GUÍA ACADÉMICA

Máster Universitario (EEES) Investigación en Arte y Diseño

CURSO 2018/2019

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

AQU Acreditación FAVORABLE 4313798-71251-16
AQU Catalunya está inscrita en EQAR

SUMARIO

1. Presentación 2
1.1. Acceso al Doctorado 2
1.2. Conexiones con Centros de Creación, Producción e Investigación Nacionales e Internacionales 2
1.3. Experimentación y Multidisciplinariedad 3
2. Información general 4
3. Especialización y estructura de las asignaturas (módulos) 5
4. Guías docentes 6
4.1. Módulo 1: Pensamiento Contemporáneo I 6
4.2. Módulo 2: Arte Contemporáneo 8
4.3. Módulo 3: Diseño Contemporáneo 9
4.4. Módulo 4: Investigación artística I 11
4.5. Módulo 5: Prácticas y territorios del diseño actual I 13
4.6. Módulo 6: Taller de Crítica 16
4.7. Módulo 7: Cultura del Diseño 19
4.8. Módulo 8: Prácticas y territorios del diseño actual II 21
4.9. Módulo 9: Pensamiento Contemporáneo II 23
4.10. Módulo 10: Investigación artística II 24
4.11. Módulo 11: Trabajo de fin de Máster 26
5. Datos de Contacto 27
5.1. Coordinación y profesorado 27
5.2. Administración y gestión académica 28
5.3. Dirección postal 28
5.4. Web 28

1. Presentación

El Máster de Investigación en Arte y Diseño (MURAD) tiene por objetivo dotar 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 actuales. A su vez se promueve la producción de procesos creativos mediante la práctica de investigación artística e investigación a través de la práctica del diseño.

El Máster de investigación en arte y diseño se encuentra en el territorio mixto de la investigación estética, investigación artística e investigación a través del diseño. No se trata, pues, de un Máster meramente teórico o puramente de producción, sino que en él convergen tres praxis: la artística, la del diseño y la del discurso.

1.1. Acceso al Doctorado

El Máster de investigación en arte y diseño es pionero en el Espacio Europeo de Educación Superior en el desarrollo del campo de estudio en que confluyen la investigación en arte y en diseño, la cultura visual y la cultura del proyecto, así como en la abertura a una vía compartida de programa de doctorado.

Como máster oficial adaptado al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), el MURAD da acceso a la realización de un Doctorado. En el caso que el graduado en el Máster de investigación en arte y diseño se postule al programa de doctorado del Departamento de Filosofía de la UAB podrá contar con la codirección del profesorado del mismo y de los docentes de arte y diseño del Máster.

De acuerdo con la Universidad Autónoma de Barcelona, se ha abierto una línea de diseño dentro del programa de doctorado del departamento de Filosofía con el fin de promover las investigaciones de tesis doctorales en diseño, también si son de producción y/o creación.

1.2. Conexiones con centros de creación, producción e investigación nacionales e internacionales

Los beneficios de la experiencia recabada en 5 ediciones del Máster de investigación en arte y diseño se ven reforzados por los acuerdos, colaboraciones e intercambios de investigación realizados con diversas entidades culturales y universidades. Hasta la fecha, los estudiantes de las diferentes ediciones han tenido la oportunidad de desarrollar proyectos, participar en sesiones conjuntas o colaborar con las siguientes entidades:

- Museo del diseño de Barcelona, EDIVI
- Fundació Joan Miró, Barcelona
- Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona, MACBA, Espacio exotérico
- CCCB. Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona
- La Escocesa. Centro de creación, Barcelona
- Hangar. Centro de producción e investigación en artes visuales, Barcelona
- Fabra i Coats. Fábrica de creación, Barcelona
- Virreina Centre de la Imatge, Barcelona
- Idensitat, Barcelona
- Cercle Artistic Sant Lluc, Barcelona
- Centre de Visió per Computació, Universitat Autònoma de Barcelona
- Fundació Mies van der Rohe, Barcelona
- Carnegie Mellon University, CMU, Pitsburg, USA
- Universität der Künste Berlin, UdK (Berlin University of the Arts) Alemania

- Kunstuniversität Linz (University of Art and Design Linz) Austria
- Facultad de diseño y comunicación, Universidad de Palermo, Argentina
- Transdisciplinary Aesthetics Foundation, Charlotte, USA
- University of the Arts, Helsinki, Finlandia
- Université Toulouse Jean Jaurès, Tolouse, Francia
- Università degli Studi di Udine, Italia
- Università degli Studi de Torino, Italia
- Università degli Studi di Scienze Gastronomiche de Pollenzo, Italia
- Festival LOOP Barcelona
- Festival SONAR

1.3. Experimentación y multidisciplinariedad

En el Máster de investigación en arte y diseño se cultiva la experimentación en territorios emergentes del arte y del diseño, favoreciendo que el Trabajo Final de Máster sea una construcción de un itinerario propio y original en el que cabe la posibilidad de confluencia entre la teoría y la práctica. Interesa ante todo la continuidad entre ambas, siempre entendidas como formas de producción de conocimiento que resultan de un proceso de indagación.

Para ello el Máster dispone de un extenso claustro de profesores tutores expertos en múltiples aspectos de prácticas innovadoras de arte y diseño y de las tendencias de pensamiento y estética actuales. Esta multidisciplinariedad se estructura en torno a 5 campos de investigación, con sus confluencias y desarrollos:

- Metodología de la investigación en arte y diseño
- Prácticas contemporáneas de Arte y Diseño

Food Design, Edible Art y Estética Gustatoria / Transition Design y prácticas artísticas Contextuales y Relacionales / Diseño, Arte y Cartografía crítica / Game Design y Design Ficction / Bioarte y Biodiseño / Diseño y Arte sonoro / Big Data & Social Media / Diseño y Arte Post-digital / Diseño y Arte Sostenibles / Multiculturalidad en Arte y Diseño / y más ...

- Crítica y comisariado en Arte y Diseño.
- Narrativa en Arte y Diseño: construcción de pasados y futuros. El proyecto como relato.
- Diseño de conocimiento, visualización de datos e interfaces.

1.4. Salidas profesionales

Tal como se indica en el nombre y en su descripción, se trata de un Máster de Investigación, por lo que su función es aportar formación para consolidar las capacidades de investigador/a de sus estudiantes y situarlas en un nivel de excelencia e innovación.

Por una parte, se trabajan conocimientos, metodologías y capacidades para llevar a cabo trabajos de investigación afines a los criterios actuales: *papers*, publicaciones, tesis, archivo, fuentes de investigación, *staetments*, seminarios, etc. Por otra parte, se potencia la parte práctica de la investigación artística y de diseño a través del ejercicio de procesos creativos adaptados a los intereses de cada estudiante y, en muchos casos, desarrollados en colaboración con instituciones afines: prototipos, dispositivos expositivos, proyectos performativos, artes visuales y audiovisuales, prototipos diegéticos, narrativas, etc.

Con todo ello se capacita a los estudiantes para iniciar un doctorado con una buena base metodológica y de contenido; para aplicar al campo de la educación y la docencia universitaria; liderar la coordinación de Grupos y Proyectos de Investigación;

trabajar en distintos ámbitos de gestión cultural y desempeñar tareas de crítica y comisariado; dirigir centros de pensamiento y creación de arte y/o de diseño, así como la coordinación e ideación de programas educativos, de investigación y culturales; participar en Institutos de investigación o cultura y programas de I+D financiados; etc. Además, por supuesto, el Máster tiene el objetivo de nutrir, fortalecer, expandir y contextualizar el trabajo propio de historiador/del arte o del diseño, artista, diseñador/a, filósofo/a, curador, crítico/a, profesor/a, etc. para que puedan afrontar su profesión con un excelente nivel de formación.

2. Información general

Título

Máster Oficial: Máster universitario en Investigación en Arte y Diseño

Edición y curso

Sexta, curso 2018-2019

Créditos

60 ECTS

Precio

120 €/ECTS para estudiantes de países comunitarios y para extranjeros con residencia. 137 €/ECTS para estudiantes extranjeros que no sean nacionales de estados miembros de la Unión Europea.

Coordinador

Gerard Vilar (gerard.vilar@uab.cat)

Fechas

Del 1 de octubre 2018 al 13 de septiembre 2019. Calendario 2018/2019

Horario

De lunes a jueves: de 16h a 20h

Duración

440h dirigidas presenciales, 860h de trabajo autónomo

Idioma

Inglés pasivo, castellano y catalán (5%)

Plazas

Mínimo 20 y máximo 30

Lugar

EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona

Preinscripción

Del 13 de enero 2017 hasta el 8 de octubre 2018 (u ocupación total de plazas).

3. Especialización y estructura de las asignaturas (módulos)

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:

- **Especialidad Cultura del proyecto**, más orientada a Diseño.
- **Especialidad Creación visual**, más orientada a Arte.

En el 1º semestre todos los estudiantes cursan las mismas asignaturas. En el 2º semestre hay la opción de especializarse configurando libremente las asignaturas optativas.

1er semestre (octubre – febrero)

M1	Pensamiento contemporáneo I	Dr. D. Casacuberta, Dra. J. Jaques, Dr. O. Rofes, Dr. G. Vilar.	40 h	Obligatoria
M2	Arte contemporáneo	Dra. T. Costa, Dra. J. Jaques, L. Vilar, Dr. G. Vilar.	40 h	Obligatoria
M3	Diseño contemporáneo	A. Garcia i Mateu, Dr. R. Parramon, M. Rua, Dr. C. Tonkinwise.	40 h	Obligatoria
M4	Investigación artística I	Dr. A. Arteaga, Dr. P. Capdevila, Dra. J. Jaques, Dr. G. Vilar	40 h	Obligatoria
M5	Prácticas y territorios del diseño actual I	A. Alcubierre, L. Huber, T. Solé, M. Saiz	40 h	Obligatoria

2º semestre (febrero – junio)

M6	Taller de crítica	Dr. J. M. Minguet, Dr. A. Mitrani	40 h	Obligatoria
M7	Cultura del Diseño	O. Pibernat, Dr. O. Ventura	40 h	Optativa: Cultura del proyecto

M8	Prácticas y territorios del diseño actual II	Dra. E. Bartomeu, D. Soriano	40 h	Optativa: Cultura del proyecto
M9	Pensamiento contemporáneo II	Dr. A. Arteaga, Dr. L. Guerra, Dra. J. Jaques, Dr. G. Vilar	40 h	Optativa: Creación visual
M10	Investigación artística II	Dr. P. Capdevila, Dra. J. Jaques, Dra. A. Soto, Dr. G. Vilar	40 h	Optativa: Creación visual
M11	Trabajo de fin de máster	R. Alcaraz, Dra. S. Coscarelli Dra. T. Costa, Dr. S. Huertas, N. Saura, Dr. G. Vilar	40 h tutoría	Obligatoria

4. Guías docentes

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

4.1. Módulo 1: Pensamiento Contemporáneo I

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. David Casacuberta, Dra. Jèssica Jaques, Dr. Octavi Rofes, Dr. Gerard Vilar		
Contenido	1.1. Teorías contemporáneas de la creatividad Estudio de las teorías dedicadas a describir y explicar los procesos creativos en las prácticas artísticas contemporáneas. 1.2. El estudio del proceso creativo en el diseño Invención e 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)		

Bibliografía	Bourriaud, N., *Postproducción*, A. Hidalgo, 2004. Cross, N., *Design Thinking*, Bloomsbury, 2011. Csikszentmihalyi, M., Creativity. Flow and the Psicology of Discovery and Invention, Harper Collins, 1996 Deleuze, G., El acto creativo Descola, Ph., Más allá de la naturaleza y la cultura, Amorrortu, 2012. Paul, E.S. & Kaufman, S.B. (eds.), *The Philosophy of Creativity. New Essays*, Oxford UP, 2014 Rancière, J., *El reparto de lo sensible*, LOM Ediciones, 2009 Rancière, Pensar entre disciplinas, Brumaria Simondon, G., *Imaginación e invención*, Cactus, 2008. Sternberger, R. Et al., "Types of Innovations", *The International Handbook of Innovation*, 2003			
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		
	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			
	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%

4.2. Módulo 2: Arte Contemporáneo

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	Dra. T. Costa, Dra. J. Jaques, Laura Vilar, Dr. G. Vilar		
Contenido	Examen crítico de los fenómenos artísticos recientes más significativos en relación con la construcción de la esfera pública y la deriva desde la experimentación a la investigación artística. 2.1. Percepción 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. 2.2. Memoria 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.		
Bibliografía	Campmany, D. (ed.), *The Cinematic*, Whitechapel/MIT Documents of Contemporary Art, 2007. Farr, I. (ed.), *Memory*, Whitechapel/MIT Documents of Contemporary Art, 2012. Groom, A. (ed.), *Time*, Whitechapel/MIT Documents of Contemporary Art, 2013. Kelly, C. (ed.), *Sound*, Whitechapel/MIT Documents of Contemporary Art, 2011. Rancière, J., *El espectador emancipado*, Ellago, 2010.		
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	
	E01.01	Establecer continuidades y discontinuidades entre las prácticas artísticas actuales y las que caracterizaron la modernidad.	
	E01.02	Discernir entre las prácticas artísticas asociadas a un entorno de investigación de las propias de la experimentación.	
	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.	
	E06.01	Cartografiar el mundo institucional del arte y el diseño contemporáneos	
	E06.02	Detectar las *networkings* y sinergias que se establecen entre las 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%

4.3. Módulo 3: Diseño Contemporáneo

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 con 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	Adrià Garcia i Mateu, Dr. Ramon Parramon, Mercè Rua, Dr. Cameron Tonkinwise		
Contenido	Prácticas creativas sistémicas y espacios en transición. La articulación de lo sistémico pasa por detectar y gestionar complejidades que están en relación con otros niveles de realidad. Estamos en una tesitura donde resulta inevitable entender la práctica artística y la práctica de diseño como una disciplina no autónoma, con capacidad de conectar y conectarse a múltiples agentes. Analizar esta práctica desde un planteamiento extradisciplinar nos posiciona en una situación propicia para afrontar el desarrollo de los procesos, sus		

	múltiples soluciones y la toma de decisiones a partir de la gestión de las complejidades. Un planteamiento que prioriza la creación de sistemas a la de creación de objetos, y que los orienta hacia espacios que están en procesos transitorios. Este módulo se fundamenta en la investigación aplicada al proyecto y focalizada en un determinado contexto. A partir de una o varias zonas del espacio urbano se trabajará en proyectos específicos desde una metodología que combina el análisis de espacios con propuestas que incorporan planteamientos y agentes diversos para su resolución. Combina teoría i práctica a partir de las siguientes fases: Exploración. Detección y análisis de espacios en transición y específicamente aquellos que denominamos "espacios zombi", que se definen mediante fragmentos ideados que no llegaron a materializarse totalmente. Se refiere a áreas urbanas donde se han superpuesto proyectos previstos, con tiempos y las realidades múltiples, convirtiéndolos en espacios desarticulados. Creación. Definición de propuestas creativas híbridas construidas desde una mirada a lo heterogéneo y la gestión de complejidades detectadas. Configurar propuestas que dialoguen con el contexto mediante el consenso o el disenso propio de dinámicas que combinan lo local con lo extralocal. En transición. Analizar estas propuestas creativas a partir de ponerlas en conexión con otros elementos externos, con capacidad de proyectar transformaciones desplegadas en diversas direcciones. Generar mapas de relación y mapas de acciones amplificadoras y transformadoras. Definición. Concreción de los resultados, planteados como un proyecto que incorpora investigación y acción.
Bibliografía	Burnham, Jack (1968). "System Esthetics". Artforum Butler, Judith (2017). Cuerpos aliados y lucha política. Ed. Paidós. Barcelona, Buenos Aires, México Costa, Tània; Garcia i Mateu, Adrià. (2015) *Transition Design. Metodologías de diseño colaborativo para procesos de emancipación ciudadanos.* Revista de Estudios Globales y Arte Contemporáneo, v3 Costa, Tània (2012) *Art and Design. Processes without object. Situaciones.* Revista de historia y crítica de las artes de Barcelona. 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 Garcés, Marina (2013*). Un mundo común*. Edicions Bellaterra. Barcelona Groys, Boris (2014). *Volverse público*. Caja Negra Editora, Buenos Aires. Groys, Boris (2016). *Arte en flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente*. Caja Negra Editora, Buenos Aires. Irwin, Terry (2012). *Wicked Problems and the Relationship Triad*. In: Grow Small, Think Beautiful: Ideas for a Sustainable World fromSchumacher College. Floris Books. Johnson, Steven (2003). "Sistemas emergentes". Fondo de Cultura Económica: México. Koolhaas, Rem. 2014. *Preservation is overtaking us*. GSAPP Books: Columbia. Luhmann, Niklas (2000). "Art as a Social System", Stanford University Press: Stanford. Luhmann, Niklas (2004). *Sociedad y sistema. La ambición de la teoría*. Ed. Planeta: Barcelona Pérez Andújar, Javier (2016). *Diccionario enciclopédico de la vieja escuela*. Tusquets Editores. Barcelona Tonkinwise, Cameron. (2014) Design's (Dis)Orders & Transition Design. Medium. https://idensitat.net
	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%

4.4. Módulo 4: Investigación artística I

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. A. Arteaga, Dr. P. Capdevila, Dra. J. Jaques, Dr. G. Vilar	
Contenido	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. 4.1. La práctica de la investigación artística 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. 4.2. Estudio de casos de praxis convergentes Estudio de casos seleccionados que ilustran la tipología planteada de convergencia entre praxis discursiva y praxis objetual.	
Bibliografía	Ambrozic, M. y Vetesse, A., Art as a Thinking Process. Visual Forms of Knowledge Production, Sternberg Press, Berlín, 2013. Biggs, M. Y Karlsson, H. (eds.), *The Routledge Companion to Research in the Arts*, Routledge, 2011; Borgdorff, H., *The Conflict of the Faculties*, Leiden U.P., 2012. Caduff, Siegenthaler y Wälch (eds.), *Art and Artistic Research*, Zürich U. of the Arts/Scheidegger & Spiess, 2010 Crouch, C. Y Pearce, J., *Doing Research in Design*, Berg, 2012 Klein, J., "What is Artistic Research?", *Gegenworte*, 2010 Slager, H., *The Pleasure of Research,* Finnish Academy of Fine Arts, 2012 Vilar, G., "Troubling Research" *Actas del II Congreso de la ANIAV*, 2015.	
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
	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.
	E03.02	Plantear un proyecto de investigación o proyecto curatorial en el 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 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 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%

4.5. Módulo 5: Prácticas y territorios del diseño actual I

43046	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	2º semestre
Descripción	Este módulo se presenta como un foro de conferencias, workshops y seminarios realizados por una selección dinámica de creadores de ámbitos y prácticas emergentes, expertos en nuevas tendencias en los procesos del diseño. Se estudiarán ámbitos particulares que propician la confluencia del pensamiento, el conocimiento científico, las propuestas artísticas y las prácticas cotidianas. Y se analizará cómo éstos obligan a revisar conceptos en el diseño y están dando lugar a nuevas categorías profesionales.		
Profesorado	DAnna Alcubierre, Luki Huber, Tilman Solé, Mar Saiz		
Contenido	Se hará un 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, de producción, de representación, etc. Se estudiarán ámbitos		

	particulares que propician la confluencia del pensamiento, el conocimiento científico, las propuestas artísticas y las prácticas cotidianas. Y se analizará cómo éstos obligan a revisar conceptos estéticos y están dando lugar a nuevas categorías y campos profesionales. Los docentes están vinculados/dirigen estudios activos dentro del mundo del diseño, en diferentes ámbitos, con proyectos innovadores y reconocidos en el panorama profesional actual nacional e internacional. El módulo se plantea como una combinación de procesos reflexivos y de análisis con experiencias en formato de workshops. El objetivo principal es abordar el relato más actual del diseño desde la perspectiva de la investigación a través de la práctica del diseño. - Luki Huber, Luki Huber Studio. Product design Barcelona & Creative Teamwork. Manual Thinking. https://www.lukihuber.com/ - Tilman Solé, Mucho. Branding, Packaging, and Graphic Design. http://wearemucho.com/ - Anna Alcubierre, Espacio E. Arquitectura, escenografía, exposiciones. http://espaie.cat/ - Mar Saiz, narrativa a través del dibujo https://www.eina.cat/ca/eina/professorat/mar-saiz
Bibliografía	Aguilera Reija, Beatriz. El conflicto multicultural. Colectivo AMANI. http://www.caritas.es/imagesrepository/CapitulosPublicaciones/636/03%20-%20EL %20CONFLICTO%20MULTICULTURAL.PDF Balius, Andreu. “El valor de la tipografía en un mundo global y multilingüe” , en Temes de disseny, 2013: Núm. 29 (Edició en castellà) http://www.raco.cat/index.php/Temes/article/view/270499/358072 Balius, Andreu. “Letras para el mundo real”, en La Vanguardia, Cultura/s, 29/02/2012. http://www.lavanguardia.com/cultura/20120229/54261817691/letras-para-el-mundo- real.html BOGOST, Ian. Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. Cambridge, MA: MIT Press, 2007. Michael Braungart y William McDonoughal, *Cradle to cradle*, McGraw-Hill, 2005 Catherine Z. Elgin, "True enough", *Philosophical Issues*,14 (2004), 113-121 Pedraza, Jacobo (2016). “La ventaja de la multiculturalidad”, en El País, 27 marzo 2016. http://ccaa.elpais.com/ccaa/2016/03/15/madrid/1458060048_092362.html Sáiz, Marta. “La doble cara de la integración del siglo XXI”, en El País, 8 noviembre 2016. http://elpais.com/elpais/2016/11/01/migrados/1477983600_147798.html
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%

4.6. Módulo 6: Taller de Crítica

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. Se reflexionará sobre la pertinencia y la evolución de la profesión y se desarrollarán trabajos de escritura y práctica crítica. Se llevarán a cabo análisis de críticas de arte y diseño de autores reconocidos, así como, muy especialmente, ejercicios de redacción y revisión periódica de críticas realizadas por los alumnos.		
Profesorado	Dr. Joan Minguet, Dr. Alex Mitrani		
Contenido	**6.1 Escritura y acción crítica** (Alex Mitrani) 1. Pragmática de la crítica de arte. Modernidad y crítica de arte. El giro conceptual del arte contemporáneo y el papel de la crítica. Juez y parte? Vigencia de la distinción entre hacer y hablar. Crítica inocente? Los intereses de la crítica. Los excluidos. Galleropoly: la carrera artística como juego de vanidades? La profesión de crítico. Datos para una descripción objetiva. Formatos de crítica: la crónica, el ensayo, el texto expositivo, las redes. 2. La crítica de diseño, una disciplina por inventar. Premisas metodológicas y conceptuales de la interpretación del diseño Critica del disenõ / disenõ critico Interrogantes específicos: Es necesaria la critica del disenõ? El papel del esnobismo (el factor cool). Analítica fría y crítica popular. La mediacioń y la practica curatorial en el ámbito del disenõ Clásicos y modelos paralelos de la crítica del diseño (Loos, Barthes, Dorfles y Munari) 3. Modelos de crítica. La retórica y el contenido. Taller de escritura y debate. El estilo. Recursos, trucos y herramientas. Dibujar, mapear, relatar, interrogar. Crear / editar son cosas distintas? Comentario de casos. Ejercicio en clase. 4. Construyendo una práctica Describir, clasificar, valorar. Investigacioń histórica, escritura, distancia. Blogs y magazines. Analisis de casos. Intercambio de impresiones con profesionales de la escritura (invitados previstos). 5. Debate y establecimiento de unas conclusiones: Correccioń del ejercicio practico Conclusiones 6.2. Funciones de la crítica y el comisariado (Joan Minguet) 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?		

	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 y las teorías de la recepción. La muerte del artista. Arte, crítica y gusto social. Los "*mass-media*" y la formación de tendencias artísticas críticas. Arte y poder. Las instituciones artísticas y el pensamiento crítico. El sistema artístico: artistas, galeristas, críticos, teóricos, museólogos... y el público. El papel del museo. Hacer visible el arte: la exposición. El comisariado de exposiciones. Tipologías y funciones. Debates con profesionales de la curadoría.
Bibliografía	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 Cabanne, Pierre: *Mer...de aux critiques*, Paris, 1993. 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. (Edició exhaurida a llibreries.) Foster, H. (ed.), *La posmodernidad*, Ed. Kairós, Barcelona, 1985. Freeland, C., *Pero ¿esto es arte?,* Ed. Cátedra, Madrid, 2003 Greenberg, Clement: *La pintura moderna y otros ensayos*, Madrid, Siruela, 2006. Guasch, Anna Maria (ed.): *La crítica de arte. Historia, teoría y praxis*, Barcelona, Serbal, 2003. Hall, Peter: "Changes in design criticism", *Design and culture*, vol 5, no 1, 2013, pp 29.32. Krauss, R., La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos, Ed. Alianza, Madrid, 1996. 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. Minguet, J.M., "De la crítica de arte a la práctica curatorial. Algunas reflexiones.": http://disturbis.esteticauab.org/DisturbisII/Minguet.html Minguet, Joan M. Contra la cooltura, Els Llums, 2015. Minguet, Joan M. A contratemps. Anotacions esparces abans de facebook, Barcelona, Comanegra 2016. Poynor, R. y M. Rock: "What Is This Thing Called Graphic Design Criticism?", Eye Magazine, 16(4), 1995. Ramírez, Juan Antonio: Cómo escribir sobre arte y arquitectura. Libro de estilo e introducción a los géneros de la crítica y de la historia del arte, Madrid, Serbal, 2005. Sarraute, Nathalie: *Les fruits d'or*, Paris, 1963. Szeemann, Harald: *Écrire les expositions*, Paris, La lettre volée, 1996. Williams, Gilda: *How to write about contemporary art*, Londres, Thames & Hudson, 2014 Se hará uso del amplio archivo de revistas especializadas del que dispone la biblioteca de EINA. En especial, se analizarán Art Press, Parkett, Arte y parte, Lápiz, Elephant, Creative Review, Eye, Etapes, 2+3D, Slanted, Apartamento, The Design Journal, Innovation, Idn, Form, Viewpoint, Abitare, On Diseño, Experimenta y Monográfica.
	Básicas

Competencias y Resultados de aprendizaje	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	Asistencia a las sesiones y participación en los debates y ejercicios en el aula. 1 trabajo de escritura, que se podrá vincular con la investigación para el TFM

4.7. Módulo 7: Cultura del Diseño

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	Oriol Pibernat, Dr. Oriol Ventura		
Contenido	Los contenidos del módulo apuntan a reflexionar sobre la naturaleza del proyecto de diseño y el papel que ocupa el diseñador en relación a su contexto social. El diseño supone una forma de pensar y abordar la construcción del entorno artificial sobre la que es preciso tomar conciencia de manera general y respecto a cada proyecto específico. Esta aproximación teórico-crítica atiende a aspectos muy concretos de la práctica del diseño y se organiza entorno a los usos de elementos de memoria y prospectiva; es decir, poniendo de relieve la presencia del pasado y del futuro en nuestra realidad cotidiana y en el proceso proyectual. En este módulo también se desea introducir algunas cuestiones de método relevantes en el proceso de investigación en diseño con ejercicios convergentes a la elaboración del TFM. Temas: I. Usos del pasado en el diseño 2. Presentes y futuros en diseño 3. Cuestiones de método en diseño		
Bibliografía	Penati, Antonella. *È il design una narrazione?*, Milán, Mimesi, 2013. Traverso, Enzo. Els usos del passat, Història, memoria, política, València, PUV, 2006. Vacca, Federica. “Narrare la memoria e le eredità culturali del progetto”, en Penati, Antonella (ed.). *Il design contruisce mondi. Design e narrazioni*, Milán, Mimesi, 2013, pp. 75-86. White, Hayden. “La estructura de la narrativa histórica”, en White, Hayden. *La ficción de la narrativa. Ensayos sobre historia, literatura y teoria*, 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 *curaturiales* 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%

4.8. Módulo 8: Prácticas y territorios del diseño actual II

43040	M8 - PRÁCTICAS Y TERRITORIOS DEL DISEÑO ACTUAL I I		
ECTS:	6	Carácter	OP
Idioma/s:	Catalán (20%), Castellano (60%), Inglés (20%)		
Org. Temporal	Semestral	Secuencia dentro del Plan	2º semestre
Descripción	Seminario de investigación sobre los procesos de creación e innovación en relación con 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. La inscripción del diseño en la cultura proyectual conlleva una tensión entre el estado de cosas actual y las anticipaciones de escenarios futuros. Las prácticas profesionales están a menudo dominadas por una proyección a futuros a corto plazo, pero aun así hay una exploración de contextos futuros que es inherente a la práctica del diseño.		
Profesorado	Dra. Elena Bartomeu, Dolors Soriano		
Contenido	Temáticamente el módulo pertenece a la línea de investigación del diseño prospectivo y diseño de futuros. El proyecto de diseño tiene una 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? 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. Sesión 1. Diseño prospectivo, especulativo y diseño ficción Sesión 2. Análisis económico de nuevos ámbitos de exploración Sesión 3. Márketing y storytelling Sesión 4. Case of study: Storytelling for app design Sesión 5. Prototipos diegéticos I Sesión 6. Prototipos diegéticos II Sesión 7. Trabajo de módulo. Publicación prospectiva y mutante Sesión 8. Trabajo de módulo. Exploración y diseño de mundos Sesión 9. Investigación y Diseño ficción I		

	Sesión 10. Case of study: New currencies scenarios Sesión 11. Case of study: Serious games Sesión 12. Trabajo de módulo. Desarrollo de tipo de publicación	
Bibliografía	Bleecker, J. (2009) Design Fiction: A short essay on design, science, fact and fiction. California: Near Future Lab. Fällman, D. (2008). "The interaction design research triangle of design practice, design studies, and design exploration". Design Issues, 24(3), 4–18. Hales, D. (2013). "Design fictions an introduction and provisional taxonomy". Digital Creativity, 24(1), 1-10.	
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 las prácticas emergentes del diseño con los sistemas institucionales de preservación y valorización 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			
	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 Estudios de caso Presentación y discusión oral de los trabajos Tutorías Elaboración de trabajo en equipo			
Sistemas de evaluación				Peso Nota Final
	Asistencia y participación activa en clase			10%
	Asistencia a tutorías y trabajo en equipo			20%
	Adecuación a los criterios de excelencia de los trabajos 70%			

4.9. Módulo 9: Pensamiento Contemporáneo II

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. Alex Arteaga, Dr. Luis Guerra, Dr. J. Jaques, Dr. Gerard Vilar		
Contenido	9.1. Teoría de la performatividad 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. 9.2. La contemporaneidad y sus categorías 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, reinvención, relato, etc.).		
Bibliografía	Agamben, G., "Qué es contemporáneo?", 2008 Alexander G.-Düttmann, "For and Again the Contemporary. An Examination", *Postmodern Culture* 21 (2010). Bishop, C., Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship, Verso, 2012		

	Fischer-Lichte, E., *Estética de la performatividad*, A.Hidalgo, 2011 Badiou, A., Tercer Manifiesto del Afirmacionismo, 2010 Glissant, E., *La poética de lo diverso*, Ed. Del Bronce, 2002 Hirschhorn, T., *Critical Laboratory*, MIT, 2013 Vilar, G., Precariedad, arte y política, 2014

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
	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	
	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.
	E02.3	Ejercicio del vocabulario y argumentario de la estética y de la 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%

4.10. Módulo 10: Investigación artística II

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	Dr. Pol Capdevila, Dra. Jèssica Jaques, Dra. Andrea Soto, Dr. G.Vilar		
Contenido	Exploración de la investigación artística en el ámbito de la percepción sensorial y el conocimiento, especialmente del food art, la estética gustatoria, los procesos creativos en la cocina de investigación y el food design. 10.1. Investigación artística y practicas visuales, sonoras y gustatorias Aportaciones de las practicas visuales, sonoras y gustatorias a la investigación artística contemporánea: la imagen como conocimiento, el conocimiento aural, el uso no metafórico del gusto, la reivindicación de la estética cotidiana y las nuevas comunidades del gusto. 10.2. Estudio de casos Análisis y estudio de casos singulares de proyectos artísticos en el campo de la estética de la imagen, la estética aural y la estética gustatoria.		
Bibliografía	AAVV, "Artistic Thinking", e-flux n. 26 (2011). AAVV, "Feeding Thought", Disturbis n. 12 (2012). Feyerabend, Tratado contra el método, Tecnos, 2011 Emmelhainz, Imgard, "Conditions of Visuality under the Anthropocene" e-flux 63 (2015). Rancière, Jacques, El destino de las imágenes, Politopías, 2011 Voegelin, Salomé, Sonic Possible Worlds, Bloomsbury, 2014 Jaques, J., "Food (Aesthetics)", Oxford Enciclopedia of Aesthetics, 2014 Kaplan, David M. ed., The Philosophy of Food, Berkeley: University of California Press, 2012. Korsmeyer, Carolyn, Making Sense of Taste: Taste, Food and Philosophy. New York: Cornell University Press, 1999 Miralda, A., Power Food Lexicon, 2011; –, De gustibus non Disputandum, 2010. Catálogo razonado de elBulli. ElBulli Books.		
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%

4.11. Módulo 11: Trabajo de fin de Máster

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
Profesorado	Rubén Alcaraz, Dra. S. Coscarelli, Dra. T. Costa, Núria Saura, Dr. Salvador Huertas, Dr. Gerard Vilar		
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	Supervisadas	Autónomas
	Horas	40	100	160
	% presencialidad	100%	15%	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 de investigación	10%
	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

5.1. Coordinación y profesorado

Coordinación académica

Gerard Vilar, gerard.vilar@uab.cat

Coordinación de especialidades

Tània Costa, tcosta@eina.cat

Profesorado

- Rubèn Alcaraz, ralcaraz@eina.cat
- Anna Alcubierre, aalcubierre@eina.cat
- Alex Arteaga, arteaga@udk-berlin.de
- Elena Bartomeu, ebartomeu@eina.cat
- Andreu Balius, abalius@eina.cat
- Pol Capdevila, pol.capdevila@upf.edu
- David Casacuberta, david.casacuberta@uab.cat
- Sara Coscarelli, scoscarelli@eina.cat
- Tània Costa, tcosta@eina.cat
- Adrià Garcia i Mateu, adria@holon.cat
- Luis Guerra, luisguerramiranda@gmail.com
- Luki Huber, luki@lukihuber.com
- Salvador Huertas, shuertas@eina.cat
- Jèssica Jaques, jessica.jaques@uab.cat
- Gaspar Maza, gasparmg@blanquerna.edu
- Joan Minguet, jminguetbatllori@gmail.com
- Àlex Mitrani, amitrani@eina.cat
- Ramon Parramon, parramon@idensitat.org
- Oriol Pibernat, opibernat@eina.cat
- Octavi Rofes, orofes@eina.cat
- Valentín Roma, valentin.roma@gmail.com
- Mercè Rua, merce@holon.cat
- Núria Saura, nuria.saura8@gmail.com
- Mar Saiz, msaiz@eina.cat
- Tilman Solé, tilman@wearemucho.com
- Dolors Soriano, dsoriano@eina.cat
- Andrea Soto andreasotocalderon@gmail.com
- Cameron Tonkinwise, c.tonkinwise@unsw.edu.au
- Oriol Ventura oventura@eina.cat
- Laura Vilar, lauravilar@hotmail.com
- Gerard Vilar, gerard.vilar@uab.cat

5.2. Administración y gestión académica

Coordinación de másters y postgrados

Vivian Fernàndez, vfernandez@eina.cat, +34 93 203 09 23

Administración y gestión académica

Berta Fort, postgraus@eina.cat

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

5.3. Dirección postal

EINA, Centre Universitari de Diseny i Art de Barcelona

Passeig Santa Eulàlia 25. 08017 Barcelona (dentro de los Jardines 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

5.4. Web

Información online

www.eina.cat > Másters y postgrados > Máster oficial investigación arte y diseño
Acceso http://www.eina.cat/es/postgraus/acces-master-oficial
Intranet (Moodle) http://intranet.eina.cat
Correo http://outlook.office.com/eina.cat