

# Mobiliari i contract

## Adrià Guiu

Codi: 105718  
Crèdits: 6 ECTS  
Curs: 3 Curs  
Semestre: Segon Semestre  
Tipologia: OPTATIVA  
Matèria: Optativa  
Data: 21/2/2024 11:57

Aquesta assignatura s'imparteix en:  
Les tutories es podran realitzar en:

Català  
Català, Castellà i Anglès

Presentació de l'assignatura

Continguts

Metodologia

Avaluació

Bibliografia i Recursos

Competències i Resultats d'Aprenentatge

# Presentació de l'assignatura

## Breu descripció

La imatge que transmet una marca o empresa, i en conseqüència, el mobiliari i la decoració que utilitzen a les seves instal·lacions han passat a ser un dels factors més valorats pels seus clients i inclús pels propis treballadors de l'empresa. Per aquest motiu els arquitectes i dissenyadors d'interiors cada cop més dediquen part dels recursos a escollir una decoració i un mobiliari adient a allò que volen transmetre. D'altra banda les condicions d'ús d'aquest mobiliari no és la mateixa que la de l'entorn domèstic, sent aquestes molt més exigent en durabilitat, resistència, requeriments tècnics i homologacions.

Els fabricants, conscients del volum de ventes que acostumen a acompanyar aquest tipus de projectes, cada cop més, han adaptat no només part dels seus catàlegs, si no part de seva estratègia de ventes per orientar-les al que és conegut com Canal Contract.

L'objectiu final d'aquesta assignatura és dissenyar una peça de mobiliari orientada al canal contract i apropar-se als diferents actors que intervenen en un projecte d'aquest tipus (dissenyador, prescriptor, empresari). Per fer-ho, a més ser capaç de gestionar un projecte de disseny, caldrà entendre bé què vol dir contract, què n'espera cada actor i quines necessitats concretes tenen el mobles per aquest tipus d'ús.

## Objectius Formatius

Aprendre a organitzar un projecte de disseny de mobiliari en la seva globalitat, definir-ne les fases i saber realitzar un calendari de treball útil per assolir els objectius desitjats.

Adquirir coneixements generals sobre el canal contract. Com és aquest mercat, quins son els factors imprescindibles i quins son els actors que hi participen.

Assolir les habilitats analítiques, creatives i de representació pròpies del projectes de disseny de producte.

Saber defensar les pròpies propostes davant del client que us ha fet l'encàrrec.

# Continguts

## 1 - Introducció al Canal Contract.

Repassem els conceptes principals que defineixen aquest canal i veurem projectes representatius de les principals tipologies i estils.

Parlarem sobre marques, preus, tendències i materials, així com les necessitats tècniques que han de tenir els productes destinats a aquest sector.

Visites guiades i xerrades amb professionals. Realitzarem visites a botigues com Domesticoshop on podrem parlar amb l'equip de contract, per conèixer de primera mà el punt de vista del prescriptor. També podrem conèixer altres professionals que ens donaran el seu punt de vista i ens explicaran la seva experiència.

Aquesta fase és informativa, no es demanarà que presenteu ningun document final, però serà molt necessària per poder desenvolupar les fases posteriors del vostre projecte.

## 2 - Preparació del Projecte

Analitzarem d'on i com pot arribar un encàrrec de disseny d'un projecte de mobiliari per contract. De manera que alguns dels grups de treball de la classe rebran un briefing i alguns altres hauran d'autogenerar-lo ells mateixos.

Veurem la importància d'una bona planificació de projecte, repassem les fases d'un projecte de disseny i aprendrem a valorar el temps estimat per cada una d'elles.

Parlarem sobre donar-li el valor adequat a la nostra feina, per això serà necessari fer un pressupost dels nostres serveis que hauré de saber defensar.

## 3 - Desenvolupament del projecte.

### Recerca

El disseny final vindrà definit pels límits que en venen donats. Per això és essencial fer-se les preguntes correctes i trobar la informació que ens servirà per definir el nostre disseny correctament.

El camp del contract reclama molta atenció en temes tècnics i normatius, però també en saber entendre què necessita l'usuari final i què necessita per trobar-se còmode. Sense perdre de vista les tendències estètiques i formals que reclama el mercat.

Estudis de mercat, referències, estudi d'usuari, entrevistes i documentació tècnica són algunes de les àrees que hauré de treballar per tenir un bon recull d'informació prèvia

# Metodologia

Metodologia docent

Classes teòriques e informatives

Tant a la fase d'introducció al contract, com al llarg del desenvolupament del projecte anirem presentant informació rellevant, veurem exemples i parlarem sobre tècniques o hàbits que ens ajudaran a realitzar millor cadascuna de les fases del projecte.

Visites i entrevistes

És important aprendre de les experiències dels altres. Parlarem amb gent que ha tingut molta relació amb el contract i us podrà donar punts de vista molt interessants.

Tutories

Seguiment del desenvolupament del vostre projecte. Per part del professor i també dels vostres companys que hauran d'aprendre a posar-se a la pell i els ulls del client, del prescriptor i del dissenyador.

Taller

Disposareu de temps per utilitzar el taller de l'escola per fer prototips o maquetes.

## 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

## Projecte de Recerca i conclusions (25%)

- S'avaluarà la capacitat d'anàlisi de l'encàrrec (fer-se les preguntes correctes)
- Quantitat i qualitat de la informació recollida així com la capacitat d'ordenar-la de manera pràctica i comprensible.
- Es valorarà que les conclusions extretes siguin adequades i lògiques amb la recerca feta.
- S'haurà de presentar una memòria de la recerca que contindrà degudament organitzada la informació recollida i finalitzarà amb la presentació de les conclusions que n'haureu extret.

## Ideació i creativitat (25%)

- Habilitat per donar solucions als requeriments que sorgeixin del projecte de recerca.
- La creativitat implica varietat, de manera que es valorarà l'esforç i la capacitat per aportar el major nombre de solucions i idees.
- Es presentarà un quadern amb esbossos, idees, anotacions, retalls, i tot allò que s'hagi generat durant aquest període.

## Tanteig i definició (50%)

- Esbossos, maquetes i prototips. Tot allò que sigui necessari per recolzar la presentació final davant del client, vendre la idea i demostrar que els honoraris demanats pel treball són realistes i ajustats al resultat.
- Presentació final del producte.

- No es demanarà un contingut en concret, cadascú haurà de valorar què necessita per donar credibilitat a allò que vol vendre. Si el producte requereix un prototip per entendre'l i durant la presentació no es presenta, resta punts.

#### Procés de revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat corresponent i es realitzarà durant la setmana indicada al calendari lectiu.

#### Procés de revaluació

No es contemplen sistemes de revaluació 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 revaluació 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.

Revistes de referència  
On diseño.  
Proyecto contract.  
AD.  
Arquitectura y Diseño.  
Wallpaper.  
Frame.  
Recursos  
Domestico shop.  
Koduz.  
Kavehome.



# Competències i Resultats d'Aprenentatge

## Competències específiques

### Competència

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

### Resultats d'aprenentatge

CE1.1. Descriure les característiques pròpies d'un sector professional del disseny per a realitzar una anàlisi prèvia al desenvolupament d'un projecte

### Competència

CE7. Demostrar comprendre els coneixements bàsics sobre els materials i els seves qualitats, i sobre processos i costos de fabricació.

### Resultats d'aprenentatge

CE7.1. Identificar els materials i els processos de transformació més habituals en cada sector professional del disseny.

### Competència

CE8. Demostrar comprendre els coneixements bàsics de les ciències i disciplines auxiliars del projecte de disseny, com ara l'antropometria i la fisiologia de la percepció visual, l'ergonomia, els mètodes d'avaluació de l'ús, la mercadotècnia, les tècniques de prospecció, etc.

### Resultats d'aprenentatge

CE8.1. Situar el projecte en el context de l'oferta existent al mercat.

### Competència

CE10. Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal.

### Resultats d'aprenentatge

CE10.1. Dominar recursos infogràfics bàsics per presentar sectors i marcs d'actuació en els quals s'inscriu el projecte.

### Competència

CE11. Demostrar comprendre el funcionament de l'entorn econòmic, empresarial i institucional en el qual es contracten i desenvolupen professionalment els projectes i les activitats de disseny.

### Resultats d'aprenentatge

CE11.1. Detectar i explicar el tipus de contractació, la gestió dels projectes, etc. del disseny més característic del sector en què s'inscriu el projecte.

### Competència

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

### Resultats d'aprenentatge

CE17.1. Elaborar una memòria escrita del projecte i defensar-la oralment d'acord amb les convencions i les característiques específiques del sector del disseny al qual va dirigit.

CE19. Demostrar conèixer els mètodes d'investigació rellevants per a la projectació i la teoria, l'anàlisi i la crítica del disseny i de l'art.

### Resultats d'aprenentatge

CE19.1. Aplicar les metodologies de recerca i d'avaluació pròpies del sector professional del disseny al qual s'adreça el projecte.

## Competències transversals

CT3. Demostrar conèixer i utilitzar correctament les fonts documentals i la bibliografia necessària tant per a la projectació com per a l'anàlisi i crítica raonada del disseny.

CT7. Capacitat per a coordinar, dirigir i liderar grups de treball al voltant d'un projecte de disseny, o bé on el disseny ocupi un lloc rellevant.

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.