

E**I**

Guía académica

Máster Universitario (EEES) Investigación en Arte y Diseño

Curso 2014 / 2015



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

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrit a la UAB

N**A**

Índice

1. Presentación.....	3
2. Información general.....	4
Datos básicos	4
3. Estructura, opciones de matrícula y líneas de investigación	5
Estructura general de las asignaturas	5
Definición de las líneas de investigación	6
Esquema general de asignaturas y líneas de investigación	7
4. Guías docentes	9
5. Datos de contacto.....	39

1. Presentación

El objetivo formativo del Máster de Investigación en Arte y Diseño puede resumirse en la dotación de competencias relacionadas con las habilidades para investigar, pensar, repensar, argumentar y escribir acerca de temas y problemas de la teoría y la práctica del arte y el diseño en un sentido amplio, abarcando tanto prácticas performativas y de diseño sonoro como de investigación y análisis en gastronomía creativa. No es un máster meramente teórico, pero tampoco es un máster puramente de producción o creación, sino que se encuentra en el territorio mixto de la investigación artística. En él convergen tres praxis: la artística, la diseñística y la del discurso. Aunque hay que distinguir la teoría de la práctica y cada alumno construye su propio itinerario de investigación según sus preferencias y bagaje, interesa ante todo la continuidad entre teoría y práctica en el campo del arte y el diseño, incorporando especialmente la disciplina gastronómica, y siempre entendidas todas ellas, como formas de producción de conocimiento que resultan de un proceso de indagación. En este sentido el máster se estructura en torno a cinco grandes líneas de investigación:

- El estudio comparativo de los procesos creativos
- La estética gustatoria, la cocina creativa y el *food design*
- La percepción sensorial, los procesos de significación e interacción social (diseño de atmosferas, diseño sonoro y co-diseño).
- Los entornos de memoria, construcción de pasados y futuros
- El diseño de conocimiento, visualización de datos e interfases

El máster es pionero en el Espacio Europeo de Educación Superior en los dos primeros itinerarios e incluye aportaciones compartidas con Ferran Adrià y el equipo del BulliLab, siendo estos últimos, agitadores de un proyecto docente y de investigación en el programa que aporta una dimensión única en el panorama académico internacional a la vez que una ubicación privilegiada en la creatividad contemporánea de la ciudad de Barcelona. Esta ubicación se reafirmará con el desarrollo de algunas sesiones de carácter transversal en la Fundació Joan Miró y el Museu Picasso de Barcelona, en una revisitación contemporánea de los procesos creativos de estos dos artistas vinculados estrechamente a la ciudad.

El estudiante tiene la opción de seguir una de las dos especialidades propuestas: Creación Visual o Cultura del Proyecto. Desde el inicio de curso se trabaja en el trabajo de fin de máster vehicula a través de un programa de tutorización individual y colectiva. Este trabajo puede ser exclusivamente teórico o teórico y de praxis artística o diseñística simultáneamente. Como máster oficial adaptado al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), da acceso a la realización de un Doctorado. Además, la colección establecida con la *Université Toulouse Jean Jaurès* abre la posibilidad de obtener una doble titulación, cursando parte de la docencia del [Master Design transdisciplinaire: culture et territoire](#). El máster se puede cursar durante todo un año o en *part time* realizando 30 créditos el primer año y 30 durante el siguiente curso.

2. Información general

Datos básicos

Título	Máster Oficial: Máster universitario en Investigación en Arte y Diseño
Edición, curso	Tercera, curso 2014-2015
Créditos	60 ECTS
Precio	Precio Curso 2014/2015 (pendiente actualizar para 2015/2016): - 5.350 euros para estudiantes de países comunitarios y para extranjeros con residencia. - 6.220 euros para estudiantes extranjeros que no sean nacionales de estados miembros de la Unión Europea.
Coordinador	Dr. Gerard Vilar (Gerard.vilar@uab.cat)
Fechas	Del 6 d'octubre 2014 al 18 de setembre 2015.
Horario	De lunes a jueves: de 16h a 20h.
Duración	320h dirigidas, 420h supervisadas 760h autónomas
Idioma	Castellano (obligatorio), inglés (mínimo nivel First Certificate)
Plazas	Mínimo 20, máximo 30
Lugar	EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona, UAB

3. Estructura, opciones de matrícula y líneas de investigación

Las asignaturas del máster (módulos) se imparten entre el primer y el segundo semestre. Existen las asignaturas obligatorias y las optativas, que son las que permiten configurar las especialidades del máster:

- a) Cultura del proyecto (Diseño)
- b) Creación visual (Arte)

Asimismo, existen unas líneas de investigación transversales, presentes en diferentes asignaturas.

Estructura general de las asignaturas

Existen dos trayectorias o especialidades posibles dentro del máster:

- a) Cultura del proyecto / Diseño
- b) Creación Visual / Arte

Estas dos especialidades se configuran a partir de las asignaturas optativas del segundo semestre tal como se indica en el siguiente esquema:

1er semestre (octubre – febrero)

M1	Pensamiento contemporáneo I	Dra. J. Jaques, O. Rofes, Dr. G.Vilar.	40 h	Obligatoria
M2	Arte contemporáneo	Dr. P.Capdevila, Dra. J. Jaques, Dr. M. Molins, Dr. G. Vilar.	40 h	Obligatoria
M3	Diseño contemporáneo	Dra. I. Arribas, Dra. T. Costa, Ll. Nacenta	40 h	Obligatoria
M4	Investigación artística I	Dra. J. Jaques, Dr. G. Vilar, Dr. P. Capdevila, Dr. V. Roma	40 h	Obligatoria
M5	Prácticas y territorios del diseño actual I	J. Marin, Dra. A. Pujadas.	40 h	Obligatoria

2º semestre (febrero – junio)

M6	Taller de crítica	Dra. S. Coscarelli, Dr. J. Minguet, Dr. A. Mitrani	40 h	Obligatoria
M7	Cultura del Diseño	O. Pibernat, D. Soriano	40 h	Optativa: Cultura del
M8	Prácticas y territorios del diseño actual II	A. Alcubierre, Dra. E. Bartomeu, O.Ventura	40 h	Optativa: Cultura del proyecto
M9	Pensamiento contemporáneo II	Dra. J. Jaques, Dr. G. Vilar, Dr. D. Casacuberta, Dr. P. Capdevila	40 h	Optativa: Creación gráfica
M10	Investigación artística II	Dra. J. Jaques, Dr. G. Vilar, Dr.h.c. F. Adrià, Dr. D.	40 h	Optativa: Creación gráfica
M12	Trabajo de fin de máster		40 h tutorías	Obligatoria

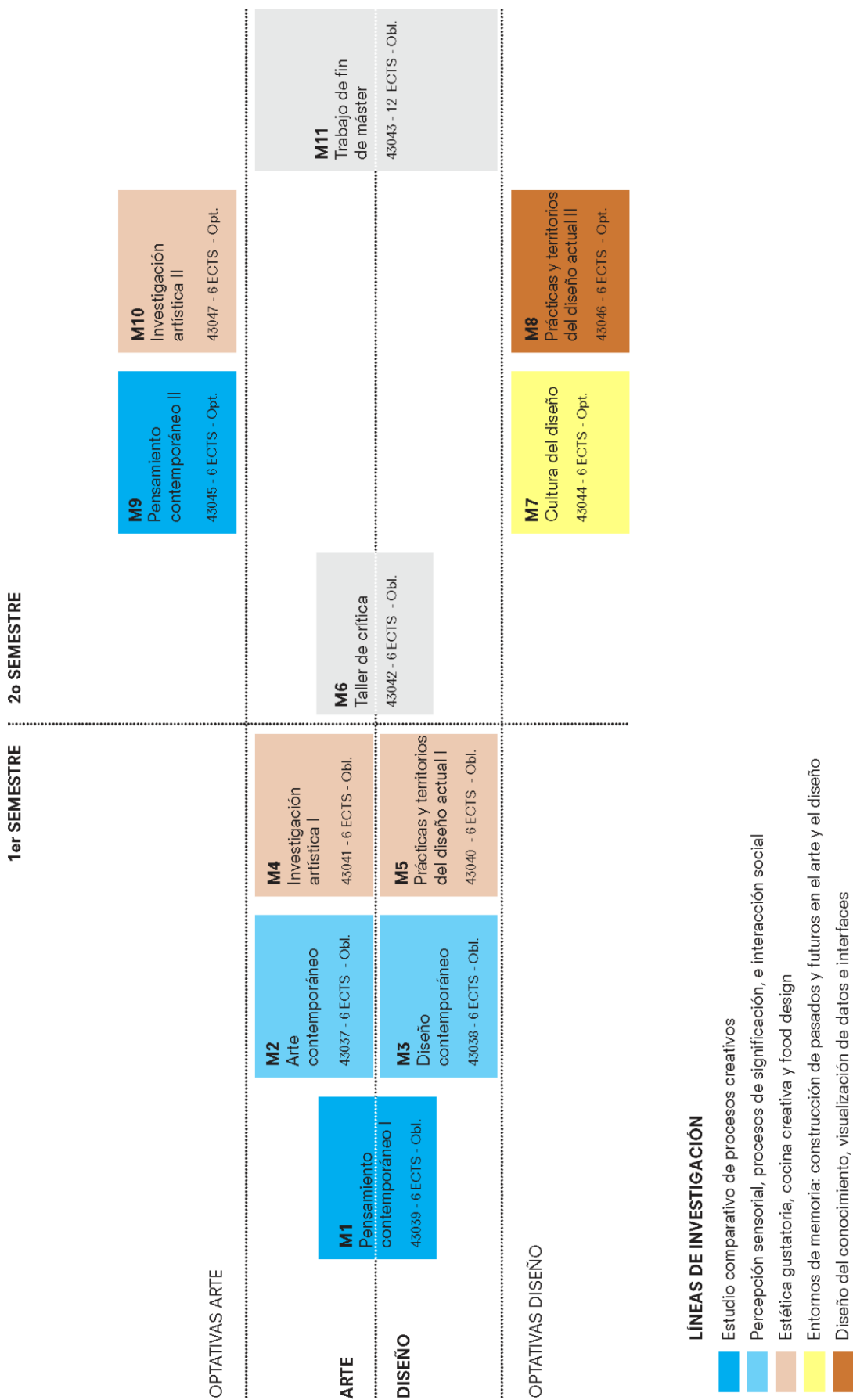
Definición de las líneas de investigación

Más allá de los contenidos de las diferentes asignaturas, se perfilan cinco líneas de investigación dirigidas a encontrar puntos de confluencia y ámbitos de estudio entre el arte y el diseño:

- Estudio comparativo de procesos creativos.
- Percepción sensorial, procesos de significación, e interacción social.
- Entornos de memoria: construcción de pasados y futuros en el arte y el diseño.
- Estética gustativa, cocina creativa y food design.
- Diseño del conocimiento, visualización de datos e interfaces.

Estudio comparativo de procesos creativos	General Arte y Diseño	M1 - Pensamiento contemporáneo I
Percepción sensorial, procesos de significación, e interacción social	General Arte	M2 - Arte contemporáneo
	General Diseño	M3 - Diseño contemporáneo
Estética gustativa, cocina creativa y food design	General Arte	M4 - Investigación artística I
	General Diseño	M5 - Prácticas y territorios del diseño actual I
	General Arte y Diseño	M6 - Taller de crítica
Entornos de memoria: construcción de pasados y futuros en el arte y el diseño	Optativa Diseño	M7 - Cultura del diseño
Diseño del conocimiento, visualización de datos e interfaces	Optativa Diseño	M8 - Prácticas y territorios del diseño actual II
Estudio comparativo de procesos creativos	Optativa Arte	M9 - Pensamiento contemporáneo II
Estética gustativa, cocina creativa y food design	Optativa Arte	M10 - Investigación artística II

Esquema general de asignaturas y líneas de investigación



4. Guías docentes

Descripción detallada de los módulos de enseñanza-aprendizaje de que consta el plan de estudios

43039

M1 - PENSAMIENTO CONTEMPORÁNEO I

ECTS: 6	Carácter OB
Idioma/s:	Catalán (20%), Castellano (60%), Inglés (20%)
Org. Temporal	Semestral Secuencia dentro del Plan 1r semestre
Descripción	Revisión de algunas de las teorías y discursos de la filosofía y de la teoría del arte y el diseño de la sociología y de las antropologías culturales contemporáneas, particularmente aquellas más relevantes para una comprensión correcta y puesta al día de la encrucijada en la que se hallan el arte y el diseño contemporáneos.
Profesorado	Dr. J. Jaques, Dr. Gerard Vilar y O.Rofes
Contenido	<p>Revisión de algunas de las teorías y discursos de la filosofía y de la teoría del arte y el diseño, de la sociología y de la antropología cultural contemporáneas, particularmente de aquellos más relevantes para una comprensión correcta y puesta al día de la encrucijada creativa en la que se encuentran el arte y el diseño contemporáneos.</p> <p>1.1. Teorías contemporáneas de la creatividad Estudio de las teorías dedicadas a describir y explicar los procesos creativos en las prácticas artísticas contemporáneas.</p> <p>1.2. El estudio del proceso creativo en el diseño Invención y imaginación en el objeto técnico y el objeto artístico. La fábrica del diseño: esquemas especializados, saltos creativos, y principios reguladores. El estudio comparativo de las prácticas del diseño (sesiones de debate y discusión a partir de estudios de caso y con la participación de profesorado del Módulo 3)</p>
Bibliografía	<p>Bourriaud, N., <i>Postproducción</i>, A. Hidalgo, 2004. Cross, N., <i>Design Thinking</i>, Bloomsbury, 2011. Csikszentmihalyi, M., <i>Creativity. Flow and the Psychology of Discovery and Invention</i>, Harper Collins, 1996 Deleuze, G., <i>El acto creativo</i> Descola, Ph., <i>Más allá de la naturaleza y la cultura</i>, Amorrortu, 2012. Paul, E.S. & Kaufman, S.B. (eds.), <i>The Philosophy of Creativity. New Essays</i>, Oxford UP, 2014 Rancière, J., <i>El reparto de lo sensible</i>, LOM Ediciones, 2009 Simondon, G., <i>Imaginación e invención</i>, Cactus, 2008.</p>
Competencias y Resultados de aprendizaje	<p>Básicas</p> <p>CB06 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación</p> <p>CB09 Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades</p>

Específicas y resultados de aprendizaje			
E02	Discernir los enfoques y usar críticamente los argumentarios principales de la estética y la teoría del arte y el diseño para analizar las prácticas creativas y proyectuales actuales.		
E02.1	Argumentar desde el conocimiento de los debates contemporáneos en estética y teoría del arte y del diseño		
E03	Formular hipótesis, plantear estrategias de contrastación y utilizar los procedimientos de investigación adecuados para la producción de nuevo conocimiento sobre la actualidad del arte y el diseño.		
E03.1	Construir un marco teórico plausible donde inscribir los problemas actuales de la estética y la teoría del arte y el diseño.		
Actividades formativas	Dirigidas	Supervisadas	Autónomas
Horas	40	40	70
% presencialidad	100%	10%	0%
Metodologías docentes	Clases expositivas Seminarios Debates Tutorías Elaboración de trabajos Talleres de discusión de trabajos		
Sistemas de evaluación			Peso Nota Final
	Asistencia y participación activa en clase		15%
	Asistencia a tutorías		15%
	Asistencia a seminarios/debates		15%
	Entrega puntual de los trabajos		15%
	Asistencia a los talleres de discusión de los trabajos		15%
	Adecuación a los criterios de excelencia de los trabajos		25%

43037

M2 - ARTE CONTEMPORÁNEO

ECTS: 6	Carácter OB
Idioma/s:	Catalán (20%), Castellano (60%), Inglés (20%)
Org. Temporal	Semestral Secuencia dentro del Plan 1r semestre
Descripción	Examen crítico de algunos de los fenómenos artísticos recientes más significativos y de su relación las prácticas culturales del último siglo, y atendiendo a todos aquellos que ejemplifican el paso de la experimentación de las vanguardias a la investigación artística contemporánea.
Profesorado	Dr. J. Jaques, Dr. Gerard Vilar, Dr. Pol Capdevila, Dr. Miquel Molins
Contenido	<p>Examen crítico de los fenómenos artísticos recientes más significativos en relación a la construcción de la esfera pública y la deriva desde la experimentación a la investigación artística.</p> <p><u>2.1. Percepción</u> Estudio de la recepción, de las modificaciones de la percepción, de la experiencia y de la generación de nuevos repartos de lo sensible como momentos fundamentales de la investigación artística.</p> <p><u>2.2. Memoria</u> Estudio de la dimensión temporal de la investigación artística. La temporalidad de los procesos artísticos y de la obra de arte, la tensión sucesión-simultaneidad, el relato del acontecimiento.</p>
Bibliografía	<p>Campmany, D. (ed.), <i>The Cinematic</i>, Whitechapel/MIT Documents of Contemporary Art, 2007.</p> <p>Farr, I. (ed.), <i>Memory</i>, Whitechapel/MIT Documents of Contemporary Art, 2012.</p> <p>Groom, A. (ed.), <i>Time</i>, Whitechapel/MIT Documents of Contemporary Art, 2013.</p> <p>Kelly, C. (ed.), <i>Sound</i>, Whitechapel/MIT Documents of Contemporary Art, 2011.</p> <p>Rancière, J., <i>El espectador emancipado</i>, Ellago, 2010.</p>
Competencias y resultados de aprendizaje	<p>Específicas y resultados de aprendizaje</p> <p>E01 Identificar los principales problemas en la interpretación del arte y el diseño contemporáneos y de sus tendencias siendo capaz de relacionarlos con los marcos teóricos y los criterios de evaluación que rigen los debates actuales</p> <p>E01.01 Establecer continuidades y discontinuidades entre las prácticas artísticas actuales y las que caracterizaron la modernidad.</p> <p>E01.02 Discernir entre las prácticas artísticas asociadas a un entorno de investigación de las propias de la experimentación.</p> <p>E06 Analizar la complejidad del funcionamiento de los entornos institucionales, políticos, económicos y empresariales en los que se desarrollan los proyectos de diseño y las actividades artísticas así como sus principales agentes y mecanismos de gestión.</p> <p>E06.01 Cartografiar el mundo institucional del arte y el diseño contemporáneos</p> <p>E06.02 Detectar las networkings y sinergias que se establecen entre las</p>

	instituciones artísticas y del diseño			
	E07	Identificar y evaluar la aportación y transferencia de conocimiento desde las prácticas artísticas y del diseño.		
	E07.1	Trabajar a nivel teórico y práctico sobre las peculiaridades del conocimiento artístico y su traducción a enunciados discursivos		
	Generales/transversales			
	GT03	Leer e interpretar imágenes y formas en relación a los contextos.		
Actividades formativas		Dirigidas	Supervisadas	Autónomas
	Horas	40	40	70
	% presencialidad	100%	10%	0%
Metodologías docentes	Clases expositivas Seminarios Debates Tutorías Realización de ejercicios de interpretación en centros de arte o documentación			
Sistemas de evaluación				Peso Nota Final
	Asistencia y participación activa en clase			15%
	Asistencia a tutorías			15%
	Asistencia a seminarios/debates			15%
	Entrega puntual de los ejercicios de interpretación			15%
	Asistencia a los talleres de discusión de ejercicios de interpretación			15%
	Adecuación a los criterios de excelencia de los ejercicios de interpretación			25%

43038

M3-DISEÑO CONTEMPORÁNEO

ECTS: 6	Carácter	OB
Idioma/s:	Catalán (20%), Castellano (60%), Inglés (20%)	
Org. Temporal	Semestral	Secuencia dentro del Plan 1r semestre
Descripción	Análisis de los procesos de creación e innovación en relación a las transformaciones tecnoculturales y socioeconómicas que conforman la trama del diseño actual. Se prestará una especial atención al surgimiento de nuevos ámbitos en la práctica del diseño, su presencia en sectores económicos emergentes relacionados con los servicios y el conocimiento, y la hibridación del diseño con el conjunto de las prácticas culturales e industrias creativas.	
Profesorado	Dra. T.Costa (13,3 h), Dra. I.Arribas (13.3h), LI.Nacenta (13.3h)	
Contenido	<p>Módulo 1</p> <p><u>1.1. Diseño de servicios e Innovación social</u></p> <p><u>1.2. Diseño participativo. Diseño colectivo. Diseño colaborativo</u></p> <p><u>1.3. Diseño abierto y Bioética en el diseño</u></p> <p><u>1.4. <i>Learning by doing</i>: aprendizaje, docencia e investigación en el diseño</u></p> <p><u>1.5. Arte y diseño: dispositivos para la inclusión o la disrupción?</u></p> <p>Módulo 2</p> <p><u>2.1. Los lugares de la música o "la banda sonora de nuestra vida"</u> Sonidos abstractos y sonidos concretos y el problema de las escuchas impropias. Espacios íntimos y generales: el concepto de "inthimnitat" de Peter Szendy. La idea de "ruido" de Jacques Attali. La difusión musical: un caso de diseño de servicios.</p> <p><u>2.2. El sonido como interfaz</u> El diálogo con las máquinas: la eufonía funcional. "The sound of Malfunction" de Kaleb Kelly. Componer o diseñar sonidos: el problema de la autonomía musical.</p> <p>Módulo 3 DISEÑO DE ATMOSFERAS</p> <p><u>3.1. La concepción ingenua del espacio</u> Dos definiciones: Khôra y Topos. Sobre la naturaleza del espacio y el surgimiento del lugar. Espacios pragmáticos, perceptivos, existenciales, físicos, matematicos y expresivos. La presencia, la representación y la experiencia como formas de relacion del yo con el espacio.</p> <p><u>3.2. La atmosfera</u> Agentes implicados en la definición de la atmosfera. La inmaterialidad y la materialidad. Tiempo y espacio. La condición gaseosa de la atmosfera. Gravedad y temperatura.</p> <p><u>3.3. Del espacio a la atmosfera</u> Partitura espacial como constructora de carácter. Diseñar como proceso de actualización de lo virtual y vuelta a empezar. El diseñador como transductor.</p> <p><u>3.4. Sentir</u> La presencia del sujeto en la atmosferas como accionador y receptor. La subordinación del sentir y la mediacion en lo afectivo.</p> <p><u>3.5. Habitar lo intangible</u></p>	

	<p>La utopia como espacio habitable. La atmosfera como constructora de lo virtual. La palabra como generadora de experiencias.</p> <p><u>6 De lo sinestésico a lo háptico</u></p> <p>El diseñador haptico generador de un diseño sinestesico. El investigador haptico generador de una investigación sinestésica. La construcción por capas de la atmósfera. Identidades y relaciones.</p>
<p>Bibliografía</p>	<p><u>Módulo 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Garcia i Mateu, Adrià; Li, Zhe; Tyson; Petronella. Co-creating a sustainability strategy in a Product/Service-System value-based network of stakeholders. TFM, Masters in Strategic Leadership towards Sustainability, School of Engineering, Blekinge Institute of Technology, Karlskrona, Sweden, 2013 - Ardenne, Paul. Un arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación. Murcia: Cendeac, 2002 - Blanco, Paloma [et al]. Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2001 - Borriaud, Nicolas. Postproducción. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2007 - Buchanan, Richard. Wicked Problems in Design Thinking. Design Issues, vol. VIII, n°2, verano 1992 - Burns, C.; Cottam, H.; Vanstone, C.; Winhall, J. RED paper 02: Transformation Design. Design Council: London, 2006 - Byung-Chul Han. La sociedad del cansancio. Barcelona: Herder, 2012 - Costa, Tània. Arte y diseño. Procesos sin objeto. Barcelona: Situaciones, Revista de historia y crítica de las artes de la Escola d'història de l'art de Barcelona, n°5, octubre 2012 - Felber, Christian. La economía del bien común. Deusto: Bilbao, 2012 - Govindarajan, Vijay; Trimble, Chris. Innovación inversa. Massachusetts: Harvard Business School Press, 2012 - Jégou, François; Manzini, Ezio. Servicios Colaborativos. Diseño e innovación social para la sostenibilidad. Experimenta n°63 Diseño, Arquitectura, Comunicación. Revista para la cultura del proyecto; octubre 2012 - Lyon, Philippa. Design Education. Learning, Teaching and Researching Through Design. UK: Gower, 2011 - Meroni, Anna [ed]. Creative communities. People inventing sustainable ways of living. Milano: POLI.design, 2007 - Moulaert, Frank [ed]. The International HandBook on Social Innovation. Collective Action, Social Learning and Transdisciplinary Research. Edward Elgar, 2013 - Pelta, Raquel. Diseñar para el cambio social. Monográfica.org, Revista temàtica de disseny, número 2: Activismo. 2012 - Peran, Martí. La tercera encrucijada (Telegrama de arte público). Web de l'autor, 2009 - Polaine, Andy; Lovlie, Lavrans; Reason, Ben. Service Design. From Insight ot Implementation. NY: Rosenfeld Media, 2013 - Sanders, Elisabeth B; Stappers, Pieter Jan. Convival toolbox, generative research for the front end of design. BIS Publishers, 2013 - Sloterdijk, Peter. Muerte aparente en el pensar. Sobre la filosofía y la ciencia como ejercicio. Madrid: Siruela, 2013; ed. org. 2010 - Thackara, John. In the Bubble. Design in a complex world. Massachussets: MIT Press, 2005 - Tsai, Mu-Ming; director del documental Design & thinking. A documentary on design thinking. Taiwan: Muris Media, 2011 - Van de Weijer, Marijn; Van Cleempoel, Koenraad; Heynen, Hilde.

Positioning Research and Design in Academia and Practice: A Contribution to a Continuing Debate. Design Issues: Volum 30, n°2 estiu 2014

- Viladàs, Xenia. El diseño a su servicio. Cómo mejorar una idea de negocio con la ayuda de un diseñador. Barcelona: Index Book, 2010

- Weick, Karl E. Designing for Thrownness. En: Managing as Designing. California: Stanford University Press, 2004

- Hackney, Fiona. Quiet Activism and the New Amateur. The Power of Home and Hobby Crafts. Design and Culture. Vol. 5, n° 2. UK: Bloomsbury Publishers, 2013

Módulo 2

> Attali, Jacques. Ruidos. Ensayo sobre la economía política de la música. Mèxic: Siglo XXI, 2006.

> Franinovic, Karmen i Serafin, Stefania Serafin. Sonic Interaction Design. Cambridge (Mass.): The MIT Press, 2013.

> Kelly, Caleb. Cracked Media. Cambridge (Mass.): The MIT Press, 2009.

> Miller, Paul D. (a.k.a. DJ Spooky). Rhythm Science. Cambridge (Mass.): Mediawork / The MIT Press, 2009.

> Pinch, Trevor i Bijsterveld, Karin (eds.). The Oxford Handbook of Sound Studies. Nova York: Oxford University Press, 2012.

> Schafer, R. Murray. The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World. Rochester: Destiny Books, 1994.

> Szendy, Peter. Grandes Éxitos. La filosofía en el jukebox. Pontevedra: Ellago, 2009.

> Trower, Shelley. Senses of Vibration. A History of the Pleasure and Pain of Sound. Nova York: Continuum, 2012.

> Truax, Barry. "Soundscape, Acoustic Communication and Environmental Sound Composition". A: Contemporary Music Review, 1996, vol. 15, part 1, pp. 49-65.

> Wright, Stephen. Toward a Lexicon of Usership. Eindhoven: Van Abbemuseum, 2014.

Módulo 3. DISEÑO DE ATMOSFERAS

> Cage, John. Escritos al oído, Ed. Colegio oficial de aparejadores y arquitectos técnicos de murica, Murcia, 1999

> Cross, Nigel. Design Thinking. Understanding how designers think and work. Berg Publishers, Oxford, UK, 2011

> Cross, Nigel. Designerly Ways of Knowing. Ed. Birkhäuser, Basel, 2007

> Dossier: Utopia-contra-utopia II. Revista Circulo de Bellas Artes de Madrid, Minerva 14. <http://www.revistaminerva.com/articulo.php?id=403>

> Foucault, Michel. Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas, Ed. Siglo XXI, Argentina, 2008

> Haverkamp, Michael. Synesthetic design: handbook for a multisensory approach. Ed. Birkhäuser, Basel, 2013

> Latour, Bruno. Atmosphere, atmosphere. Catalogo exposición Olafur Eliasson: The weather project. Tate modern, Londres, Ed. Susan May, 2003

> Lefebvre, Henri. The production of Space, Blackwell Publishing Ltd, Oxford, 1991

> Merleau-Ponty, Maurice. Fenomenología de la percepción. Ed. Planeta-Agostini, Barcelona, 1985

> Norberg-Schulz, Christian. Existencia, Espacio y Arquitectura. Ed. Blume, España, 1975

> Perniola, Mario. Del sentir. Ed. Pre-textos, Valencia, 2008

> Zumthor, Peter. Atmosferas, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2009

Específicas y resultados de aprendizaje			
E01	Identificar los principales problemas en la interpretación del arte y el diseño contemporáneos y de sus tendencias siendo capaz de relacionarlos con los marcos teóricos y los criterios de evaluación que rigen los debates actuales		
E01.2	Identificar los principales debates en torno de la interpretación contemporánea del diseño		
E08	Aplicar las estrategias y habilidades necesarias para interactuar como agente activo en los sistemas institucionales del arte y del diseño.		
E08.1	Sistematizar las relaciones entre las instituciones del diseño		
E08.2	Establecer relaciones entre la creatividad y la economía del diseño		
E09	Identificar las especificidades que caracterizan las prácticas creativas y proyectuales propias del arte y del diseño siendo capaz de distinguir las diferencias y similitudes entre ambos campos		
E09.1	Discernir las peculiaridades cognitivas del diseño respecto al arte, la ciencia y la técnica		
Generales/transversales			
GT03	Leer e interpretar imágenes y formas en relación a los contextos.		
GT05	Reconocer las funcionalidades relevantes en cada proyecto.		
Actividades formativas	Dirigidas	Supervisadas	Autónomas
Horas	40	40	70
% presencialidad	100%	10%	0%
Metodologías docentes	Clases expositivas Debates Presentación y discusión oral de casos Tutorías		
Sistemas de evaluación			Peso Nota Final
	Asistencia y participación activa en clase		15%
	Asistencia a tutorías		15%
	Asistencia a debates		15%
	Entrega puntual de los casos		15%
	Asistencia a los talleres de discusión oral de casos		15%
	Adecuación a los criterios de excelencia de los casos		25%

43041

M4-INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA I

ECTS: 6	Carácter OB
Idioma/s:	Catalán (20%), Castellano (60%), Inglés (20%)
Org. Temporal	Semestral
	Secuencia dentro del Plan 1r semestre
Descripción	Aproximación al arte como una forma de pensamiento y de investigación sobre toda suerte de cuestiones antropológicas, políticas y sociales con objeto de que los estudiantes tengan una cabal cartografía de este tipo de prácticas cognitivas y de su naturaleza
Profesorado	Dr. J. Jaques, Dr. Gerard Vilar, Dr. Pol Capdevila, Dr. Valentín Roma
Contenido	<p>La temática principal es el arte entendido como una forma de pensamiento e investigación sobre cualquier tipo de cuestiones antropológicas, políticas y sociales con el fin de que los estudiantes tengan una cartografía de este tipo de prácticas cognitivas y de su naturaleza.</p> <p><u>4.1. La práctica de la investigación artística</u> Estudio y discusión de la cartografía de las formas actuales de la praxis de investigación artística. La convergencia de la investigación en la praxis narrativa y en la praxis objetual.</p> <p><u>4.2. Estudio de casos de praxis convergentes</u> Estudio de casos seleccionados que ilustran la tipología planteada de convergencia entre praxis discursiva y praxis objetual.</p>
Bibliografía	<p>Ambrozic, M. y Vetesse, A., <i>Art as a Thinking Process. Visual Forms of Knowledge Production</i>, Sternberg Press, Berlín, 2013.</p> <p>Biggs, M. Y Karlsson, H. (eds.), <i>The Routledge Companion to Research in the Arts</i>, Routledge, 2011;</p> <p>Bois, Y., "The Semiology of Cubism", 1992</p> <p>Borgdorff, H., <i>The Conflict of the Faculties</i>, Leiden U.P., 2012.</p> <p>Caduff, Siegenthaler y Wälch (eds.), <i>Art and Artistic Research</i>, Zürich U. of the Arts/Scheidegger & Spiess, 2010</p> <p>Crouch, C. Y Pearce, J., <i>Doing Research in Design</i>, Berg, 2012</p> <p>Klein, J., "What is Artistic Research?", <i>Gegenworte</i>, 2010</p> <p>Slager, H., <i>The Pleasure of Research</i>, Finnish Academi of Fine Arts, 2012</p>
Competencias y Resultados de aprendizaje	<p>Básicas</p> <p>CB06 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación</p> <p>CB07 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio</p> <p>Específicas y resultados de aprendizaje</p> <p>E03 Formular hipótesis, plantear estrategias de contrastación y utilizar los procedimientos de investigación adecuados para la producción de nuevo conocimiento sobre la actualidad del arte y el diseño.</p> <p>E03.02 Plantear un proyecto de investigación o proyecto curatorial en el</p>

	ámbito de la influencia del pensamiento contemporáneo en las prácticas artísticas, con una pretensión de realización práctica en un proyecto concreto		
E07	Identificar y evaluar la aportación y transferencia de conocimiento desde las prácticas artísticas y del diseño.		
E07.02	Reconocer a nivel teórico y práctico las peculiaridades del conocimiento artístico, especialmente en su intersección con la ciencia, la técnica y la literatura		
Generales/transversales			
GT01	Diseñar y gestionar proyectos, individualmente y en grupo.		
GT02	Organizar y sistematizar fuentes complejas y heterogéneas de información		
GT06	Generar y participar de networkings internacionales		
Actividades formativas	Dirigidas	Supervisadas	Autónomas
Horas	40	40	70
% presencialidad	100%	10%	0%
Metodologías docentes	Clases expositivas Talleres de prácticas artísticas Debates Tutorías Elaboración de trabajos en grupo Prácticas de investigación en centros de documentación		
Sistemas de evaluación			Peso Nota Final
	Asistencia y participación activa en clase		15%
	Asistencia a tutorías		15%
	Asistencia a talleres/debates		15%
	Entrega puntual de los trabajos		15%
	Asistencia a los centros de documentación		15%
	Adecuación a los criterios de excelencia de los trabajos/ prácticas de investigación		25%

43040 M5 - PRÁCTICAS Y TERRITORIOS DEL DISEÑO ACTUAL I

ECTS: 6	Carácter OB
Idioma/s:	Catalán (20%), Castellano (60%), Inglés (20%)
Org. Temporal	Semestral Secuencia dentro del Plan 1r semestre
Descripción	Análisis crítico de las nuevas tendencias en los procesos del diseño y su expansión a ámbitos y prácticas emergentes a partir de los criterios de clasificación y valoración construidos desde las instituciones (museos, colecciones, publicaciones)
Profesorado	Dra. A.Pujadas (20h), J.Marin (20h)
Contenido	<p>Temáticamente el módulo pertenece a la línea de investigación de la estética gustatoria, la cocina creativa y el Food Design centrándose en este último. El paradigma del Food Design es relativamente reciente y todavía no hay una definición fija. El término Food Design es a menudo ambiguo: se puede utilizar para describir la presentación de los platos, la configuración de una mesa, el embalaje de un producto o incluso los utensilios de cocina. El Food Design trata tanto de la experiencia global de comer, de la comida y su contexto, como sobre la usabilidad, la ergonomía, la forma, el material, la integridad funcional/estructural de la comida como un objeto, o al revés, los objetos comestibles. Trata tanto de procesos, métodos y espacios donde los productos se procesan, distribuyen y consumen como de la estética, la comunicación y la representación de la comida. Trata tanto de las herramientas utilizadas para preparar y consumir los alimentos como de las actividades de comunicación aplicadas a la promoción de los productos alimenticios.</p> <p>1. FOOD DESIGN & SUSTAINABILITY La importancia de la sostenibilidad social, económica y ambiental de las redes de producción y consumo de alimentos. Buenas prácticas de producción y consumo de alimentos. El patrimonio biocultural</p> <p>2. FOOD DESIGN & ACTIVISM Vínculos entre la agricultura urbana y los movimientos sociales contemporáneos para la sostenibilidad urbana y la justicia. El sistema local de alimentos en las ciudades. Zero-mile food. Slow food. Política alimentaria, patrimonio y memoria, geografía y artefactos culturales.</p> <p>3. FOOD DESIGN & NOURISHMENT Los paisajes nutricionales de las ciudades y los efectos en la salud. Las prácticas alimentarias contemporáneas. Los requisitos de una producción en masa. Hábitos alimentarios. De donde surgen nuestros patrones de conducta frente a la comida.</p> <p>4. FOOD DESIGN & TERRITORY El vino y la comida como un patrimonio cultural para el territorio. La territorialidad del gusto. Productos regionales y el turismo. Estrategias para combinar el turismo, la cultura y el vino y la comida. Rutas, centros turísticos, la experiencia de la cocina narrada.</p> <p>5. FOOD DESIGN & COMMUNICATION La receta. Reseñas de restaurantes, artículos de opinión y libros de cocina. Editores de periódicos y revistas. Los críticos gastronómicos profesionales. Los programas de cocina en televisión. Las guías gastronómicas. Food</p>

	<p>bloggers.</p> <p>6. DESIGNING FOOD Diseñar productos comestibles. El diseño y la estética de las comidas, la creación de los alimentos, la investigación sobre la textura, la forma de los alimentos, en general los aspectos formales, sensoriales y perceptivos. La experiencia de degustar.</p> <p>7. DESIGNING FOOD TOOLS Diseño de las herramientas utilizadas para preparar y consumir los alimentos. Diseño de tecnologías para la cocina y electrodomésticos. Diseños para la mesa. Los gadgets.</p> <p>8. DESIGNING THE MEAL Diseñando la comida. Cómo se construye la experiencia de comer?. La cocina habitable: el diseño de la experiencia en casa. Modos públicos de comida. Modelos de experiencia en el sector de la restauración y la distribución. Maneras de comer. Catering.</p> <p>9. DESIGNING THE PLACES OF FOOD Los espacios de distribución, puntos de venta y tiendas de concepto. Diseño de espacios expositivos. Diseñar restaurantes y zonas de consumo. Diseñar soluciones para "comer en la calle".</p>
Bibliografía	<p>Ahmed, Jasim, and Shafiur Rahman, Handbook of Food Process Design (Hoboken, N.J.: Wiley-Blackwell, 2012)</p> <p>Asensio, Paco, and Cristian Campos, Food Design (New York: teNeues, 2005)</p> <p>Baldwin, Cheryl, Sustainability in the Food Industry (Ames, Iowa: Wiley-Blackwell, 2009)</p> <p>Catterall, Claire, and Stephen Bayley, Food: Design and Culture (London: Laurence King in association with Glasgow 1999, 1999)</p> <p>Clark, J. Peter, Practical Design, Construction and Operation of Food Facilities (London: Academic Press, 2009)</p> <p>Dar, Yadunandan, and Joseph Light, Food Texture Design and Optimization (Chichester: Wiley, 2014)</p> <p>Gilbert, Marta, Food Design: El Diseño En La Alimentación (Valencia: Cámara Oficial de Comercio, Industria y Navegación, 1992)</p> <p>Heldman, Dennis R., Food Preservation Process Design (Burlington, MA: Academic Press, 2011)</p> <p>Lawrence, Geoffrey, Kristen Lyons, and Tabatha Wallington, Food Security, Nutrition and Sustainability (Sterling, VA: EARTHSCAN, 2010)</p> <p>Linnemann, Anita R., and M. A. J. S. van Boekel, Food Product Design: An Integrated Approach (Wageningen: Wageningen Academic Publishers, 2011)</p> <p>Moskowitz, Howard R., Jacqueline H. Beckley, and Anna V. A. Resurreccion, Sensory and Consumer Research in Food Product Design and Development (Ames, Iowa: Blackwell Pub., 2006)</p> <p>Moskowitz, Howard R., Sebastiano Porretta, Matthias Silcher, and Hollis Ashman, Concept Research in Food Product Design and Development (Ames, Iowa : Blackwell Pub., 2005)</p> <p>Moskowitz, Howard R., Michele Reisner, and John Ben Lawlor, Packaging Research in Food Production Design and Development (Ames: Blackwell publishing, 2009)</p> <p>Oosterveer, Peter, and David Allan Sonnenfeld, Food, Globalization and Sustainability (London: Earthscan, 2012)</p> <p>Shepard, Judy, Food: Cafes, Markets (New York, NY: RSD Pub, 2011)</p>

Competencias y Resultados de aprendizaje	Básicas			
	CB06	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación		
	CB08	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios		
	Específicas y resultados de aprendizaje			
	E05	Utilizar adecuadamente los métodos cualitativos y cuantitativos de investigación para obtener datos contrastables sobre la percepción, recepción y usos del arte y del diseño.		
	E05.01	Preparar trabajos para publicar que incluyan entrevistas a expertos del arte y del diseño		
	E06	Analizar la complejidad del funcionamiento de los entornos institucionales, políticos, económicos y empresariales en los que se desarrollan los proyectos de diseño y las actividades artísticas así como sus principales agentes y mecanismos de gestión.		
	E06.03	Relacionar la prácticas emergentes del diseño con los sistemas institucionales de preservación y valoración de los artefactos culturales.		
	E07	Identificar y evaluar la aportación y transferencia de conocimiento desde las prácticas artísticas y del diseño.		
	E07.03	Analizar críticamente los mecanismos de transferencia de conocimiento en los procesos de innovación (propiedad intelectual, patentes, registros)		
	E08	Aplicar las estrategias y habilidades necesarias para interactuar como agente activo en los sistemas institucionales del arte y del diseño.		
	E08.01	Conocer la relación entre creatividad y economía en el mundo del diseño		
	E09	Identificar las especificidades que caracterizan las prácticas creativas y proyectuales propias del arte y del diseño siendo capaz de distinguir las diferencias y similitudes entre ambos campos.		
	E09.02	Conocer las peculiaridades cognitivas del diseño respecto al arte, la ciencia y la técnica		
	Generales/transversales			
GT05	Reconocer las funcionalidades relevantes en cada proyecto			
Actividades formativas	Dirigidas	Supervisadas	Autónomas	
	Horas	40	40	70
	% presencialidad	100%	10%	0%
Metodologías docentes	Clases expositivas			
	Estudios de caso			
	Debates			
	Presentación y discusión oral de los trabajos			
	Tutorías			
	Elaboración de trabajos			
Sistemas de evaluación			Peso Nota Final	
	Asistencia y participación activa en clase		15%	
	Asistencia a tutorías		15%	
	Asistencia a debates		15%	

Entrega puntual de los trabajos	15%
Asistencia a la presentación y discusión de los trabajos	15%
Adecuación a los criterios de excelencia de los trabajos	25%

43042

M6-TALLER DE CRÍTICA

ECTS: 6	Carácter	OB
Idioma/s:	Catalán (20%), Castellano (60%), Inglés (20%)	
Org. Temporal	Semestral	Secuencia dentro del Plan 2º semestre
Descripción	Taller de crítica de arte y diseño realizado por profesionales de la crítica y el comisariado y otros profesionales del art writing. En él se realizan ejercicios de análisis de críticas de arte y diseño rigurosas de profesionales reconocidos así como, muy especialmente, de redacción y revisión periódica de críticas realizadas por los alumnos.	
Contenido	<p>Crítica diseño A (Sara Coscarelli)</p> <p>Introducción</p> <ul style="list-style-type: none"> - El sentido de la crítica - El juicio crítico - Diseño y Crítica <p>Seminario de teoría crítica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teoría versus Crítica - La Escuela de Frankfurt como iniciadora de la Teoría Crítica - Teoría Crítica versus Teoría Tradicional - Max Horkheimer: Conceptos específicos de la Teoría Crítica - Aplicación de la Teoría Crítica al ejercicio crítico <p>La criticidad del diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Es posible un diseño crítico? - La función social de la crítica de diseño: realidad y utopía - Diseño, crítica social y utopía <p>Crítica de tendencias</p> <ul style="list-style-type: none"> - Práctica e ideología del diseño - Diseño, mercado y cultura - La innovación com a Obsolescencia Programada: la tendència - La Sociedad de consumo <p>Crítica diseño B (Àlex Mitrani)</p> <p>Una disciplina por inventar. Especificidades del diseño y de la crítica del diseño.</p> <p>Preguntas iniciales para una disciplina nueva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Es necesaria la crítica del diseño? - Crítica inocente? Los intereses de la crítica. Los excluidos. - El papel del esnobismo (el factor cool). - Crítica y teoría. - Crítica y mediación. <p>La mediación y la práctica curatorial en el ámbito del diseño</p> <ul style="list-style-type: none"> - La exposición como discurso <p>Construyendo una práctica</p> <p>Principios y método:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La crítica como retórica. - Describir, clasificar, valorar. - Investigación històrica, escritura, distancia. - Blogs i magazines. <p>Análisis de casos.</p>	

Debate y establecimiento de unas conclusiones:

Corrección del ejercicio práctico

Conclusiones

- Premisas metodológicas y conceptuales de la interpretación diseño
- Crítica del diseño / diseño crítico

Crítica arte (Joan Minguet)

1. Las funciones de la crítica de arte. Percepción, descripción, narración, interpretación. La emisión de un juicio de valor. La opinión: gusto + criterio (o criterio + gusto)? Orientación del público. Divulgación del arte y de los artistas. Interpretación del producto artístico: la idea previa, el resultado final. El análisis de contenidos semánticos. Significantes y significados. La creación sobre la creación?

2. Del crítico al analista. La crítica analítica. El discurso sucede a la opinión. El análisis de los factores biográficos, históricos, sociales... La independización del objeto de análisis. El análisis textual. Jauss i les teories de la recepció. La muerte del artista.

3. Arte, crítica y gusto social. Los "mass-media" y la formación de tendencias artísticas críticas. Arte y poder.

4. Las instituciones artísticas y el pensamiento crítico. El sistema artístico: artistas, galeristas, críticos, teóricos, museólogos... y el público. El papel del museo.

5. Hacer visible el arte: la exposición. El comisariado de exposiciones. Tipologías y funciones. Debates con profesionales de la curaduría.

Bibliografía

Àlex Mitrani

- Cabanne, Pierre: Mer... de aux critiques, Paris, 1993.

- Hall, Peter: "Changes in design criticism", Design and culture, vol 5, no 1, 2013, pp 29.32.

- Littlejohn, Deborah: "Becoming a discipline: Problems in the emergence of design criticism as a field of

Inquiry, Design and culture, vol 5, no 1, 2013, pp 29.32.

- Margolin, Victor: Design Discourse: History Theory Criticism, Chicago, 1989.

- Poynor, R. y M. Rock: "What Is This Thing Called Graphic Design Criticism?", Eye Magazine, 16(4), 1995.

Revistas especializadas (consultables en biblioteca de EINA): Creative Review, Eye, Etapes, 2+3D, Slanted, Apartamento, The Design Journal, Innovation, Idn, Form, Viewpoint, Abitare, On Diseño, Experimenta y Monográfica.

Joan Minguet

AA. VV., Sobre la crítica de arte y su toma de posición, MACBA, Barcelona, 1986.

AA. VV., Impasse. Arte, poder y sociedad en el Estado español, Ajuntament de Lleida, Lleida, 1997.

BREA, J.L. (ed.), Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización, Ed. Akal, Madrid, 2005.

BREA, J.L., "Estética, Historia del Arte, Estudios Visuales", <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm>

CALABRESE, O., Cómo se lee una obra de arte, Ed. Cátedra, Madrid, 1993.

ELIOT, T.S., Criticar al crítico y otros ensayos, Ed. Alianza, Madrid, 1967.

	<p>(Edició exhaurida a llibreries.) FOSTER, H. (ed.), La posmodernidad, Ed. Kairós, Barcelona, 1985. FREELAND, C., Pero ¿esto es arte?, Ed. Cátedra, Madrid, 2003 GREENBERG, C., La pintura moderna y otros ensayos, Ediciones Siruela, Madrid, 2006. GUASCH, A.M. (ed.), La crítica de arte. Historia, teoría y praxis, Ed. Serbal, Barcelona, 2003. KRAUSS, R., La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos, Ed. Alianza, Madrid, 1996. MINGUET, J.M., "De la crítica de arte a la práctica curatorial. Algunas reflexiones.": http://disturbis.esteticauab.org/DisturbisII/Minguet.html</p>	
Competencias y Resultados de aprendizaje	Básicas	
	CB06	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
	CB07	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
	CB08	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
	CB09	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
	Específicas y resultados de aprendizaje	
	E01	Identificar los principales problemas en la interpretación del arte y el diseño contemporáneos y de sus tendencias siendo capaz de relacionarlos con los marcos teóricos y los criterios de evaluación que rigen los debates actuales
	E01.4	Ubicar los proyectos en los enclaves hermenéuticos contemporáneos fundamentales del arte y del diseño
	E02	Discernir los enfoques y usar críticamente los argumentarios principales de la estética y la teoría del arte y el diseño para analizar las prácticas creativas y proyectuales actuales
	E02.2	Presentar un proyecto artístico o de diseño, propio o ajeno, y argumentarlo desde los protocolos discursivos propios de la crítica del arte y el diseño
	E04	Dominar y utilizar los registros y formatos de comunicación adecuados para exponer los resultados de la investigación y la crítica de arte y diseño, orientado a públicos de diferentes niveles de especialización.
	E04.01	Aplicar los protocolos de lo que en la academia se designa como Artwriting and Designwriting
	E05	Utilizar adecuadamente los métodos cualitativos y cuantitativos de investigación para obtener datos contrastables sobre la percepción, recepción y usos del arte y del diseño.
	E05.01	Incorporar las entrevistas sobre artwriting y designwriting a proyectos más amplios de escritura o curadoría
	Generales/transversales	
GT03	Leer e interpretar imágenes y formas en relación a los contextos.	

	GT04	Desarrollar las capacidades para la descripción de la experiencia del arte y el diseño contemporáneos			
Actividades formativas		Dirigidas	Supervisadas	Autónomas	
	Horas	40	40	70	
	% presencialidad	100%	10%	0%	
Metodologías docentes	Clases expositivas Seminarios de análisis de textos y prácticas de escritura Debates Presentación y discusión oral de los ejercicios de redacción Tutorías Elaboración de trabajos en grupo				
Sistemas de evaluación				Peso Nota Final	
		Asistencia y participación activa en clase			15%
		Asistencia a tutorías			15%
		Asistencia a seminarios/debates			15%
		Entrega puntual de los trabajos			15%
		Asistencia a la presentación oral y discusión de los trabajos			15%
		Adecuación a los criterios de excelencia de los trabajos			25%

43044

M7 - CULTURA DEL DISEÑO

ECTS: 6	Carácter OP
Idioma/s:	Catalán (20%), Castellano (60%), Inglés (20%)
Org. Temporal	Semestral Secuencia dentro del Plan 2º semestre
Descripción	Revisión de algunas de las teorías y autores que desde la teoría del diseño, la filosofía, la sociología y la antropología han contribuido a enriquecer los marcos teóricos del diseño actual.
Profesorado	O.Pibernat (20h), D.Soriano (20h).
Contenido	<p>Este módulo se adscribe a la línea de investigación sobre los ENTORNOS DE MEMORIA y la CONSTRUCCIÓN DE PASADOS Y FUTUROS EN ARTE Y DISEÑO.</p> <p>Submódulos</p> <p><u>7.1. Diseño y usos del pasado</u></p> <p>El pasado, la memoria y la historia se hacen presentes activamente en el proyecto de diseño dado que: a) ocupan un lugar en el propio proceso de diseño, b) se utilizan para explicar socialmente el proyecto, y c) pueden ser el fin último del mismo o un componente fundamental en la construcción de relatos sobre el presente o el futuro. En este sentido, resulta importante para el diseñador un manejo de la documentación, una capacidad interpretativa y un dominio de la narrativa, no con objetivos analíticos sino creativos. Por otra parte, la demanda de "pasado" con la que se nutre el imaginario social se expresa de múltiples maneras, tanto en el mercado (patrimonio de marca y legitimación de productos) como en el campo de la identidad cultural o los proyectos institucionales y políticos (símbolos, patrimonio, conmemoraciones, etc.). Finalmente, cabe comprender que el pasado es un producto del presente y que interviene siempre en la construcción del futuro, sea para dibujar una tendencia estadística o establecer predicciones, sea como materia prima del imaginario de la ciencia ficción, por poner dos ejemplos harto contrastados.</p> <p><u>7.2. Análisis prospectivo, diseño de escenarios, creación ficción</u></p> <p>El proyecto tiene la componente teleológica de situar en un horizonte de futuro el sentido de su acción. Este futuro en la tradición del 'espíritu de cálculo' de la modernidad occidental conlleva el desarrollo de técnicas de predicción basadas en la continuidad de las tendencias observadas en las variables que determinan el presente. Qué peso tiene sobre la permanencia y transformación en los productos de diseño la predicción, y qué capacidad de visualización de futuro se deriva de esta tradición.</p> <p>La necesidad de prever situaciones que no responden a modelos previos, lleva a formas de anticipación que introducen variables no consideradas en el estado de cosas actual. La formalización del diseño favorece un primer grado de tangibilidad de la imaginación como realidad verosímil.</p>
Bibliografía	<p>Penati, Antonella. <i>È il design una narrazione?</i>, Milán, Mimesi, 2013.</p> <p>Traverso, Enzo. <i>Els usos del passat, Història, memoria, política</i>, València, PUJ, 2006.</p> <p>Vacca, Federica. "Narrare la memoria e le eredità culturali del progetto", en Penati, Antonella (ed.). <i>Il design contruisce mondi. Design e narrazioni</i>, Milán, Mimesi, 2013, pp. 75-86.</p>

White, Hayden. "La estructura de la narrativa histórica", en White, Hayden. *La ficción de la narrativa. Ensayos sobre historia, literatura y teoría*, Buenos Aires, Eterna Cadencia, 2010, pp. 229-250.

Bleecker, Julian. *Design Fiction: A short essay on design, science, fact and fiction*. California: Near Future Lab. 2009

Fällman, Daniel. "The interaction design research triangle of design practice, design studies, and design exploration". *Design Issues*, 24(3), 4-18. 2008.

Hales, Derek. "Design fictions an introduction and provisional taxonomy". *Digital Creativity*, 24(1), 1-10., 2013.

McKinsey Global Institute. *Disruptive technologies: Advances that will transform life, business, and the global economy*. 2013

Competencias y resultados de aprendizaje	Específicas y resultados de aprendizaje			
	E01	Identificar los principales problemas en la interpretación del arte y el diseño contemporáneos y de sus tendencias siendo capaz de relacionarlos con los marcos teóricos y los criterios de evaluación que rigen los debates actuales		
E01. 5	Analizar proyectos de diseño concretos como mediadores sociales e interpretarlos en los enclaves hermenéuticos contemporáneos fundamentales del diseño.			
E06	Analizar la complejidad del funcionamiento de los entornos institucionales, políticos, económicos y empresariales en los que se desarrollan los proyectos de diseño y las actividades artísticas así como sus principales agentes y mecanismos de gestión.			
E06.04	Identificar los lugares de la experimentación, de la investigación y de la innovación en el sistema institucional del diseño y en el desarrollo de proyectos			
E08	Aplicar las estrategias y habilidades necesarias para interactuar como agente activo en los sistemas institucionales del arte y del diseño.			
E08.02	Programar proyectos de diseño, docentes o curatoriales que contemplen las condiciones específicas de su realización.			
E09	Identificar las especificidades que caracterizan las prácticas creativas y proyectuales propias del arte y del diseño siendo capaz de distinguir las diferencias y similitudes entre ambos campos.			
E09.03	Analizar el diseño como proceso proyectual desde las nuevas perspectivas del design research.			
	Generales/transversales			
GT02	Organizar y sistematizar fuentes complejas y heterogéneas de información			
GT05	Reconocer las funcionalidades relevantes en cada proyecto			
Actividades formativas	Dirigidas	Supervisadas	Autónomas	
	Horas	40	40	70
	% presencialidad	100%	10%	0%
Metodologías docentes	Clases expositivas			
	Seminarios de textos y prácticas artísticas			
	Talleres postmediales			
	Talleres de escritura			
	Debates			
	Presentación y discusión oral de los trabajos			
	Tutorías			
Elaboración de trabajos en grupo				

Sistemas de evaluación	Peso Nota Final
Asistencia y participación activa en clase	15%
Asistencia a tutorías	15%
Asistencia a seminarios/talleres/debates	15%
Entrega puntual de los trabajos	15%
Asistencia a la presentación y discusión de los trabajos	15%
Adecuación a los criterios de excelencia de los trabajos	25%

43046

M8- PRÁCTICAS Y TERRITORIOS DEL DISEÑO ACTUAL II

ECTS: 6	Carácter	OP
Idioma/s:	Catalán (20%), Castellano (60%), Inglés (20%)	
Org. Temporal	Semestral	Secuencia dentro del Plan 2º semestre
Descripción	Examen crítico de las nuevas tendencias en los procesos del diseño y su expansión a ámbitos y prácticas emergentes como el diseño de: dispositivos interactivos, valores intangibles, espacios y modos de sociabilidad, procesos y sistemas de gestión, etc. Se estudiarán ámbitos particulares que, como la gastronomía creativa, propician la confluencia del pensamiento, el conocimiento científico, las propuestas artísticas y las prácticas cotidianas. Y se analizará como éstos obligan a revisar conceptos estéticos y están dando lugar a nuevas categorías profesionales como, por ejemplo, el food-design.	
Profesorado	Dra. E.Bartomeu (20h), Dra. A. Alcobierre (10h), O.Ventura (10h).	
Contenido	<p>El módulo Prácticas y territorios del diseño actual II se desarrolla en el ámbito del diseño del conocimiento, entendido como aquella parte del diseño que por su incidencia en repensar contextos, procesos o formas acaba configurando el propio conocimiento. Si bien este planteamiento puede parecer inherente a la praxis del diseño, no hay que olvidar que hasta hace relativamente poco el mercado consideraba el diseño estrictamente como un valor añadido a un producto. ¿Qué leyes no mercantilizadas nos permiten reubicarlo, pues, en el ámbito de la producción de conocimiento?</p> <p>Mediante diferentes prácticas, debates y estudios de caso, este módulo planteará el diseño como un campo de proyección donde ninguna forma de representación se considera inocua. Se analizarán las tecnologías, las corrientes de pensamiento contemporáneo, los medios de comunicación y las tendencias de representación que ubican al diseñador en el centro de un nuevo territorio: el Design Knowledge (diseño del conocimiento).</p> <p><u>1. Diseñadores fuera del canon</u></p> <p>1.1. El canon estético en el diseño gráfico 1.2. Diseñadores en el canon ético 1.3. La actitud del diseñador 1.4. El diseñador como gestor</p> <p><u>2. Diseño del conocimiento</u></p> <p>2.1. Diseño gráfico para la comunicación visual vs. Diseño del conocimiento 2.2. Arquitectura de la información 2.3. La exhibición como traducción 2.4. El diseño y desconocimiento</p> <p><u>3. DK (Design Knowledge) y medios digitales e interactivos</u></p> <p>3.1. La idea de interfaz 3.2. HCI (Human Computer Interaction) y usabilidad 3.3. Mecanismos de interacción entre el espacio digital y el espacio actual 3.4. El apoyo del digital</p>	

	<p>4. Técnicas y Recursos para el DK 4.1. Estadística básica para diseñadores 4.2. Exposición de casos de estudio 4.3. Propuestas personales de los estudiante</p>			
Bibliografía				
Competencias y Resultados de aprendizaje	Básicas			
	CB06	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación		
	CB07	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio		
	CB08	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios		
	CB10	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo		
	Específicas y resultados de aprendizaje			
	E03	Formular hipótesis, plantear estrategias de contrastación y utilizar los procedimientos de investigación adecuados para la producción de nuevo conocimiento sobre la actualidad del arte y el diseño.		
	E03.1	Llevar a cabo investigaciones escritas, proyectos de diseño o proyectos curatoriales en el ámbito de la influencia del pensamiento contemporáneo en las prácticas artísticas y en el diseño, que conduzcan a plantear el programa de usos de un proyecto concreto		
	E08	Aplicar las estrategias y habilidades necesarias para interactuar como agente activo en los sistemas institucionales del arte y del diseño.		
	E08.02	Inferir nuevas tendencias y fenómenos emergentes a partir del estudio de propuestas de diseño.		
	E09	Identificar las especificidades que caracterizan las prácticas creativas y proyectuales propias del arte y del diseño siendo capaz de distinguir las diferencias y similitudes entre ambos campos.		
	E09.03	Conocer las peculiaridades cognitivas de las manifestaciones del diseño emergente respecto al arte, la ciencia y la técnica		
	Generales/transversales			
	GT01	Diseñar y gestionar proyectos, individualmente y en grupo.		
	GT02	Organizar y sistematizar fuentes complejas y heterogéneas de información		
	GT05	Reconocer las funcionalidades relevantes en cada proyecto		
GT06	Generar y participar de networkings internacionales			
Actividades formativas		Dirigidas	Supervisadas	Autónomas
	Horas	40	40	70
	% presencialidad	100%	10%	0%

Metodologías docentes	Clases expositivas Seminarios Talleres posmediales Talleres de escritura Tutorías Elaboración de trabajos	
Sistemas de evaluación		Peso Nota Final
	Asistencia y participación activa en clase	15%
	Asistencia a tutorías	15%
	Asistencia a seminarios	15%
	Entrega puntual de los trabajos	15%
	Asistencia a los talleres de discusión de los trabajos	15%
	Adecuación a los criterios de excelencia de los trabajos	25%

43045

M9-PENSAMIENTO CONTEMPORÁNEO II

ECTS: 6	Carácter OP
Idioma/s:	Catalán (20%), Castellano (60%), Inglés (20%)
Org. Temporal	Semestral
	Secuencia dentro del Plan 2º semestre
Descripción	Estudio selectivo y crítico de algunos discursos de la filosofía y la teoría del arte y el diseño iluminadores de aquellos rasgos más distintivos de las prácticas artísticas contemporáneas tales como la creatividad, la performatividad, la postmedialidad, la intelectualización y la participación.
Profesorado	Dr. J. Jaques, Dr. Gerard Vilar, Dr. David Casacuberta, Dr. Pol Capdevila
Contenido	<p>Estudio selectivo y crítico de algunos discursos de la filosofía y la teoría del arte y el diseño iluminadores de aquellos rasgos más distintivos de los procesos creativos contemporáneos. Atendiendo especialmente a la performatividad, la postmedialidad, la intelectualización y la participación.</p> <p><u>9.1. Teoría de la performatividad</u> Estudio comparativo de los procesos creativos con el fin de establecer semejanzas de familia y detectar las disrupciones. Se atenderá especialmente a la comparación entre las artes visuales y las performativas.</p> <p><u>9.2. La contemporaneidad y sus categorías</u> Estudio selectivo de las categorías y discursos con los que se pretende caracterizar el presente social y cultural, prestando especial atención a la cuestión de su articulación en una praxis discursiva de la situación actual (Precariedad, creatividad, innovación, reinención, relato, etc.).</p>
Bibliografía	<p>Agamben, G., "Qué es contemporáneo?", 2008</p> <p>Alexander G.-Düttmann, "For and Against the Contemporary. An Examination", <i>Postmodern Culture</i> 21 (2010).</p> <p>Bishop, C., <i>Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship</i>, Verso, 2012</p> <p>Fischer-Lichte, E., <i>Estética de la performatividad</i>, A.Hidalgo, 2011</p> <p>Badiou, A., <i>Tercer Manifiesto del Afirmacionismo</i>, 2010</p> <p>Glissant, E., <i>La poética de lo diverso</i>, Ed. Del Bronce, 2002</p> <p>Hirschhorn, T., <i>Critical Laboratory</i>, MIT, 2013</p> <p>Vilar, G., <i>Precariedad, arte y política</i>, 2014</p>
Competencias y Resultados de aprendizaje	<p>Básicas</p> <p>CB06 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación</p> <p>CB10 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo</p> <p>Específicas y resultados de aprendizaje</p> <p>E02 Discernir los enfoques y usar críticamente los argumentarios principales de la estética y la teoría del arte y el diseño para analizar las prácticas creativas y proyectuales actuales.</p> <p>E02.3 Ejercicio del vocabulario y argumentario de la estética y de la</p>

	teoría del arte en la interpretación de las prácticas creativas y proyectuales actuales.		
E03	Formular hipótesis, plantear estrategias de contrastación y utilizar los procedimientos de investigación adecuados para la producción de nuevo conocimiento sobre la actualidad del arte y el diseño.		
E03.4	Definir un proyecto desde el punto de vista de la ubicación crítica de un artista o movimiento artístico para su interpretación resignificada.		
Actividades formativas	Dirigidas	Supervisadas	Autónomas
Horas	40	40	70
% presencialidad	100%	10%	0%
Metodologías docentes	Clases expositivas Seminarios Debates Tutorías Prácticas de análisis y evaluación de obras y proyectos		
Sistemas de evaluación			Peso Nota Final
	Asistencia y participación activa en clase		15%
	Asistencia a seminarios/debates		15%
	Asistencia a tutorías		15%
	Entrega puntual de las prácticas de análisis y evaluación		25%
	Adecuación a los criterios de excelencia de las prácticas		30%

43047

M10-INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA II

ECTS:	6	Carácter	OP
Idioma/s:	Catalán (20%), Castellano (60%), Inglés (20%)		
Org. Temporal	Semestral	Secuencia dentro del Plan	2º semestre
Descripción	Seminario sobre artistas y movimientos artísticos contemporáneos realizado por creadores y reconocidos especialistas. La temática principal es el análisis de casos con objeto de aprender a distinguir cuándo un proyecto supone una aportación al conocimiento y en qué medida.		
Profesorado	Dra. Jaques, Dr. G.Vilar, Dr h.c. Ferran Adrià, Dr. David Casacuberta, Josep m. Pinto, Oriol Castro, el Grupo eBullición		
Contenido	<p>Exploración de la investigación artística en el ámbito del <i>food art</i>, la estética gustatoria, los procesos creativos en la cocina de investigación y el <i>food design</i>.</p> <p><u>10.1. Investigación artística y prácticas gustatorias</u> Aportaciones de las prácticas gustatorias a la investigación artística contemporánea: el uso no metafórico del gusto, la reivindicación de la estética cotidiana y las nuevas comunidades del gusto.</p> <p><u>10.2. Estudio de casos: Estética gustatoria</u> Uno de los terrenos en los que con más fuerza se está resignificando el el concepto de conocimiento artístico es el de la estética gustatoria, disciplina reciente en el panorama académico internacional.</p>		
Bibliografía	<p>AAVV, "Artistic Thinking", <i>e-flux</i> n. 26 (2011). AAVV, "Feeding Thought", <i>Disturbis</i> n. 12 (2012). Feyerabend, <i>Tratado contra el método</i>, Tecnos, 2011 Jaques, J., "Food (Aesthetics)", <i>Oxford Encyclopedia of Aesthetics</i>, 2014 Kaplan, David M. ed., <i>The Philosophy of Food</i>, Berkeley: University of California Press, 2012. Korsmeyer, Carolyn, <i>Making Sense of Taste: Taste, Food and Philosophy</i>. New York: Cornell University Press, 1999 Miralda, A., <i>Power Food Lexicon</i>, 2011; -, <i>De gustibus non Disputandum</i>, 2010. Catálogo razonado de <i>eBulli</i>. ElBulli Books.</p>		
Competencias y Resultados de aprendizaje	Básicas		
	CB06	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación	
	CB07	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio	
	CB10	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo	
	Específicas y resultados de aprendizaje		
	E03	Formular hipótesis, plantear estrategias de contrastación y	

	utilizar los procedimientos de investigación adecuados para la producción de nuevo conocimiento sobre la actualidad del arte y el diseño.			
E03.5	Llevar a cabo investigaciones escritas, proyectos de artísticos o proyectos curatoriales con una pretensión de realización práctica en un proyecto concreto que pueda responder a un call for papers de congresos internacionales, revistas o eventos			
E07	Identificar y evaluar la aportación y transferencia de conocimiento desde las prácticas artísticas y del diseño.			
E07.4	Formular y defender públicamente argumentos detallados acerca de las aportaciones al conocimiento identificadas y su eventual valor.			
Generales/transversales				
GT01	Diseñar y gestionar proyectos, individualmente y en grupo			
GT02	Organizar y sistematizar fuentes complejas y heterogéneas de información			
GT06	Generar y participar de networkings internacionales			
Actividades formativas		Dirigidas	Supervisadas	Autónomas
	Horas	40	40	70
	% presencialidad	100%	10%	0%
Metodologías docentes	Seminarios			
	Talleres con presentación y discusión oral de propuestas individuales teóricas o prácticas			
	Tutorías			
	Elaboración de trabajos en grupo			
	Prácticas de investigación en centros de documentación.			
Sistemas de evaluación	Peso Nota Final			
	Asistencia y participación en seminarios y talleres			25%
	Asistencia a tutorías			15%
	Entrega puntual de los trabajos			15%
	Asistencia a los centros de documentación			15%
	Adecuación a los criterios de excelencia de los trabajos/prácticas de investigación			30%

43043

M11-Trabajo de fin de Máster (TFM)

ECTS:	12	Carácter	OB
Idioma/s:	Catalán, Castellano, Inglés		
Org. Temporal	Semestral	Secuencia dentro del Plan	2º semestre
Descripción	Consiste en un trabajo de investigación de tipo teórico o artístico con un enfoque original, dirigido por uno de los profesores del programa, que ha de ser equivalente, según los casos, a un paper académico junto a la memoria de su elaboración o a un proyecto artístico o de diseño más la memoria de su elaboración, y que pueda considerarse en cualquier caso una aportación al conocimiento de su tema.		
Competencias y Resultados de aprendizaje	Básicas		
	CB06	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación	
	CB07	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio	
	CB08	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios	
	CB09	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades	
	CB10	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo	
	Específicas y resultados de aprendizaje		
	E04	Dominar y utilizar los registros y formatos de comunicación adecuados para exponer los resultados de la investigación y la crítica de arte y diseño	
	E04.02	Redactar un trabajo de fin de máster preparado para ser presentado a call for papers internacionales en congresos, revistas, proyectos curatoriales o catálogos	
	Actividades formativas		Dirigidas
Horas		40	100
% presencialidad		100%	15%
Autónomas			0%
Metodologías docentes	Además de las tutorías individualizadas, el TFM se elabora en un seminario de tutorización colectiva en el que periódicamente los estudiantes exponen obligatoriamente sus avances y éstos se discuten, se sugieren lecturas complementarias y todos conocen y participan en el trabajo de todos.		
Sistemas de evaluación			Peso Nota Final
	Asistencia y participación activa los talleres semanales de discusión de la elaboración progresiva del trabajo		10%

de investigación	
Asistencia a tutorías	10%
Entrega puntual de los trabajos previos	10%
Defensa oral del trabajo	30 %
Cumplimiento de los criterios de investigación internacional en los congresos vinculados al tema y en los eventos artísticos y / o de diseño	40%

5. Datos de contacto

Coordinación y profesorado

Coordinación académica

Gerard Vilar, gerard.vilar@uab.cat,

Profesorado

Anna Alcubierre, aalcubierre@eina.cat

Elena Bartomeu, ebartomeu@eina.cat

David Casacuberta, david.casacuberta@uab.cat

Sara Coscarelli, scoscarelli@eina.cat

Jèssica Jaques, jessica.jaques@uab.cat

José Manuel Marin, jmarinf@eina.cat

Joan Minguet, joan.minguet@uab.cat, jminguetbatllori@gmail.com

Àlex Mitrani, amitrani@eina.cat

Oriol Pibernat, opibernat@eina.cat

Anna Pujadas, apujadas@eina.cat

Octavi Rofes, orofes@eina.cat

Valentí Roma, valentin.roma@gmail.com

Dolors Soriano, Dsoriano@eina.cat

Oriol Ventura, oventura@eina.cat

Gerard Vilar, gerard.vilar@uab.cat,

Coordinación técnica.

Vivian Fernández, postgraus@eina.cat , +34 93 203 09 23

Administración y gestión académica

Gloria Mompin, gmompin@eina.cat, +34 93 203 09 23

Dirección postal

EINA, Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25. 08017 Barcelona (Jardins de Can Sentmenat)

Transporte: BUS: 66 / 130 / V7 / 60 / 34; FFGC: Peu del Funicular / Sarrià / Reina Elisenda

info@eina.cat

T +34 93 203 09 23, F +34 93 280 05 54

Web

Información general

www.eina.cat > [Màsters i postgrados](#) > [Màster oficial investigació arte y diseño](#)

Acceso

<http://www.eina.cat/es/postgraus/acces-master-oficial>

Intranet (Moodle)

<http://intranet.eina.cat>

Webmail

<http://webmail.eina.cat>