

Guía Docente

Curso 2023/24

Proyectos 6 - Espacios

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

Código:	105714
Créditos	6 ECTS
Curso	3er Curso
Semestre	2 Semestre
Tipología	OBLIGATORIA
Materia	Diseño de Espacios
Fecha	14/03/2024 9:34

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

Esta asignatura se imparte en: catalán/español
Las tutorías se podrán realizar en: catalán/español

E**I****Índice de la Guía Docente**

Presentación de la asignatura	3
Recomendaciones	4
Contenidos	5
Metodología.....	6
Evaluación.....	7
Bibliografía y Recursos.....	9
Competencias i Resultados de Aprendizaje.....	10

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**

Presentación de la asignatura

Breve descripción

Describir aquellos aspectos más genéricos que se trabajaran en la asignatura.

Proyectos 6 es una asignatura que se centra en el diseño de espacios relacionados con la industria hotelera.

Objetivos Formativos

Finalidad y propósito de la asignatura.

El objetivo formativo principal de la asignatura es familiarizar al estudiante en el método de proyecto de los espacios relacionados con el ámbito hotelero. A partir de sesiones teóricas y prácticas el alumno se introduce en las diferentes áreas que definen los espacios hoteleros y se estudian las soluciones conceptuales, formales y técnicas que los determinan.

Recomendaciones

Indicar si existen conocimientos previos necesarios para cursar la asignatura o particularidades que el alumno deba conocer para matricularse.

Para seguir correctamente la asignatura es importante haber adquirido los conocimientos de proyección básicos del diseño de espacios en los cursos anteriores y tener conocimientos informáticos aplicados al diseño de espacios y volúmenes.

Contenidos

Indicar los aspectos a trabajar en cada asignatura.

Se trabajará el proyecto hotelero a partir del estudio de la identidad del proyecto, definiendo su lenguaje, ambientación y materialidad, así como el análisis del programa de usos, circulaciones y distribución de diferentes áreas.

Metodología

Metodología docente

Explicar cómo se desarrolla la asignatura. Por ejemplo: clases teóricas, sesiones prácticas, debates, etc.

Proyectos 6 es una asignatura básicamente proyectual que va acompañada de sesiones teóricas, donde se pide la participación del alumno, y que apoyan las temáticas que se van tratando. Al inicio de cada trabajo habrá sesiones introductorias al tema a desarrollar, ya sean de carácter teórico o técnico que acompañarán a la presentación y análisis del tema de trabajo.

A lo largo de todo el curso se irá haciendo un seguimiento directo de los trabajos que se están desarrollando y al finalizar cada ejercicio se realizarán unas sesiones críticas evaluadoras y de debate en clase donde los alumnos expondrán el contenido de sus proyectos.

El primer proyecto se realizará en grupo y los demás serán individuales.

Actividades formativas

Indicar las actividades formativas que sean evaluables con el valor /%/ asignado a la evaluación.

El alumno realizará tres proyectos que reflejarán los contenidos que se irán trabajando en el aula.

Proyecto 1:

Creación de la identidad de un hotel. Concepción de la idea y generación del concepto. Ambientación y materialidad.

El trabajo será en grupo

Proyecto 2:

Diseño de un espacio común del hotel: recepción, bar, sala de reuniones o terraza

El trabajo será individual

Proyecto 3:

Diseño de una habitación de hotel.

El trabajo será individual

Evaluación

Sistema de Evaluación

El objetivo de la evaluación continuada es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitir mejorarlo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor(es), en una prueba de síntesis, que permita la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

Normativa General de Evaluación

// Para considerar superada la asignatura, se deberá obtener una calificación mínima de 5,0.

// Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.

// Se considerará “No Evaluable” (NE) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no se ha asistido.

// En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan distintas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final será de 0.

Proceso de Revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado y se realizará según calendario lectivo.

Proceso de Reevaluación

Normativa general

No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.

Para participar en la reevaluación, el alumnado debe a ver estado previamente evaluado en un conjunto de actividades, el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Criterios de Evaluación

Describir cuales son los criterios específicos de evaluación de la asignatura. Estos aspectos son importantes para organizar las actividades que se evaluarán durante el semestre en que se imparte la asignatura.

En los criterios de evaluación general se tendrá en cuenta lo siguiente: la participación activa del alumno en las clases, la entrega de los trabajos en las fechas señaladas y la asistencia.

En cuanto a los trabajos, se valorará el concepto que hay detrás del proyecto, la adecuación al programa de usos y la distribución, la ambientación general del proyecto, la elección coherente de materiales y acabados, y el correcto dibujo de los planos.

Cada proyecto representa el 30% de la nota final y el 10% restante corresponde a la asistencia y participación activa del alumno en clase.

Normativa específica de la asignatura

Los trabajos entregados fuera de la fecha fijada se puntuarán con 0,5 puntos menos de la nota obtenida.

Por considerar superada una asignatura se debe obtener una calificación mínima de 5 de cada uno de los trabajos realizados durante el curso.

El alumno podrá reentregar los trabajos a lo largo de todo el curso y también durante la semana de reevaluaciones siempre y cuando haya habido una entrega previa a la semana de reentregas.

La asistencia a clase es obligatoria. Al tratarse de una asignatura de proyectos, con un calendario de entrega progresivo, es muy difícil adquirir los conocimientos y realizar las prácticas sin un seguimiento presencial y continuado de las clases.

Bibliografía y Recursos

Espacio para indicar aquellos referentes bibliográficos o recursos que se utilizaran como elementos pedagógicos durante el desarrollo de la asignatura.

Competencias i Resultados de Aprendizaje

Evidencias relacionadas con la capacidad de desarrollo de aprendizaje del estudiante en la asignatura. Podemos diferenciar tres tipologías de competencias, básicas, específicas i transversales. Las competencias básicas vienen definidas por la Memoria del Grado. Las competencias específicas i transversales dependen de la materia a la que está vinculada la asignatura.

Se debe escoger entre las competencias / resultados de aprendizaje propios de la materia a la que pertenece la asignatura a través de la selección en **Sharepoint**.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1. Analizar los objetos, comunicaciones gráficas y espacios habitables para detectar problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar su viabilidad social, tecnológica y económica.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE1.1. Describir las características propias de un sector profesional del diseño para realizar un análisis previo al desarrollo de un proyecto

CE2. Evaluar usos y programar funciones, orientada a la concepción y formalización de proyectos de diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE2.1. Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional del diseño.

CE5. Dominar las técnicas de representación gráfica de espacios y volúmenes, planos y superficies características del diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE5.1. Utilizar las convenciones y las formas de representación habituales en el sector profesional del diseño al que va dirigido el proyecto.

CE7. Demostrar que comprende los materiales, sus cualidades, los procesos y los costes de fabricación.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE7.1. Identificar los materiales y los procesos de transformación más habituales en cada sector profesional del diseño.

CE8. Demostrar conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como antropometría y fisiología de la percepción visual, ergonomía y métodos de evaluación de uso, mercadotecnia, técnica de prospección, etc.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE8.1. Situar el proyecto en el contexto de la oferta existente en el mercado.

CE11. Demostrar que comprende el funcionamiento del entorno económico, empresarial e institucional en el cual se contratan y desarrollan profesionalmente los proyectos y las actividades de diseño.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE11.1. Detectar y explicar el tipo de contratación, la gestión de los proyectos, etc. del diseño más característico del sector en el que se inscribe el proyecto.

CE17. Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE17.1. Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y las características específicas del sector del diseño al cual va dirigido.

CE19. Demostrar que conoce los métodos de investigación relevantes para la proyectación y la teoría, el análisis y la crítica del diseño y del arte.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CE19.1. Aplicar las metodologías de investigación y de evaluación propias del sector profesional del diseño al cual se dirige el proyecto.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT2 - Elaborar informes profesionales y trabajos académicos.

CT3 - Demostrar conocer y utilizar correctamente las fuentes documentales y la bibliografía necesaria tanto para la proyectación como para el análisis y crítica razonada del diseño.

CT6 - Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que puedan intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.

CT9 - Capacidad resolutoria y de toma de decisiones.

CT10 - Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y argumentales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.

CT11 - Capacidad de adaptación al entorno profesional nacional e internacional y, en particular, a los cambios tecnológicos, sociales y económicos que se van produciendo.

E**I**

CT12 - Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.

CT13 - Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno medioambiental y con criterios de sostenibilidad.

CT14 – Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial para que sea accesible a grupos de usuarios y receptores diferentes.

CT15 - Valorar y preservar el patrimonio cultural, artístico y paisajístico.

CT16 - Demostrar que posee valores y principios deontológicos propios de la profesión.

CT19 - Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

N**A**