



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

ANÀLISI I CRÍTICA

Lara García Díaz, Genís Senén Gilabert

Profesor Responsable: Lara García Díaz

Grupo: 2

Código: 105751

Créditos: 3 ECTS

Curso: 4

Semestre: 1

Tipología: Obligatoria

Materia: Cultura del Diseño

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor
-------	----------	----------



Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat www.eina.cat

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción:

Análisis y Crítica se concibe como un taller de pensamiento contemporáneo en arte y diseño. No se trata de una asignatura propiamente teórica, sino experimental: con la asignatura se genera una aproximación a aspectos del pensamiento y la filosofía contemporáneos y se experimenta con su transferencia a la práctica y la investigación en arte y diseño. Asimismo, con la asignatura se aborda el arte y el diseño como vehículos para la elaboración de pensamiento complejo.

Objetivos Formativos:

1. Desarrollar capacidades de lectura atenta, en especial focalizando en el desarrollo de conceptos y marcos teóricos de cierta complejidad.
2. Adquirir hábitos de presentación y discusión propios del debate académico y, por tanto, distintos a los que caracterizan la presentación de proyectos de diseño de orientación comercial.
3. Establecer vínculos entre los planteamientos críticos del diseño actual y los que se originan en otros entornos académicos a las humanidades y las ciencias sociales.
4. Adquirir capacidades que permitan refinar los razonamientos de los estudiantes a la hora de plantear sus propios proyectos y desarrollar investigaciones en arte y diseño.

Recomendaciones

Se recomienda realizar la asignatura en relación a los cursos de TFG relacionados con las menciones de Cultura del diseño y de Creación visual.

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

La asignatura tiene el formato de un programa de seminarios: las sesiones se basan generalmente en el análisis y discusión de textos.

La primera parte del programa de seminarios lo conducirá el profesor a partir de una lectura que tendrá el carácter de obligatoria por todo el grupo. El libro troncal de esta parte del curso se escoge en base a la calidad de su aportación al pensamiento contemporáneo y en base a la relevancia de sus argumentos por el desarrollo de una discusión desde la perspectiva del diseño y el arte actuales.

La segunda parte del programa consistirá en seminarios que conducirá al alumnado: se realizará una búsqueda de lecturas que respondan a los ámbitos de interés que cada estudiante en particular esté definido en relación con las propias investigaciones. Cada estudiante seleccionará una lectura a fin de conducir una sesión de seminario a su respeto, con la que la lectura se establecerá como obligatoria y se analizará colectivamente con todo el grupo.

Metodología docente:

Parte de las sesiones repondrán a un seminario dirigido por el profesor. Se realizará en base a una lectura de carácter obligatorio y se plantearán ejercicios en su entorno, con los que establecer vínculos entre las reflexiones que se plantean con el texto y procesos relativos a la creación y diseño contemporáneos.

Parte de las sesiones responderán a un programa de seminarios dirigido por los estudiantes. Se propondrán, en este sentido, ejercicios relativos a la selección de las lecturas, su análisis y preparación de las exposiciones en clase, para las que se contará asimismo con metodologías creativas.

Actividades formativas:

1. Ejercicios creativos relativos a la lectura obligatoria del curso, que se realizarán en relación a las diferentes sesiones de seminario del curso.
2. Conducción de sesión de seminario a partir de lectura propuesta por el propio estudiante.
3. Prueba escrita final: una aproximación ensayística con la que se relacionen aspectos del pensamiento contemporáneo con reflexiones en arte y diseño.

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.

1. Ejercicios creativos relativos a la lectura obligatoria del curso: 20%
2. Conducción de sesión de seminario a partir de lectura propuesta por el propio estudiante: 30%
3. Prueba escrita final: 30%
4. Asistencia y participación activa en los seminarios: 20%.

Proceso de revisión

Resultados de aprendizaje de la materia

Conocimientos

Describir los agentes sociales que participan en las industrias culturales, definiendo sus funciones e interacciones en sus diferentes contextos. (KT01)

Detallar los rasgos comunes y las especificidades de las disciplinas del diseño en el análisis crítico de los diferentes estilos históricos o tendencias actuales. (KT01)

Habilidades

Aplicar conceptos básicos de historia y teoría del diseño analizando de manera crítica objetos, discursos y prácticas, a partir de fuentes bibliográficas. (ST10)

Debatir críticamente los cánones y criterios de evaluación establecidos en la cultura del diseño, con una atención especial a la perspectiva de género. (ST12)

Competencias

Diseñar una estrategia de divulgación y difusión de la cultura del diseño. (CT06)

Elaborar un ensayo a partir de una pregunta fundamentada sobre la cultura del diseño, integrando la capacidad de argumentación, de estructuración de contenidos y de uso adecuado de referencias documentales. (CT06)

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.

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.

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

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.

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

Bibliografía y Recursos

Cada edición del seminario planteará un programa de lecturas distintas. Una lectura obligatoria será decidida por el profesor y las demás serán dedicadas por medio del trabajo con los estudiantes.

De cara al curso 2024-25 la lectura obligatoria que propone el profesor es:

- Latour, Bruno. (1992). Nunca Fuimos Modernos. Ensayo de antropología simétrica. Siglo XXI.

En cuanto a las lecturas que propongan los estudiantes, se podrán tener en cuenta textos recientes de teoría en arte y diseño, así como relativos a las ciencias sociales y el pensamiento contemporáneo.

Asimismo se invitará a los estudiantes a consultar y hacer uso de la colección de revistas académicas que se encuentran en la biblioteca del centro. Listado accesible en:

<https://www.netvibes.com/bibliotecaeina?page=bibliotecaeina#BIBLIOAYUDA>