

Mobiliario y contract

Adrià Guiu

Código: 105718
Créditos: 6 ECTS
Curso: 3 Curso
Semestre: Segundo Semestre
Tipología: Optativa
Materia: Optativa
Fecha: 21/2/2024 11:26

Esta asignatura se imparte en: Catalán
Las tutorías se podrán realizar en: Catalán, Español e Inglés

Presentación de la asignatura

Contenidos

Metodología

Evaluación [n](#)

Bibliografía y Recursos

Competencias y Resultados de Aprendizaje

Presentación de la asignatura

Breve descripción

La imagen que transmite una marca o empresa y, en consecuencia, el mobiliario i la decoración que utilizan en sus instalaciones han pasado a ser uno de los factores más valorados tanto por los clientes como por sus trabajadores. Por esta razón los arquitectos y los diseñadores de interiores cada vez más dedican parte de los recursos a escoger una decoración i un mobiliario apropiado para aquello que quieren transmitir. Por otro lado, las condiciones de uso de este tipo de mobiliario no es la misma que la del entorno doméstico, siendo estas muy exigentes en durabilidad, resistencia, requerimientos técnicos y homologaciones.

Los fabricantes, conscientes del volumen de ventas que suelen conllevar este tipo de proyectos, cada vez más han adaptado no solo su catálogo, si no parte de su estrategia de ventas para orientarla a los que es conocido como Canal Contract.

El objetivo final de esta asignatura es diseñar una pieza de mobiliario orientada al canal contract y acercarse a los diferentes actores que participan en un proyecto de esta tipología (diseñador, prescriptor, empresario) Para hacerlo, además de ser capaz de gestionar un proyecto de diseño, será necesario entender bien que significa contract, que espera cada actor i cuáles son las necesidades concretas de los muebles para este uso.

Objetivos Formativos

Aprender a organizar un proyecto de diseño de mobiliario en su globalidad, definir las fases i saber realizar un calendario de trabajo útil para alcanzar los objetivos deseados.

Adquirir conocimientos generales sobre contract. Como es el mercado, cuales son los factores imprescindibles i cuales son los actores que participan.

Alcanzar las habilidades analíticas, creativas i de representación propias de un proyecto de diseño de producto.

Saber defender las propuestas propias delante el cliente que os ha hecho el encargo.

Contenidos

1-Introducción al Canal Contract.

Repasaremos los conceptos principales que definen este canal y veremos proyectos representativos de las principales tipologías y estilos. Hablaremos sobre marcas, precios, tendencias y materiales, así como las necesidades técnicas que deben tener los productos destinados a este sector.

Visitas guiadas y charlas con profesionales. Realizaremos visitas a tiendas como DomesticShop donde podremos hablar con el equipo de contract para conocer de primera mano el punto de vista del prescriptor. También podremos conocer otros profesionales que nos darán su punto de vista y nos contarán su experiencia.

Esta fase es informativa, no se pedirá que presente ningún documento final, pero será muy necesaria para poder desarrollar las fases posteriores de vuestro proyecto.

2-Preparación del Proyecto

Analizaremos de dónde y cómo puede llegar un encargo de diseño de un proyecto de mobiliario para contract. De modo que algunos de los grupos de trabajo de la clase recibirán un briefing y algunos otros deberán generarlo ellos mismos.

Veremos la importancia de una buena planificación de proyecto, repasaremos las fases de un proyecto de diseño y aprenderemos a valorar el tiempo estimado para cada una de ellas.

Hablaremos sobre darle el valor adecuado a nuestro trabajo, por lo que será necesario hacer un presupuesto de nuestros servicios que tendremos que saber defender.

3- Desarrollo del proyecto.

El diseño final vendrá definido por los límites que nos vienen dados. Por ello es esencial hacerse las preguntas correctas y encontrar la información que nos servirá para definir nuestro diseño correctamente.

El campo del contract reclama mucha atención en temas técnicos y normativos, pero también en saber entender qué necesita el usuario final y que busca para sentirse comfortable. Sin perder de vista las tendencias estéticas y formales que reclama el mercado.

Metodología

Metodología docente

Clases teóricas e informativas.

Tanto en la fase de introducción al contract, como a lo largo del desarrollo del proyecto iremos presentando información relevante, veremos ejemplos y hablaremos sobre técnicas o hábitos que nos ayudarán a realizar mejor cada una de las fases del proyecto.

Visitas y entrevistas

Es importante aprender de las experiencias de los demás. Hablaremos con profesionales que han tenido mucha relación con el contract y os podrán dar puntos de vista muy interesantes.

Tutorías

Seguimiento del desarrollo de vuestro proyecto. Por parte del profesor y también de vuestros compañeros que deberán aprender a ponerse en la piel y los ojos del cliente, del prescriptor y del diseñador.

Taller

Dispondrás de tiempo para utilizar el taller de la escuela para hacer prototipos o maquetas.

Evaluación continua

El objetivo de la evaluación continua es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para poder mejorar-lo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor, 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 cualificación de la asignatura corresponderá a la cualificación de la prueba de síntesis.

Normativa general de evaluación

- Para considerar superada una asignatura, será necesaria una cualificación mínima de 5,0. Así mismo, se tiene que obtener una quificación mínima de 5 de cada uno de los trabajos realizados durante el curso.
- Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.
- Se considerará "No evaluable" (NE) el 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 se tiene que poner en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no haya asistido.
- En el caso que el estudiante cometa cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con un 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En el caso que se produzcan diferentes irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

Criterios de evaluación

Proyecto de Investigación y conclusiones (25%)

- Se evaluará la capacidad de análisis del encargo (hacerse las preguntas correctas)
- Cantidad y calidad de la información recogida, así como la capacidad de ordenarla de manera práctica y comprensible.
- Se valorará que las conclusiones extraídas sean adecuadas y lógicas con la investigación realizada.
- Se deberá presentar una memoria de la investigación que contendrá debidamente organizada la información recogida y finalizará con la presentación de las conclusiones que habréis extraído.

Ideación y creatividad (25%)

- Habilidad para dar soluciones a los requerimientos que surjan del proyecto de investigación.
- La creatividad implica variedad, por lo que se valorará el esfuerzo y la capacidad para aportar el mayor número de soluciones e ideas.

- Se presentará un cuaderno con bocetos, ideas, anotaciones, recortes, y todo lo que se haya generado durante este periodo.

Testeo y definición (50%)

- Bocetos, maquetas y prototipos. Todo lo que sea necesario para apoyar la presentación final ante el cliente, vender la idea y demostrar que los honorarios solicitados por el trabajo son realistas y ajustados al resultado.
- Presentación final del producto.
- No se pedirá un contenido en concreto, cada uno tendrá que valorar qué necesita para dar credibilidad a lo que quiere vender. Si el producto requiere un prototipo para entenderlo y durante la presentación no se presenta, resta puntos.

Proceso de revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado correspondiente y se realizará durante la semana indicada al 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 permitan.
- Para participar a la reevaluación, el alumnado tiene que estar previamente evaluado en un conjunto de actividades el peso de las cuales sea equivalente a un mínimo de dos terceras partes de la cualificación total de la asignatura.

Revistas de referencia

On diseño.
Proyecto contract.
AD.
Arquitectura y Diseño.
Wallpaper.
Frame.

Recursos

Domestico shop.
Koduz.
Kavehome.

Competencias y Resultados de Aprendizaje

Competencias específicas

Competencia

CE1. Analizar los objetos, comunicaciones y espacios habitables para detectarles problemas de diseño, aportar soluciones alternativas y evaluar la 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.

Competencia

CE7. Demostrar comprensión en los conocimientos básicos sobre los materiales i sus cualidades, y sobre procesos y costes de fabricación.

Resultados de aprendizaje

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

Competencia

CE8. Demostrar comprensión en los conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como por ejemplo la antropometría y la fisiología de la percepción visual, la ergonomía, los todos de evaluación del uso, la mercadotecnia, las técnicas de prospección, etc.

Resultados de aprendizaje

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

Competencia

CE10. Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal.

Resultados de aprendizaje

CE10.1. Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en los que se inscribe el proyecto.

Competencia

CE11. Demostrar comprender 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.

Competencia

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.

Competencia

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

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.

CT7. Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo alrededor de un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.

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.

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