Versió Català

Projectes 5

Dades generals

Codi: 105713
Crèdits: 6 ECTS
Curs: 3r
Semestre: 1r
Professorat: Elena Bartomeu, David Steegmann, Max Enrich, Lena Macau
Aquesta assignatura s'imparteix en: Català
Les tutories es podran realitzar en: Català, castellà, anglès
Tipologia: Obligatòria
Matèria: Projectes

Presentació

Breu descripció

En aquesta assignatura es realitzarà una aproximació al disseny experimental i al disseny de projectes especulatius. La primera aproximació (especulativa), posarà èmfasi en les possibilitats de móns de futur i móns alternatius en el desenvolupament de projectes, per activar la capacitat crítica del disseny i del dissenyador/dissenyadora. La segona aproximació (experimental) consisteix en estar en el límit entre el que es desconeix i el que es pot conèixer, entre el que un usuari necessita i el que la tècnica pot oferir per a comprendre els requeriments del context, i activar solucions paral·leles en un procés iteratiu.

Durant les classes es durà a terme un projecte experimental, un projecte especulatiu, i un conjunt d'exercicis paral·lels que permetran practicar i adquirir les competències de l'assignatura.

Els continguts es relacionaran amb els següents centres d'interès:

1. Mobilitat futura
2. Entre la cultura material contemporània, les artesanies post-digitals i el hacking

L'equip de professors i professores, de perfil multidisciplinar, s'encarregarà de dinamitzar l'aprenentatge a través de sessions de coneixement aplicat per a cada una de les disciplines del disseny —gràfic, espais, producte, cultura, creació visual—, així com les sessions pertinents per a la formació individualitzada de cada estudiant.

Objectius formatius

1. Realitzar treball interdisciplinar en equip i realitzar seguiments de la proposta amb periodicitat
2. Aplicar narrativament diferents conceptes com a fil conductor del projecte
3. Exercitar la capacitat crítica i la capacitat d'anticipació
4. Analitzar la viabilitat social, constructiva i visual del projecte
5. Desenvolupar acabats de qualitat en l'execució, presentació i explicació del projecte
6. Aplicar la idea d'autoria a la proposta desenvolupada
7. Traduïr i declinar propostes en formats representatius de les disciplines reunides en cada grup de treball de forma consistent

Recomanacions

Sense prerequisits específics. Donat que es tracta d'una matèria que s'imparteix al tercer curs del Grau, tot estudiant que hagi cursat la formació que s'imparteix al primer i al segon curs està qualificat per cursar-la.

Contingut

Tema 1. El projecte especulatiu. Què farem al carrer.

La llum esdevé un configurador dels usos de l'espai públic. Partint de la problemàtica/repte escollit, desenvoluparem un projecte que l'abordi donant a la llum el paper de fil conductor de les variables que aplegui. El projecte podrà prendre qualsevol format i disciplina dins del disseny, sempre constituïnt un acte d'anticipació del futur, i generador de discurs crític vers l'entorn.

La memòria del projecte contindrà:
Recerca prèvia, antecedents i referents, primeres propostes, metodologia (si escau), desenvolupament de la proposta definitiva, materials i aspectes tècnics, usos i funcions i conclusions.

La presentació del projecte contindrà:
Síntesi dels aspectes més rellevants del projecte que en permeti la seva comprenssió completa. La presentació ha d'incloure un paràgraf de text descriptiu del projecte i contingut gràfic i visual de qualitat.

Tema 2. El projecte experimental. 21 grams.

Els processos de disseny experimentals sempre han estat presents en àmbits on disseny, art i tecnologia conflueixen. L'anàlisi de les tendències socials del nostre entorn revela l'aparició de perfils híbrids de dissenyadors i dissenyadores, que desenvolupen la seva feina imbricant-se en sectors on la idea d'experiment (tant científic com artístic) esdevé un element diferenciador de la seva veu d'autoria i de l'estil de la seva obra.

En aquest projecte es proposen un conjunt d'activitats creatives que nodreixen el procés tradicional de disseny de la següent manera:

El catàleg esdevé el posicionament inicial
> anàlisi del tipus de veu i autoria

El manifest esdevé una estratègia d'acció col·lectiva
> disseny i posicionament de marca

El refugi esdevé la materialització de l'acció
> disseny de servei i disseny d'espai

La publicació esdevé el vehicle de difusió
> comunicació i abast de la proposta

Metodologia docent i Activitats formatives

Metodologia docent

La docència de l'assignatura s'ha dividit en quatre dinàmiques principals:

1. Presentació de temes i anàlisi de casos. Dinàmica de tipus magistral on l'equip de professors prepara contingut i es debat en gran grup (15%)
2. Taller de tecnologia i tutories. Activitats de ressolució de problemàtiques tecnològiques i constructives. Seguiment i correcció individualitzada del projecte (20%)
3. El·laboració de projectes. Treball autònom de formulació de programes de disseny i desenvolupament a partir de situacions simulades i pràctiques dirigides dins l'aula (55%)
4. Presentació de treballs. Lliurament i defensa pública de resultats parcials i finals, incloent valoracions de la feina feta (10%).

Durant l'el·laboració dels projectes es durant diferents tipus de seguiment, seguint les següents metodologies complementàries:

1. És l'estudiant qui busca al professor/professora. El seguiment dels projectes dins de l'aula es realitzarà amb el tutor/professor de referència de l'aula, i a partir de la segona hora de classe els grups podran anar a les altres aules a buscar el consell del professor que considerin que pot aportar coneixements al seu projecte.

2. És el professor/professora qui busca a l'estudiant. Es fa un seguiment per parelles de professors, que es desplacen per les diferents aules per auditar i seguir el treball que realiza cada equip de treball, sumant punts de vista del professorat, en setmanes alternes (tots els professors i professores tutoritzen tots els treballs).

3. XFactor. Tots els estudiants presenten davant d'un comitè format per tot l'equip docent, qui valora les propostes de forma breu i complementària.

Activitats formatives

Activitats formatives supervisades:

Presentació intermitja XFactor. Presentació pública de seguiment intermitg del Projecte 1, en comitè d'experts. Durada: 4 hores. Setmana 6 (7 de novembre).

Exposició de refugis al bosc. Presentació pública final de resultats del Projecte 2. Durada: 6 hores. Setmana 17 (10 de gener)

Activitats formatives d'avaluació:

Projecte 1. Què farem al carrer.
Valor. 50% de la nota. Lliurament el 7 de novembre

Projecte 2. 21 gr.
Valor. 50% de la nota. Lliurament el 17 de gener

Avaluació

Sistema d'avaluació

Avaluació continuada

L'objectiu de l'avaluació continuada és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.
A partir de la segona matrícula, l'avaluació de l'assignatura podrà consistir, a decisió del professor, en una prova de síntesi, que permet l'avaluació dels resultats d'aprenentatge previstos en la guia docent de l'assignatura. En aquest cas, la qualificació de l'assignatura correspondrà a la qualificació de la prova de síntesi.

Normativa general d'avaluació

- Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0.
- Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.
- Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.
- En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Criteris d'avaluació

L’avaluació serà continua. Les competències d’aquesta matèria s’avaluaran mitjançant la presentació de projectes a nivell de resolució, presentació de la documentació a determinar i defensa oral dels projectes, i a partir del seguiment i de la participació activa en tutories, sessions i tallers conjunts i correccions.

Activitats formatives amb el seu contingut en ECTS, la seva metodologia d’ensenyament i aprenentatge i la seva relació amb competències que ha d’adquirir l’alumne s'especificaran en l'enunciat de cadascun dels projectes.

La nota del segon projecte es multiplicarà pel nombre d'estudiants que formen part del grup, i es lliurarà en forma de punts que els equips es podran dividir de forma equitativa però no idèntica. *Exemple: nota projecte 7 punts, nombre d'estudiants de l'equip 5, nombre de punts obtinguts 7x5=35 punts. Notes repartides per grup: 3 estudiants es posen un 8 i 2 estudiants es posen un 5,5.* Aquest procediment en cap cas s'aplicarà per a compensar una part del treball no lliurada.

Procés de revisió

Si algun o alguna estudiant no està d’acord amb la valoració dels projectes pot sol·licitar una revisió en el termini de dues setmanes posteriors al lliurament dels resultats.

Procés de reavaluació

Normativa general

- No es contemplen sistemes de reavaluació en els casos de les pràctiques externes, els TFG, i les assignatures / activitats formatives que, pel seu caràcter eminentment pràctic, no ho permeten.
- Per participar a la reavaluació l'alumnat ha d'haver estat prèviament avaluat en un conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de dues terceres parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

Normativa específica de l’assignatura

La fase de reavaluació de l’assignatura tindrà lloc a través de la repetició dels exercicis, incloent-hi les millores d'aquells exercicis que, lliurats dins del seu plaç previst, no hagin obtingut suficient nota.

El lliurament dels exercicis es realitzarà en les següents dates:
Exercici Especulatiu: 7 de novembre
Exercici Experimental: 10 de gener

La setmana de reavaluació serà la següent:
A partir del 17 de gener.

Bibliografia

Bibliografia

https://futurearchitectureplatform.org/programme/

https://officeforpoliticalinnovation.com/

https://www.nextnature.net/

https://formafantasma.com/works#filter=education

http://bompasandparr.com/

https://www.subtilitas.site/post/144514478404/junya-ishigami-table-2006-similarly-to-the

Recursos

Es publicaràn periòdicament al moodle.

Competències i resultats d'aprenentatge

CE1. Analitzar els objectes, comunicacions gràfiques i espais habitables per detectar problemes de disseny, aportar solucions alternatives i avaluar la seva viabilitat social, tecnològica i econòmica.

RESULTATS D'APRENENTATGE

CE1.8. Observar i valorar críticament els problemes d'ús d'un element de l'entorn immediat per a realitzar una anàlisi prèvia a el desenvolupament d'un projecte de disseny

CE2. Avaluar usos i programar funcions, orientats a la concepció i formalització de projectes de disseny.

RESULTATS D'APRENENTATGE

CE2.2. Dissenyar un programa d'usos i funcions conduent a el desenvolupament d'un projecte de disseny.

CE5. Dominar les tècniques de representació gràfica d'espais i volums, plans i superfícies característiques de el disseny.

RESULTATS D'APRENENTATGE

CE5.2. Representar mitjançant el sistema més apropiat en funció de cada projecte les característiques del mateix.

CE10. Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal

RESULTATS D'APRENENTATGE

CE10.5. Utilitza intencionadament els recursos gràfics per sintetitzar i millorar la comunicació

CE17. Exposar i raonar, de forma oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny propis.

RESULTATS D'APRENENTATGE

CE17.2. Realitzar una memòria escrita d'el projecte i defensar-la oralment

CE8. Demostrar coneixements bàsics de les ciències i disciplines auxiliars de el projecte de disseny, com antropometria i fisiologia de la percepció visual, ergonomia i mètodes d'avaluació d'ús, màrqueting, tècnica de prospecció, etc.

RESULTATS D'APRENENTATGE

CE8.5. Aplicar en el projecte paràmetres antropomètrics i perceptius, i criteris ergonòmics acords amb les característiques d'ús de la mateixa.

CT9 - Capacitat resolutiva i de presa de decisions.

CT10 Motivació per la qualitat, tant en els plantejaments conceptuals i argumentals, com en la resolució formal i en els detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.

CT12 - Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.