alumnat. L'assignatura posa l'accent en el desenvolupament d'un procés de treball crític i reflexiu, en què la tecnologia complementa el pensament de disseny, sense substituir-lo.

Metodologia docent:

L'assignatura combina sessions de taller amb píndoles pràctiques d'experimentació amb eines d'intel·ligència artificial generativa.

Cada sessió introdueix una eina, una metodologia o un cas d'ús específic aplicat a una fase concreta del procés de disseny. A continuació, els equips de treball desenvolupen el projecte del seu festival, experimenten amb diferents eines, generen i avaluen propostes, seleccionen els resultats més rellevants i avancen progressivament en la construcció i formalització de la identitat conceptual, visual i aplicada.

L'aprenentatge es fonamenta en una metodologia activa basada en l'experimentació, la iteració i la reflexió crítica, afavorint que l'alumnat integri les eines d'IA dins del seu procés de disseny amb criteri, autonomia i capacitat de presa de decisions.

Activitats formatives:

ACT 1: Anàlisi i estratègia de marca (30%) – Grupal

ACT 2: Identitat de marca (40%) – Grupal

ACT 3: Presentació i defensa oral del projecte (20%) – Grupal

ACT 4: Quadern de bitàcola digital (10%) – Individual

Nota final: mitjana ponderada de l'ACT 1 (30%), l'ACT 2 (40%), l'ACT 3 (20%) i l'ACT 4 (10%).

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.

ACT 1: Anàlisi i estratègia de marca (30%) – Grup al

ACT 2: Identitat de marca (40%) – Grup al

ACT 3: Presentació i defensa oral del projecte (20%) – Grup

ACT 4: Quadern de bitàcola digital (10%) – Individual

Nota final: mitjana ponderada de l'ACT 1 (30%), l'ACT 2 (40%), l'ACT 3 (20%) i l'ACT 4 (10%).

Procés de revisió

El procés de revisió i reavaluació es durà a terme durant les setmanes establertes pel calendari acadèmic de la Universitat.

Després de cada lliurament, l'alumnat rebrà un retorn individualitzat amb l'objectiu de comprendre els criteris d'avaluació aplicats, identificar els punts forts del treball i detectar els aspectes susceptibles de millora.

Durant el període de reavaluació, i en coherència amb la metodologia docent de l'assignatura, es facilitaran espais de tutorització, orientació i acompanyament perquè l'alumnat pugui revisar el seu procés de treball, incorporar les millores necessàries i assolir les competències i els resultats d'aprenentatge previstos.

Bibliografia i Recursos

Bibliografia

Maeda, John (2019) How to Speak Machine: Laws of Design for a Digital Age

Sinek, Simon (2018) Empieza con el porqué: Cómo los grandes líderes motivan a actuar

TED (2010). How Great Leaders Inspire Action | Simon Sinek | TED [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=qp0HIF3SfI4>

Osmani, Addy (2025). Beyond Vibe Coding: From Coder to AI-Era Developer. O'Reilly Media.

Olins, Wally (2004) Brand. Las marcas según Wally Olins

Arielli, E. i Manovich, L. (2024). Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media.

Manovich, L. (2019). AI Aesthetics. Strelka Press.

Doshi, A. R. i Hauser, O. P. (2024). "Generative AI enhances individual creativity but reduces the collective diversity of novel content". Science Advances, 10.

Mollick, E. (2024). Co-Intelligence: Living and Working with AI. Portfolio/Penguin.

Shneiderman, B. (2022). Human-Centered AI. Oxford University Press.

Vallor, S. (2024). The AI Mirror: How to Reclaim Our Humanity in an Age of Machine Thinking. Oxford University Press.

Crawford, K. (2021). Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence. Yale University Press.

UNESCO (2024). AI Competency Framework for Students.

Contingut: 5

Breu descripció:

Aquest laboratori planteja el material com a origen i motor del procés de disseny. A partir de l'anàlisi de les propietats físiques, mecàniques i sensorials d'un material, l'estudiant desenvoluparà una hipòtesi de recerca que permeti explorar noves aplicacions, comportaments o possibilitats d'ús mitjançant processos d'experimentació.

Cada alumne seleccionarà un material procedent del seu entorn immediat o vinculat als seus interessos personals. Aquest material es relacionarà amb una acció específica (habitar, unir, créixer, contenir, protegir, il·luminar, transformar, etc.), que actuarà com a condicionant del procés experimental. A partir d'aquesta relació es formularà una hipòtesi de treball que es desenvoluparà mitjançant assaigs, prototips i experimentacions successives.

El laboratori promou una aproximació oberta a la investigació material, entenent l'experimentació com una eina de projecte. La formalització final podrà adoptar diferents formats segons la naturalesa de cada investigació, entre els quals es contemplen:

- Desenvolupament de nous biomaterials a partir de residus o subproductes.
- Experimentacions sobre processos de biofabricació amb biocel·lulosa, miceli o altres sistemes biològics.
- Aplicacions experimentals dels materials en nous contextos funcionals.
- Hibridacions entre processos materials artesanals i tecnologies digitals o paramètriques.
- Objectes, sistemes o prototips que evidencien les noves propietats o comportaments descoberts durant la investigació.

El bloc entén el procés experimental com el principal resultat del projecte, prioritzant la capacitat d'investigar, documentar i generar coneixement a través del material.

Objectius Formatius:

En finalitzar el laboratori, l'estudiant disposarà d'eines per:

- Analitzar i comprendre les propietats físiques, mecàniques i sensorials dels materials.
- Relacionar les propietats dels materials amb usos, funcions i accions específiques.
- Formular hipòtesis de recerca a partir de l'observació i l'anàlisi mètrica.
- Desenvolupar processos d'experimentació mitjançant metodologies Do It Yourself (DIY) i Research through Design.
- Explorar processos de transformació i manipulació dels materials des d'una perspectiva experimental.
- Hibridar processos materials tradicionals amb tecnologies digitals, paramètriques o de fabricació contemporània.
- Documentar, analitzar i comunicar el procés d'investigació desenvolupat.

- Formalitzar els resultats de la investigació en forma de mostres, prototips, objectes o sistemes experimentals.

Recomanacions

Es recomana cursar aquesta assignatura per a qualsevol estudiant de grau en disseny amb curiositat i interès pels materials i l'exploració de les seves possibilitats. El contingut multidisciplinari fa que l'assignatura estigui oberta a totes les mencions, sent la més adient Disseny de Producte.

Continguts i Metodologia

Breu descripció:

El laboratori s'estructura al voltant d'un únic procés d'investigació desenvolupat durant totes les sessions. Cada estudiant construirà el seu propi itinerari experimental a partir d'un material escollit i una acció específica, entenent el procés de disseny com una successió d'hipòtesis, assaigs i verificacions.

La metodologia combina sessions teòriques, tutories individualitzades, experimentació al taller, presentacions col·lectives i activitats de recerca autònoma.

El procés es desenvoluparà en les fases següents:

1. Selecció del material

Identificació d'un material procedent de l'entorn quotidià o vinculat als interessos de l'estudiant.

2. Anàlisi material

Estudi de les propietats físiques, mecàniques, sensorials i productives del material seleccionat.

3. Definició d'una acció

Assignació d'una acció específica que actuarà com a condicionant conceptual del projecte (unir, créixer, contenir, protegir, il·luminar, habitar, transformar, etc.).

4. Formulació de la hipòtesi

Desenvolupament d'una pregunta o hipòtesi d'investigació que relacioni les propietats del material amb l'acció assignada.

5. Recerca de referents

Anàlisi de casos d'estudi, projectes, artistes, investigadors i tecnologies vinculades a la investigació plantejada.

6. Experimentació

Desenvolupament de proves, mostres i assaigs successius mitjançant processos manuals, digitals o híbrids.

7. Hibridació material

Exploració de la combinació entre propietats matèriques, processos biològics, fabricació digital i metodologies paramètriques quan la naturalesa del projecte ho requereixi.

8. Formalització

Presentació dels resultats en forma de mostres materials, prototips, sistemes experimentals o objectes que evidencïïn la investigació desenvolupada.

Metodologia docent:

L'assignatura es desenvolupa principalment mitjançant una metodologia de Research through Design, en la qual el coneixement es genera a través de l'experimentació directa amb els materials.

Les sessions combinen:

- Presentacions teòriques sobre materials, processos i referents.
- Tutories individualitzades de seguiment.
- Experimentació pràctica al taller.
- Sessions de crítica col·lectiva i debat.
- Visites a centres especialitzats en materials i innovació.
- Desenvolupament autònom del projecte entre sessions.

Es fomentarà especialment una actitud crítica, experimental i oberta al fracàs com a part inherent del procés de recerca, entenent l'error com una eina per generar nou coneixement material.

Activitats formatives:

- Presentacions teòriques sobre materials, processos i referents.
- Tutories individualitzades de seguiment.
- Experimentació pràctica al taller.
- Sessions de crítica col·lectiva i debat.
- Visites a centres especialitzats en materials i innovació.
- Desenvolupament autònom del projecte entre sessions.

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.

Els lliuraments previstos al programa es qualificaran numèricament sobre 10 com a notes parcials. La qualificació final de l'assignatura es calcularà a partir de les qualificacions obtingudes en les diferents fases:

- Hipòtesi i investigació inicial: 15 %
- Experimentació i treball a classe: 50 %
- Presentació final: 35 %

Per a cadascuna de les activitats avaluable es proposarà una rúbrica basada en els conceptes següents: rigor, capacitat creativa i de resolució, profunditat i desenvolupament, i capacitat de presentació i argumentació.

L'assistència a classe i visites externes és obligatòria. La manca d'assistència injustificada a més d'un 20% d'aquestes comporta una qualificació de No Presentat.

No s'admetran enviaments d'exercicis o treballs fora dels terminis establerts o sense els requisits mínims de presentació demanats.

Per poder optar a la reavaluació, l'estudiant ha d'haver assistit a més del 80% de les classes/visites i haver presentat els exercicis proposats.

La reavaluació pot consistir en una correcció/ampliació dels exercicis treballats prèviament o una prova de síntesi final per avaluar l'adquisició de les competències.

La nota màxima que es podrà escollir en la reavaluació serà un 6 i substituirà la resta de notes.

Procés de revisió

La revisió de les qualificacions es podrà sol·licitar al professorat responsable i es durà a terme durant la setmana indicada al calendari lectiu.

Bibliografia i Recursos

SENNETT, Richard. El artesano. Anagrama, 2009.

CHARNY, Daniel. The Power of making. V&A Publishing, 2011

WAGENSBERG, Jorge. La rebelión de las formas: o cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta.

Tusquets Editores, Barcelona, 2004 ASHBY, Michael; JOHNSON, Kara. Materials and Design. Elsevier Science & Technology, 2014.

BECERRA, Liliana. CMF design. Frame Publishers, 2016.

BENYUS, Janine. Biomimicry. Perennial, 2002.

CALLISTER, William. Fundamentals of materials science and engineering. John Wiley & Sons, 2001.

DEL CURTO, Barbara; PASSARO, Carla; FIORANI, Eleonora. La pelle del design. Lupetti, 2010.

FRANKLIN, Kate; TILL, Caroline. Radical Matter. Thames & Hudson Ltd, 2018.

KULA, Daniel; TERNAUX, Élodie. Materiology. Frame, 2009.

Recursos digitals- Llocs 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/>