

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

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 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

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.

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.

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.

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.

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:

Repetición del 3%

¿Y si consideramos las historias del arte y el diseño como un libro de instrucciones para ser interpretado, representado y pirateado? Virgil Abloh dijo una vez que para hacer algo original basta con cambiar el 3% de un objeto existente. ¿Y si aplicamos este principio a las historias del arte y el diseño? ¿Y si consideramos las obras de arte como muebles de código abierto y las instrucciones de la mesa de Ikea como poemas concretos? Quizá el cosplay no sea un comportamiento exclusivamente humano, al fin y al cabo. A partir de tácticas prefabricadas y arte de apropiación, estudiaremos variaciones de obras de Enzo Mari, Sol LeWitt, Sherrie Levine, Esther Ferrer y Marcel Duchamp, entre otros.

Palabras clave: arte de apropiación, antidiseño, autoproyecto, cosplay, permutación, recreación, situacionismo, muestreo, variación.

Objetivos Formativos:

El objetivo de este curso es desarrollar un sentido crítico y orientado a la práctica de la mecánica de la originalidad, es decir, de la originalidad como "truco", tanto en sus apariciones a través del arte contemporáneo como en las historias del diseño radical. La conciencia de este nivel de operaciones culturales, en la que compramos constantemente nuevas iteraciones de lo "nuevo" mientras sabemos 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 clases particulares se pueden realizar en: Catalán, Castellano, Inglés, Francés

Recomendaciones

Este curso, "Remake 3%", será de especial interés para todos aquellos que deseen explorar la intersección de las prácticas de diseño radical, el arte contemporáneo y el pensamiento crítico. Si bien el escenario histórico de esta intersección, tal y como la examinaremos, será la sociedad consumista occidental de las últimas décadas, también observaremos los movimientos culturales y artísticos producidos por culturas no alineadas y corrientes subterráneas en las distintas latitudes del Sur Global. Específicamente, este curso está diseñado para estudiantes que desarrollen una práctica que se oponga a los enfoques ingenuos, etnocéntricos y/o normativos de "innovación" y/o "creatividad". En cambio, buscaremos alternativas en las que la experimentación no creativa pueda desencadenar reflejos epifánicos.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Este curso práctico y teórico se ha concebido para que los estudiantes puedan elegir su camino construyendo sobre una base común que permitirá un debate constante en grupo.

Centrándose en los aspectos cuantitativos del gusto, tendencias e 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", "desvío", entre otros, aparecerán como puntos clave del mapa.

En definitiva, 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 "la alteridad". En este sentido, la función es ficción y la forma... simplemente no es suficiente.

Metodología docente:

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

Actividades dirigidas

- Clases teóricas: clases magistrales y debate en grupo grande

Resultados de aprendizaje: CE3,

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

Resultados de aprendizaje: CE3, CE4, CE 9

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

Resultados de aprendizaje: CE 3.2, CE 9.3,

Actividades supervisadas

- Tutoriales: tutoriales para el seguimiento y la 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, CE9.3, CT 10, CT 15, CT 19

Actividades autónomas

- Actividad: Información y documentación: trabajo independiente en la 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 directrices 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 debate de las principales referencias dentro del debate del curso sobre la "mecánica de la originalidad" y las "economías no creativas".

- El bloque (2) dedica dos sesiones para 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 grupo, se 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 Menard-ismo" 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.

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.

Cada uno de los tres bloques de "Remake 3%" implicará una metodología de evaluación.

Bloque de evaluación (1):

Asistencia 30%

Participación activa / debate 40%

Visitas y lecturas completas 30%

Bloque de evaluación (2):

Asistencia 30%

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

Bloque de evaluación (3):

Asistencia 30%

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

Asistencia mínima a evaluar: 80%

En caso de ausencia, deberá entregarse el certificado correspondiente y acordar la entrega de los trabajos pendientes. La evaluación de los ejercicios se realizará a lo largo del curso. En caso de un ejercicio suspendido o nota baja, el estudiante podrá presentar una nueva versión del trabajo al final del curso para su reevaluación.

La no presentación total o parcial de las tareas, así como la ausencia reiterada e injustificada en las sesiones presenciales, comportará la calificación de "no evaluable".

Proceso de revisión

La revisión puede solicitarse al profesorado pertinente y se llevará a cabo 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, "Inserta aquí un título complicado", 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.grapheine.com/en/history-of-graphic-design/barbara-kruger-supreme-who-is-hijacking-whom>

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

Enzo Mari, Propuesta por un Autoprogettazione, Milán: Galleria Milano, 1974. Disponible:

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

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

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

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

"Modo de emploi du desvío" en Situationist International Anthology, 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 exploraremos las posibilidades que ofrecen las nuevas herramientas de inteligencia artificial generativa como soporte a los procesos de diseño. El objetivo es comprender cómo integrarlas con criterio, de forma crítica y consciente, a lo largo de un proceso de diseño completo, analizando cómo pueden aportar valor a los proyectos y cómo contribuyen a redefinir el rol del diseñador en el contexto contemporáneo.

Para conseguir este objetivo, se desarrollará un proyecto transversal centrado en la creación de la identidad de un festival ficticio. Este proyecto actuará como hilo conductor para experimentar con diferentes herramientas de inteligencia artificial a lo largo de todas las fases del proceso de diseño, desde la definición estratégica y conceptualización hasta el desarrollo de la identidad visual, sus aplicaciones y la formalización final.

Mediante la práctica, la experimentación y la reflexión crítica, el alumnado explorará tanto las potencialidades como las limitaciones de estas tecnologías, analizando su impacto en el proceso creativo y descubriendo cómo sus limitaciones pueden convertirse en oportunidades para estimular la creatividad, favorecer el pensamiento crítico y fomentar nuevas formas de innovación en el diseño. El objetivo final es que el alumnado sea capaz de incorporar estas herramientas a su proceso de trabajo con criterio, rigor y una mirada crítica, entendiéndolas como un recurso al servicio del proyecto y no como un sustituto del pensamiento de diseño.

Objetivos Formativos:

- Comprender el potencial y las limitaciones de las herramientas de inteligencia artificial generativa aplicadas a los procesos de diseño y comunicación visual.
- Integrar herramientas de inteligencia artificial de forma crítica, ética y estratégica dentro de las diferentes fases de un proyecto de diseño, desde la investigación hasta la formalización final.
- Definir y desarrollar una identidad de marca coherente para un festival ficticio o especulativo, articulando su posicionamiento, relato y sistema visual.
- Experimentar con metodologías de prototipado, iteración y exploración creativa, utilizando la IA como herramienta de soporte al proceso de diseño y no como sustituto del criterio profesional.
- Aplicar criterios de dirección de arte y diseño de sistemas visuales en la creación de recursos gráficos, aplicaciones digitales y piezas de comunicación.
- Argumentar y justificar las decisiones de diseño adoptadas a lo largo del proceso, demostrando capacidad crítica frente a las propuestas generadas por herramientas de IA.
- Trabajar de forma colaborativa en equipos interdisciplinarios, gestionando procesos creativos, distribuyendo responsabilidades y comunicando eficazmente los resultados.
- Presentar y defender un proyecto de diseño mediante recursos visuales, narrativas y prototipos que evidencien tanto el proceso de trabajo como el resultado final.

Recomendaciones

No son necesarios conocimientos previos en herramientas de inteligencia artificial, ya que la asignatura está concebida como un espacio de exploración, experimentación y aprendizaje en torno a estas tecnologías. Sin embargo, el alumnado que ya tenga experiencia también encontrará un contexto para profundizar en él, cuestionar sus usos habituales, ponerlos a prueba y explorar nuevas metodologías y formas de integración dentro del proceso de diseño.

Para el correcto desarrollo de las sesiones, es recomendable asistir a clase con un ordenador portátil propio que permita experimentar con diferentes herramientas, desarrollar los proyectos, documentar el proceso y participar activamente en las dinámicas de trabajo.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

Asignatura transversal en formato de taller y workshop en el que el alumnado desarrolla, en equipos, la identidad conceptual, visual y aplicada de un festival ficticio o especulativo mediante la integración de herramientas de inteligencia artificial a lo largo de las distintas fases del proceso de diseño.

La inteligencia artificial se entiende como herramienta de apoyo para investigar, analizar, idear, generar, prototipar, editar y formalizar propuestas, siempre al servicio del criterio, la dirección creativa y la toma de decisiones del alumnado. La asignatura hace hincapié en el desarrollo de un proceso de trabajo crítico y reflexivo, en el que la tecnología complementa el pensamiento de diseño, sin sustituirlo.

Metodología docente:

La asignatura combina sesiones de taller con píldoras prácticas de experimentación con herramientas de inteligencia artificial generativa.

Cada sesión introduce una herramienta, una metodología o un caso de uso específico aplicado a una fase concreta del proceso de diseño. A continuación, los equipos de trabajo desarrollan el proyecto de su festival, experimentan con distintas herramientas, generan y evalúan propuestas, seleccionan los resultados más relevantes y avanzan progresivamente en la construcción y formalización de la identidad conceptual, visual y aplicada.

El aprendizaje se fundamenta en una metodología activa basada en la experimentación, la iteración y la reflexión crítica, favoreciendo que el alumnado integre las herramientas de IA dentro de su proceso de diseño con criterio, autonomía y capacidad de toma de decisiones.

Actividades formativas:

ACT 1: Análisis y estrategia de marca (30%) – Grupal

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

ACT 3: Presentación y defensa oral del proyecto (20%) – Grupal

ACT 4: Cuaderno de bitácora digital (10%) – Individual

Nota final: media ponderada de la ACT 1 (30%), la ACT 2 (40%), la ACT 3 (20%) y la ACT 4 (10%).

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.

ACT 1: Análisis y estrategia de marca (30%) – Grupal

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

ACT 3: Presentación y defensa oral del proyecto (20%) – Grupal

ACT 4: Cuaderno de bitácora digital (10%) – Individual

Nota final: media ponderada de la ACT 1 (30%), la ACT 2 (40%), la ACT 3 (20%) y la ACT 4 (10%).

Proceso de revisión

El proceso de revisión y reevaluación se llevará a cabo durante las semanas establecidas por el calendario académico de la Universidad.

Después de cada entrega, los alumnos recibirán un retorno individualizado con el objetivo de comprender los criterios de evaluación aplicados, identificar los puntos fuertes del trabajo y detectar los aspectos susceptibles de mejora.

Durante el período de reevaluación, y en coherencia con la metodología docente de la asignatura, se facilitarán espacios de tutorización, orientación y acompañamiento para que el alumnado pueda revisar su proceso de trabajo, incorporar las mejoras necesarias y alcanzar las competencias y los resultados de aprendizaje previstos.

Bibliografía y Recursos

Bibliografía

Maeda, John (2019) How to Speak Machine: Laws of Design for 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. y Manovich, L. (2024). Artificial Aesthetics: Generative AI, Art and Visual Media.

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

Doshi, AR y Hauser, OP (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 en el Age of Machine Thinking. Oxford University Press.

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

UNESCO (2024). AI Competency Framework for Students.

Contenido: 5

Breve descripción:

Este laboratorio plantea el material como origen y motor del proceso de diseño. A partir del análisis de las propiedades físicas, mecánicas y sensoriales de un material, el estudiante desarrollará una hipótesis de investigación que permita explorar nuevas aplicaciones, comportamientos o posibilidades de uso mediante procesos de experimentación.

Cada alumno seleccionará un material procedente de su entorno inmediato o vinculado a sus intereses personales. Este material se relacionará con una acción específica (habitar, unir, crecer, contener, proteger, iluminar, transformar, etc.), que actuará como condicionante del proceso experimental. A partir de esta relación se formulará una hipótesis de trabajo que se desarrollará mediante ensayos, prototipos y sucesivas experimentaciones.

El laboratorio promueve una aproximación abierta a la investigación material, entendiendo la experimentación como herramienta de proyecto. La formalización final podrá adoptar distintos formatos según la naturaleza de cada investigación, entre los que se contemplan:

- Desarrollo de nuevos biomateriales a partir de residuos o subproductos.
- Experimentaciones sobre procesos de biofabricación con biocelulosa, micelio u otros sistemas biológicos.
- Aplicaciones experimentales de los materiales en nuevos contextos funcionales.
- Hibridaciones entre procesos materiales artesanales y tecnologías digitales o paramétricas.
- Objetos, sistemas o prototipos que evidencien las nuevas propiedades o comportamientos descubiertos durante la investigación.

El blog entiende el proceso experimental como el principal resultado del proyecto, priorizando la capacidad de investigar, documentar y generar conocimiento a través del material.

Objetivos Formativos:

Al finalizar el laboratorio, el estudiante dispondrá de herramientas para:

- Analizar y comprender las propiedades físicas, mecánicas y sensoriales de los materiales.
- Relacionar las propiedades de los materiales con usos, funciones y acciones específicas.
- Formular hipótesis de investigación a partir de la observación y el análisis matérico.
- Desarrollar procesos de experimentación mediante metodologías Do It Yourself (DIY) y Research through Design.
- Explorar procesos de transformación y manipulación de los materiales desde una perspectiva experimental.
- Hibridar procesos materiales tradicionales con tecnologías digitales, paramétricas o de fabricación contemporánea.
- Documentar, analizar y comunicar el proceso de investigación desarrollado.

- Formalizar los resultados de la investigación en forma de muestras, prototipos, objetos o sistemas experimentales.

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:

El laboratorio se estructura en torno a un único proceso de investigación desarrollado durante todas las sesiones. Cada estudiante construirá su propio itinerario experimental a partir de un material escogido y una acción específica, entendiendo el proceso de diseño como sucesión de hipótesis, ensayos y verificaciones.

La metodología combina sesiones teóricas, tutorías individualizadas, experimentación en el taller, presentaciones colectivas y actividades de investigación autónoma.

El proceso se desarrollará en las siguientes fases:

1. Selección del material

Identificación de un material procedente del entorno cotidiano o vinculado a los intereses del estudiante.

2. Análisis material

Estudio de las propiedades físicas, mecánicas, sensoriales y productivas del material seleccionado.

3. Definición de una acción

Asignación de una acción específica que actuará como condicionante conceptual del proyecto (unir, crecer, contener, proteger, iluminar, habitar, transformar, etc.).

4. Formulación de la hipótesis

Desarrollo de una pregunta o hipótesis de investigación que relacione las propiedades del material con la acción asignada.

5. Búsqueda de referentes

Análisis de casos de estudio, proyectos, artistas, investigadores y tecnologías vinculadas a la investigación planteada.

6. Experimentación

Desarrollo de pruebas, muestras y ensayos sucesivos mediante procesos manuales, digitales o híbridos.

7. Hibridación material

Exploración de la combinación entre propiedades matéricas, procesos biológicos, fabricación digital y metodologías paramétricas cuando la naturaleza del proyecto lo requiera.

8. Formalización

Presentación de los resultados en forma de muestras materiales, prototipos, sistemas experimentales u objetos que evidencien la investigación desarrollada.

Metodología docente:

La asignatura se desarrolla principalmente mediante una metodología de Research through Design, en la que el conocimiento se genera a través de la experimentación directa con los materiales.

Las sesiones combinan:

- Presentaciones teóricas sobre materiales, procesos y referentes.
- Tutorías individualizadas de seguimiento.
- Experimentación práctica en el taller.
- Sesiones de crítica colectiva y debate.
- Visitas a centros especializados en materiales e innovación.
- Desarrollo autónomo del proyecto entre sesiones.

Se fomentará especialmente una actitud crítica, experimental y abierta al fracaso como parte inherente del proceso de investigación, entendiendo el error como herramienta para generar nuevo conocimiento material.

Actividades formativas:

- Presentaciones teóricas sobre materiales, procesos y referentes.
- Tutorías individualizadas de seguimiento.
- Experimentación práctica en el taller.
- Sesiones de crítica colectiva y debate.
- Visitas a centros especializados en materiales e innovación.
- Desarrollo autónomo del proyecto entre sesiones.

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.

Las entregas previstas en el programa se calificarán numéricamente sobre 10 como notas parciales. La calificación final de la asignatura se calculará a partir de las calificaciones obtenidas en las diferentes fases:

- Hipótesis e investigación inicial: 15%
- Experimentación y trabajo en clase: 50 %
- Presentación final: 35%

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

La revisión de las calificaciones se podrá solicitar al profesorado responsable y se llevará a cabo durante la semana indicada en el calendario lectivo.

Bibliografía y 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. Materiales and Design. Elsevier Science & Technology, 2014.

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

BEÑUS, Janine. Biomimicry. Perennial, 2002.

CALLISTER, William. Fundamentales of materiales science and engineering. John Wiley & Sons, 2001.

DEL CORTO, Barbara; PASARO, Carla; FIORANI, Eleonora. La piel del design. Lupetti, 2010.

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

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

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/>